T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANA BİLİM DALI
MEDYA EKONOMİSİ VE İŞLETMECİLİĞİ DOKTORA PROGRAMI

TASARIM TOPLUMU: DİJİTAL MEKANLARIN DÖNÜŞÜMÜ VE EKONOMİ POLİTİĞİ

Doktora Tezi

NİHAT NUYAN

İstanbul, 2025

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANA BİLİM DALI
MEDYA EKONOMİSİ VE İŞLETMECİLİĞİ DOKTORA PROGRAMI

TASARIM TOPLUMU: DİJİTAL MEKANLARIN DÖNÜŞÜMÜ VE EKONOMİ POLİTİĞİ

Doktora Tezi

NİHAT NUYAN

Tez Savunma Jürisi

1. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Zeynep Yelda KADIOĞLU
2. Üye: Prof. Dr. Orhan BAYTAR
3. Üye: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Serhan TEZGEÇ
4. Üye: Doç. Dr. Ferhat ZENGİN
5. Üye: Doç. Dr. Berceste Gülçin ÖZDEMİR

İstanbul, 2025

ÖZET

TASARIM TOPLUMU: DİJİTAL MEKANLARIN DÖNÜŞÜMÜ VE EKONOMİ POLİTİĞİ

Bu çalışma, dijital mekanların dönüşümünü ve bu dönüşümün ekonomi politik etkilerini eleştirel söylem analizi yöntemiyle incelemeyi amaçlamaktadır. Henri Lefebvre'in mekanın üretimi kavramı, Michel Foucault ve Gilles Deleuze'ün iktidar analizleri temel alınarak mekan ve birey bedeninin dijital ortamdaki yeniden inşa süreci tartışmaya açılmıştır. Sosyal medya ve metaverse platformları, bireyin dijital avatarlar aracılığıyla kimliklerini yeniden şekillendirdiği ve aynı zamanda dijital kapitalizmin meta üretimine dahil olduğu alanlar haline gelmiştir. Çalışmada "Tasarım Toplumu" ve "Mizanarşi" kavramları teorik çerçevede tanımlanarak, bireyin gözetim mekanizmalarına karşı anonimleşme ve özgürleşme potansiyeli incelenmiştir. Christian Fuchs'un dijital emek ve Shoshana Zuboff'un gözetim kapitalizmi yaklaşımları ışığında, bireyin dijital ortamlarda üretici ve dirençli bir özne haline gelip gelemeyeceği sorgulanmıştır.

Metaverse platformlarının kurucu metinleri, kullanıcı sözleşmeleri ve hizmet koşulları; "denetim" ve "özgürlük" kavramlarının kullanımı bakımından eleştirel söylem çözümlemesine tabi tutulmuştur. Bu bakımdan, dijital mekanın sunduğu özgürlük iddialarının altında gizlenen denetim mekanizmaları nedeniyle ortaya çıkan çelişkiler tartışmaya açılmıştır. Sonuç olarak bu tez, özgürlük ve denetim söylemleri yönünden dijital mekanların yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda politik, ekonomik ve kültürel bağlamda şekillendiğini ileri sürmektedir. Bu yönüyle bu tez çalışması bağlamında, dijital mekanlardaki denetleyici ve yönlendirici politikaların yarattığı güncel toplumsal durumun, Tasarım Toplumu kavramı ile açıklanabileceği; buna karşın, dijital mekanda özgürlük arayışının da Mizanarşi kavramı çerçevesinde tanımlanabileceği düşüncesi geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: dijital mekan, tasarım toplumu, mizanarşi, ekonomi politik, dijital emek, gözetim kapitalizmi, metaverse, dijital beden

ABSTRACT

DESIGNED SOCIETY: THE TRANSFORMATION AND POLITICAL ECONOMY OF DIGITAL SPACES

This study examines the transformation of digital spaces and its political-economic implications through critical discourse analysis. Drawing on Henri Lefebvre's notion of the production of space and the power analyses of Michel Foucault and Gilles Deleuze, it explores how space and the human body are reconstructed within digital environments. Social media and metaverse platforms are considered arenas where individuals reshape their identities through digital avatars while simultaneously becoming part of the commodity production of digital capitalism. Within this framework, the dissertation introduces the concept of the Designed Society, which defines contemporary societies shaped, directed, and controlled through technological infrastructures. By contrast, the concept of Mizanarchy is proposed to describe the pursuit of anonymity and liberation against mechanisms of surveillance.

In light of Christian Fuchs's analysis of digital labor and Shoshana Zuboff's theory of surveillance capitalism, the study questions whether individuals can emerge as productive and resistant subjects within digital environments. Founding documents, user agreements, and terms of service of metaverse platforms are subjected to critical discourse analysis, focusing on how the notions of "control" and "freedom" are employed. The findings reveal contradictions between the platforms' promises of freedom and the hidden control structures embedded in their design. Ultimately, the dissertation argues that digital spaces are not merely technological but are politically, economically, and culturally constructed. It concludes that the Designed Society offers a framework to explain how regulatory and directive policies shape social life in digital spaces, while Mizanarchy provides a lens to conceptualize the quest for freedom within these environments.

Keywords: digital space, Designed Society, Mizanarchy, political economy, digital labor, surveillance capitalism, metaverse, digital body

ÖNSÖZ

Tasarım Toplumu ve Mizanarşi kavramlarını ortaya atmaya yönelik düşünce, teknolojinin bireyi denetim altına alarak yönlendirdiği savından hareketle ortaya çıkmıştır. Günümüzün kapitalist sistemi her bir bireyi olduğu kadar, bireylerin bütünlüklü aksiyonlarıyla şekillenen toplumları da belirli politik argümanlarla tüketime yönlendirmekte ve her yeni teknolojiyi buna uygun şekilde kullanmaktadır. Bu yönüyle, iktidar ve sermaye tarafından "tasarlanmış" bir toplum fikri olarak Tasarım Toplumu, bireyin metalaştırılmasına ve bu yolla tutsak edilmesine vurgu yapar. Özgürlük ise denetim ile ilişkili olarak, baskı karşısında ortaya çıkan bir arayıştır. Mizanarşi, (farkına varılamayan) tutsaklıktan kurtulmaya yönelik bir tanımlama olarak kolektif ve eşitlikçi bir özgürlük arayışına denk düşmektedir.

Düşünmek, bir öğrenme biçimidir; akıp yiten zamanı donuk gözlerle izleme pahasına, düşünmek bireysel bir eylem arayışıdır. Bu tez çalışması da düşüncenin sınırlarını esnetmesi bakımından ve literatüre kavram kazandırma teşebbüsünün yol açtığı hezeyanlardan dolayı dahi olsa yaratıcı bir düşünme faaliyetine aracılık etmesi bakımından, öznel bilgi arayışıma önemli katkılarda bulunmuştur. Bir serüven olarak şekillenen bu çalışmanın ortaya çıkması adına ilk andan itibaren güvenle destek sunan, çıkmazlarımı aydınlatarak yönümü bulmamı sağlayan, çalışmanın vücut bulmasına yapıcı yaklaşımı ve değerli rehberliğiyle büyük katkı sunan tez danışmanın Sayın Doç. Dr. Zeynep Yelda KADIOĞLU'na öncelikle en içten teşekkürlerimi sunmayı borç bilirim. Doktora eğitimim ve tez yazım süresince donanımı, samimiyeti ve yol göstericiliğiyle destek olan, konukseverliğini ve sohbetini esirgemeyen değerli hocam Sayın Prof. Dr. Orhan BAYTAR'a minnettarım ve teşekkür ederim. Dostane yaklaşımıyla bu tez çalışmasının eksikliklerini gidermeme yardımcı olan, eleştirileriyle araştırmanın gelişimine katkı sunan ve desteğini yakından hissettiğim Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Serhan TEZGEÇ'e nezaketi ve tavsiyeleri için teşekkür ederim. Tez savunma jürimde yer alan değerli hocalarım Sayın Doç. Dr. Berceste Gülçin ÖZDEMİR ve Sayın Doç. Dr. Ferhat ZENGİN'e nazik yaklaşımları ve derinlikli değerlendirmeleri için teşekkür ederim.

Kuşkusuz, bu tez çalışması çerçevesinde bütünlüklü bir ifade haline gelen fikirlerin şekillenmesine katkı sunan çok sayıda isim olmuştur. Fakat kaleme alınan her kelamda pay sahibi olan, basit fikirlerin yazmaya değer kurgular haline gelmesini sağlayan, henüz düşünce düzeyindeyken bu tez çalışmasını şekillendirmeme katkıda bulunan, her aşamada derin bilgisiyle yol gösteren ve metnin son okumasını yaparak değerli katkılarını sunan dostum Ömer MIZRAK'a özellikle teşekkür etmem gerekir. Heyecanıma ve hezeyanlarıma tanık olan, manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeden yanımda duran, dostluğuyla ve sohbetiyle yol yürümemi sağlayan sevgili dostum Bulut BAGATIR da teşekkürü fazlasıyla hak ediyor. Katlanılmaz uyumsuzluğuma tahammül ettiği ve varlığıyla bu süreci kolaylaştırdığı için Aleyna Ayşin YILDIRIM'a teşekkür ederim. Elbette, bilgisi ve enerjisiyle bu sürecin başlamasında ve tamamlanmasında en önemli rolü üstlenen, odağımı bulmama yardımcı olan değerli dostum Özgür İPEK'e en içten dileklerimle teşekkürü borç bilirim. Ayrıca umutlu sevgisini esirgemeyen aileme ve dostlarıma minnettar olduğumu eklemek isterim.

Nihat NUYAN

İstanbul, 2025

İÇİNDEKİLER

ÖZET i
ABSTRACT ii
ÖNSÖZ iii
İÇİNDEKİLER v
GİRİŞ 1
BÖLÜM 1 KAVRAMSAL ÇERÇEVE 7
1.1 Ekonomi Politik Yaklaşımın Temelleri 7
1.1.1 Neoliberal Dönüşümün Kültürel ve Toplumsal Etkileri 11
1.2 Eleştirel Kuram 13
1.2.1 Frankfurt Okulu, İdeoloji ve Hegemonya 14
1.2.2 İletişimsel Eylem ve Yeni Medya 17
1.3 Mekân Kavramı ve Mekân Algısı 18
1.3.1 Mekânın Ontolojisi 20
1.3.2 Mekânın Toplumsal Üretimi 22
1.3.3 Gerçek Mekândan Dijital Mekâna Geçiş 27
1.3.3.1 Sinemanın Etkisi 30
1.3.3.2 Bilgisayar Oyunlarının Etkisi 36
1.4 Dijital Mekân: Kuramsal Yaklaşım 38
1.4.1 Algılanan, Tasarlanan ve Yaşanan Mekân 38
1.4.2 Heterotopya 39
1.4.3 Mekânsal Adalet ve Zaman-Mekân Sıkışması 40
1.4.4 Akışların Uzamı ve Ağ Toplumu 41
1.4.5 Üçüncü Mekân 42
1.5 Dijital Mekânda Varoluş 43
1.5.1 Sergi Değeri 45
1.5.2 Kullanıcı Emeği 47
1.5.3 Dijital Kimlikler 49

1.5.4 Aidiyet ve Dijital Topluluklar 52
1.5.5 Anonimlik ve Blockchain Teknolojisi 55
1.6 Dijital Mekânın Ekonomi Politiği 57
1.6.1 Dijital Kapitalizm 60
1.6.2 Platform Ekonomisi 65
1.7 Gözetim ve Denetim 72
1.8 Dijitalleşen Organsız Beden 77
1.9 Dijital Mekânda Anarşizm 80
1.9.1 Anarşist Teori 82
1.9.2 Anarşist İlkelerin Dijital Mekâna Uyarlanması 84
1.9.3 Dijital Anarşizm ve Direniş Pratikleri 87
BÖLÜM 2 TASARIM TOPLUMU VE MİZANARŞİ 90
2.1 Toplumsal Süreçler 90
2.1.1 Denetim Toplumu 90
2.1.2 Tüketim Toplumu 92
2.1.3 Teknoloji Toplumu 93
2.1.4 Bilgi Toplumu 93
2.2 Tasarım Toplumu 95
2.3 Tasarım Toplumu ve Metaverse İlişkisi 101
2.3.1 Metaverse Platformları 104
2.4 Tasarım Toplumunun Ekonomi Politiği 105
2.4.1 Dijital Bedenin Ekonomik Değeri 107
2.4.2 Verinin Ekonomik Değeri 108
2.5 Anarşist Bir Dijital Mekân Mizanseni: Mizanarşi 110
2.6 Mizanarşi ve Dijital Mekân İlişkisi 114
2.7 Mizanarşinin Olanaklılığı 117
2.7.1 Blokzincir Teknolojisinin Sunduğu Olanaklar 119
2.7.2 Mizanarşi ve Metaverse İlişkisi 120
2.8 Mizanarşist Dijital Mekânın Üretimi 122
BÖLÜM 3 METAVERSE PLATFORMLARININ ELEŞTİREL SÖYLEM ANALİZİ . 124
3.1 Araştırma Yöntemi 125
3.1.1 Araştırma Tasarımı 127
3.1.2 Araştırmanın Amaçları 129

3.1.3 Sınırlılıklar 130
3.1.4 Bilimsel Çerçeve ve Kuramsal Konumlanma 132
3.2 Decentraland Platformu 134
3.2.1 Denetim Temsilleri 136
3.2.2 Özgürlük Temsilleri 139
3.3 The Sandbox Platformu 142
3.3.1 Denetim Temsilleri 143
3.3.2 Özgürlük Temsilleri 146
3.4 Roblox Platformu 148
3.4.1 Denetim Temsilleri 149
3.4.2 Özgürlük Temsilleri 151
3.5 Fortnite Platformu 153
3.5.1 Denetim Temsilleri 154
3.5.2 Özgürlük Temsilleri 157
3.6 Horizon Worlds Platformu 159
3.6.1 Denetim Temsilleri 160
3.6.2 Özgürlük Temsilleri 162
3.7 Bulgular ve Tartışma 163
3.7.1 Denetim Mekanizmaları Açısından Analiz 165
3.7.2 Özgürlük Pratikleri Açısından Analiz 167
3.7.3 Tasarım Toplumu ve Mizanarşiye Uygunluk 169
SONUÇ 172
KAYNAKÇA 188
EKLER 205
Decentraland Whitepaper 205
The Sandbox Whitepaper 208
Roblox Terms of Use 216
Epıc Games Terms Of Servıce 238
Supplemental Meta Platforms Technologies Terms of Service 242

GİRİŞ

Bireyler, gerçek yaşantılarında sahip oldukları fiziksel ve duygusal özellikleri ile kültürel ve politik tutumlarını siber uzama keyfi şekilde aktarabilir, bu durum da bireyin yeni bir benlik ve kimlik inşası olarak simülasyonda kendine yer edindiğini gösterir. Gün geçtikçe daha çok özelleştirme olanağı ile kullanıcılarına kimlik yaratma imkânı sunan bilgisayar oyunları ve sosyal medya araçları, bireyin bu sürece adapte olmasını kapitalizmin bir gereği olarak sağlama eğilimindedir. Artık sosyal ilişkilerimiz ve iletişim metotlarımız, kendini sunma halinde görselleşmiş durumdadır. Bireyin dijital kopyası aracılığıyla çalışan ve ekonomi politik bir işleyişe sahip bu gönüllü ifşa mekanizması, Google, Apple, Amazon gibi büyük teknoloji şirketlerinin kişisel verileri depolayıp kullanması ve reklam firmalarına satmasının altında yatan saikleri anlaşılır hale getirmektedir. Zira teknoloji ve internet şirketleri sahip oldukları veri tabanlarıyla kullanıcıları takip etmekte, kişisel hale getirilmiş reklam ve sosyal ilişkiler ağı ile kullanıcıyı bir meta şeklinde pazarlamaktadır.

Bu çalışma, gelişen teknolojiyle ortaya çıkan dijital mekân kavramının ekonomi politiğini Lefebvre'in mekânın üretimi, Harvey'in neoliberalizmi ve Frankfurt Ekolünün eleştirel kuramından hareketle; Foucault'nun heterotopya, Deleuze ve Guattari'nin köksap anlayışlarını siber uzamda tartışmaya açarak; Fuchs'un dijital emek ve Zuboff'un gözetim kapitalizmi çıkarımları üzerinden "Tasarım Toplumu" ve "Mizanarşi" kavramlarını literatüre dahil etme amacıyla hazırlanmıştır. Yeni bir yaşam alanı biçiminde kurgulanan dijital mekanlar, bireylerin kimliklerini yeniden inşa ettikleri bir yer olarak yaygınlık kazanmakta ve denetim-özgürlük ikileminde konumlandırılmaktadır. Gelişen bilgisayar ve internet teknolojilerinin insan hayatında dönüştürücü bir rol oynaması, bu tartışmanın dinamiklerinin ortaya çıkmasına aracılık etmiştir.

Yeni medya araçlarının uluslararası iletişimi anlık hale getirmesi, ayrıca iletişime dahil olan bireylerin dijital kimlikler edinerek dijital mekanlarda bir araya gelmelerine de olanak sunar. Habermas'ın kamusal alan tezinde öngördüğü kültürel, politik, ekonomik ve sosyal şeffaflığın aksine manipülasyon tekniklerine oldukça açık olan dijital iletişim

aşamaları, çeşitli sorunları beraberinde getirir. Dijital yollarla sağlanan iletişime dijital bir mekân aracılığıyla dahil olan bireylerin profil ve avatar oluşturma süreçlerinde herhangi bir bağlayıcılık olmadığından keyfi davranabilmesi, kendi dijital kopyasını yaratırken belirlediği özgün stratejisine bağlı olarak hareket ettiği bir özgürlük alanı sunar. Bu doğrultuda, bilinçli kullanıcının dijital iletişim kanallarına dahil olurken dijital bedenini inşa etmesi, iletişimin sağlıklı seyrini etkiliyor görünmektedir. İktidar ve sermaye sahiplerinin denetim sahasına döndürdüğü dijital mekânda bireylerin yeryurd edinmesi veya yersizyurdsuzlaşma potansiyeline sahip olması, ekonomi politik dinamiklere göre tartışmayı gerekli hale getirir.

Ayrıca gündelik yaşantıda iletişim için ortak bir mekân gerekliliğinin dijitalleşmeyle birlikte ortadan kalkması, bazı başka sorunları beraberinde getirir. İki bedenin mekânsal birlikteliğinde ortaya çıkan hiyerarşik iletişim biçimi, tarafların sosyal ve kültürel sermayeleri gibi etkenler üzerinden olduğu kadar tercih ettikleri iletişim kurma yöntemlerinden de kaynaklanır. Yeni medya araçları ise bu hiyerarşinin yeniden inşa edilmesi sürecine farklı verilerle katkı sunar. Bu aşamada iletişimin taraflarını hiyerarşik olarak birbirinden farklılaştıran doneler, zaman ve mekândan bağımsız olduğu kadar dijital formattaki yeni bir zaman ve mekân tarzından elde edilir.

Bireylerin gerçek dünyada sergiledikleri eylemlerin gözetleniyor ve denetleniyor olması, yeni bir özgürlük alanı olarak siber uzamda kendilerine yer edinme arayışına girmelerine neden olur. Şu hâlde dijital mekanların, Habermas'ın kamusal alan tartışmasında sunduğu gibi, bireylerin kültürel, politik ve ekonomik durumlarından sıyrılarak tarafsız bir şekilde varlık bulabildikleri yeni bir tartışma alanı olma olasılıkları üzerinde durmak mümkündür. Gilles Deleuze ve Michel Foucault gibi düşünürlerin, iktidarların baskı mekanizmalarını analiz etmeleri, dijital mekanların gelecekte ne tür bir denetim veya özgürlük alanı haline gelebileceği sorusunu düşündürmektedir. Bu nedenle bireyin özgürlüğü bulma potansiyeli ve denetim altına alınma durumlarını siber uzam ekseninde yeniden tartışmaya açmak gerekir.

Teknolojik gelişmeler, blokzincir ve metaverse gibi yeni kavramların hayatımıza girmesine neden olmuştur. Bu nedenle bireylerin yeni teknolojik alışkanlıklar geliştirmesi ve sosyal dünyalarıyla birlikte bedenlerini ve fikirlerini siber uzama aktarması yeni bir tartışmanın kapılarını aralar. Öncelikle bu yeni teknolojilere nasıl uyum sağlanacağı ve bu teknolojilerin gereklerini yerine getirirken ne türden bir denetlenme veya özgürleşme

sürecine dahil olunacağı henüz yeterince tartışılmamış bir alan olarak karşımızda durmaktadır. Bu çalışma bireyin özgürleşme sorunsalına çözüm üretme amacıyla ekonomi politik yaklaşımdan faydalanır. Tüketici rolündeki bireyin, dijital mekanlar aracılığıyla üretken bir rol üstlenmesi ve özgürleşmesi için gerekli teorik zemini tartışmaya açar.

Bireyin gerçek dünyada gözetim altında tutulması ve özgürlüğünün güç odakları tarafından kısıtlanmasına karşın dijital mekanların blokzincir ve merkeziyetsiz otonom organizasyonlar teknolojilerinden faydalanarak özgürleşmesi ve anonim bir dijital kopya haline gelmesi düşüncesinden hareket eden bu çalışma, dijital mekânın ideolojik inşası neticesinde bireyin özgürlük sorunsalı üzerinde durmaktadır. Bu minvalde dijital mekân kurgularının, bireyin anonimleşmesine olanak sunup sunmadığı araştırılacaktır. Günümüzde gerçek mekanlarda mobese kameraları, çipli kimlik kartları ve parmak izi tarayıcıları gibi teknolojilerle bireylerin eylemlerinin iktidar yapıları tarafından gözetlendiği ve kısıtlandığı görülmektedir. Dijital mekanların gerçek dünyanın bir benzerini kopyalayıp yarattığı sosyal medya, kriptografik bilgisayar teknolojileri aracılığıyla kurgulandığında özgürlükçü ve eşitlikçi bir kolektif alan sunma potansiyeline sahip görünmektedir.

Frankfurt Ekolü düşünürlerinin eleştirel ekonomi politik yaklaşımla medya ve kültür endüstrisinin meta üretimini tartışmaya açmasından hareketle, Yeni Medya özelinde meta üretim biçimlerinin ekonomi politik bakımından karşılığı araştırılmaktadır. Frankfurt Ekolü, reklam ve televizyonun yaygın hale gelmesi ile iletişimde ortaya çıkan yönlendirmeleri tartışma konusu olarak belirler. Özellikle Habermas'ın kamusal alan kavramsallaştırması, Theodor W. Adorno'nun otorite çözümlemeleri ve Max Horkheimer ile Walter Benjamin gibi düşünürlerin medya eleştirileriyle birlikte kültür endüstrisine yönelik tartışmaları, kullanıcının bir meta haline geldiği yönünde bir sav geliştirmelerine aracılık etmiştir. Bu durum, kullanıcıların dijital medya araçları üzerinden kimlik inşa ettikleri günümüz sosyal medya platformlarının da Eleştirel Kuram perspektifinden yeniden tartışmaya açılmasını gerekli kılar.

İletişim kuramcısı Neil Postman, *Televizyon Öldüren Eğlence* adlı kitabında medya araçlarının bir denetim mekanizması olarak bireyi olumsuz anlamda etkilediği ve özellikle politikacıların geliştirdiği propaganda modelleri aracılığıyla seçmenleri medya aygıtları ile etkiledikleri düşüncesini savunur. Bu bakımdan Noam Chomsky'nin propaganda ve rızanın imalatı kavramları bu tez çalışmasının dayanakları arasında yer almaktadır. Benzer

yaklaşımlar doğrultusunda Louis Althusser'in devletin ideolojik aygıtlarından biri olarak sıraladığı medya aygıtının da şu durumda bireyin aleyhinde bir işleyiş sergilemekte ve iktidar yapıları ile sermaye sahiplerinin yararına bir araç olarak işlemekte olduğu savı üzerinde durulmaktadır.

Yeni medya araçlarıyla şekillenen dijital ortamlar, geleneksel anlamda "özgürlük" ve "denetim" kavramlarının yeniden tanımlanmasını gerekli kılar. Özellikle sosyal medya platformlarının bireyleri kullanıcı sözleşmeleri, hizmet koşulları ve kurucu metinleri üzerinden bir iletişim ve etkileşim sahasına dahil etmesi; bu metinlerin yalnızca birer teknik ve hukuki metin olmanın ötesinde, ideolojik yönelimleri ve güç ilişkilerini barındıran söylemsel yapılar olmalarına aracılık eder. Medya ekonomisi ve medya kuramları alanlarında yapılan çalışmalarda bu metinlerin yalnızca teknik ve hukuki bağlamda değerlendirilmesi; kullanıcının ne türden bir denetime tabi tutulduğu, belirlenmiş bir özgürlük olanağı üzerinden nasıl bir ideolojik söyleme maruz kaldığı ve metinlerin ne gibi ideolojik örüntüler, kurumsal yönelimler ve iktidar pratikleri barındırdığının ihmal edilmesine neden olabilmektedir. Alandaki bahsi geçen eksiklikleri gidermeyi amaçlayan bu çalışma, dijital mekanların kurucu metinlerini, kullanıcı sözleşmelerini ve hizmet koşullarını birer söylem alanı olarak analiz etmeyi hedeflemektedir.

Çalışma, mevcut iletişim kuramları ve medya ekonomisi literatüründe tam olarak tanımlanmamış iki yeni kavramsal çerçeve önermekte ve denetim ile özgürlük arasındaki diyalektiği bu iki yeni kavram üzerinden temellendirmeyi denemektedir: Tasarım toplumu ve mizanarşi. Tasarım toplumu; iletişim teknolojilerine bağlı olarak yirminci yüzyılda birey bedeni üzerinde geliştirilen iktidar ve sermaye kontrolündeki denetim mekanizmalarının, yapısı gereği sınırlandırılması güç olan siber uzama uyarlanmasını ve toplumsal yapının ve birey davranışlarının dijital mekanlarla tasarlanmasını ifade eder. Mizanarşi ise bireylerin siber uzamda dijital kopyaları olarak inşa ettikleri profilleri aracılığıyla bu denetim mekanizmalarının dışında kalarak, özgür bir internet ve iletişim deneyimine sahip olmak adına, kriptografi ve merkeziyetsiz internet teknolojilerinden faydalanma olanakları üzerine kurulan dijital platformları ve dijital mekandaki anonim faaliyetler bütününü tanımlar.

Bu iki kavram, klasik özgürlük-denetim çatışmasının ötesine geçen, dijital kapitalizmin güncel gerçekliğini anlamaya yönelik birer araç olarak önerilmektedir. Tasarım toplumu, yeni medya düzeninde ekonomik çıkarlarla bütünleşmiş denetim

mekanizmalarının söylemsel inşası olarak yorumlanırken; mizanarşi, bireysel bir mutlak özgürlükten beslenen kolektif eylemselliğin siber uzamdaki tezahürüdür. Bu çerçevede bu tezin temel hipotezi şudur: Birer sosyal medya mekânı olan metaverse platformlarının kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri, "tasarım toplumu" kavramına denk gelecek şekilde örtük bir denetim ideolojisini meşrulaştırmakta; "mizanarşi" kavramına denk gelecek şekilde ise merkeziyetsiz ve kriptografik bir özgürlük ideolojisinin olanaklarını sunmaktadır. Diğer bir ifadeyle, dijital platformlar kullanıcılarına özgür oldukları hissini verirken onları sistematik olarak yönlendiren ve veri ekonomisini besleyen bir iktidar biçimini söylem yoluyla içselleştirmektedir. Bu ikili yapı, neoliberal medya ekonomisinin asli bir çelişkisini ortaya koyar: Söylemde özgürlük, eylemde algoritmik denetim.

Bu hipotezi test etmek için eleştirel söylem analizi yönteminden yararlanılacaktır. Eleştirel söylem analizi, dilin sadece iletişimsel değil, aynı zamanda ideolojik ve iktidar ilişkilerini üreten bir araç olduğunu savlar. Bu çerçevede, yeni bir sosyal medya deneyimi sunan oyun-metaverse karması dijital mekanlar arasında kullanıcı sayısı ve ekonomisi bakımından ön plana çıkan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarının (Shein, 2024) kullanıcı sözleşmeleri ile blokzincir altyapısı, NFT ekonomisi ve kullanıcı odaklı içerik üretimiyle ön plana çıkan Decentraland ve The Sandbox platformlarının (Mele, Spena & Russo, 2025, s. 277) kurucu metinleri, söylemin biçimsel yapısı, örtük önermeleri ve ideolojik yönelimleri açısından çözümlenecektir. Metaverse metrikleri bakımından en yaygın kullanıma ve en büyük ekonomiye sahip olmaları (Weinberger & Gross, 2023, s. 543), bu platformların içerik ve pazar temelli analizlerinin ötesine geçerek söylem üzerinden kurulan iktidar biçimlerini görünür hale getirmeyi ve sunulan özgürlük potansiyelini değerlendirmeyi gerekli kılar. Böylece, gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri aracılığıyla birey-toplum-medya ilişkilerinin yeniden tanımlandığı bir dönemde, yeni medya araçlarının ekonomi politik durumuna eleştirel bir katkı sunulması amaçlanmaktadır.

Bu hipotezi desteklemek için şu araştırma sorularından hareket edilecektir: Tasarım toplumu, yeni bir kavram olarak günümüzün dijital mekanlarında bireylerin tek tipleştiği ve dijital kapitalizmin gereklerine uygun olarak yönlendirilerek toplumsal bir form oluşturduğu düşüncesinin kavramsal çerçevesini belirleyebilir mi? Bireylerin kontrol edildiği bir düzlemde, mizanarşi, bireyin kimliksizleşerek özgürleşebildiği ve böylece kendini özgürce ifade edebildiği bir dijital mekân tasarımı sunabilir mi? Büyük teknoloji

firmalarının bireyi meta halinde pazarlamasının ve metaverse platformlarında denetime açık hale getirmesinin önüne geçmek için blokzincir ve merkeziyetsiz otonom organizasyonlardan yararlanmak mümkün mü?

Bu doğrultuda; çalışmanın ilk bölümünde kavramsal çerçeve belirlenmiş ve bunun için Marksist ekonomi politik, eleştirel kuram ve post-yapısalcı yaklaşımlardan yararlanılmıştır. İkinci bölümde "Tasarım toplumu" ve "Mizanarşi" kavramları; denetim mekanizmalarının heterotopya ve özgürlük pratiklerinin köksap kavramlarıyla eşleştirilmesiyle kuramsal bir çerçeveye oturtulmuştur. Van Dijk'ın Eleştirel söylem analizi yönteminin kullanıldığı üçüncü bölümde; Decentraland, Tha Sandbox, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds metaverse platformlarının kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri incelenmiştir. Tasarım toplumu yaklaşımını temsil etmesi için "denetim", mizanarşi yaklaşımını temsil etmesi için "özgürlük" terimi seçilmiş ve kurucu metinler ile kullanıcı sözleşmelerinde bu terimlerin İngilizce karşılıkları olarak sırasıyla "control, discipline, governance" ve "freedom, liberty, independence" ifadeleri taranmıştır. Ayrıca kullanıcı sözleşmeleri, hizmet koşulları ve kurucu metinlerde denetim-özgürlük dikotomisi ile ilgili bağlamlar ve ifadeler de aranarak, analize dahil edilmiştir.

Decentraland, Tha Sandbox, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds metaverse platformlarında denetim ve özgürlük terimlerinin ideolojik kullanımının, platformun blokzincir tabanlı olup olmamasıyla doğrudan ilgili olduğu sonucuna varılmıştır. Blokzincir tabanlı Decentraland ve The Sandbox platformlarının kullanıcı mahremiyetini ve anonimliği kısmen güvence altına aldığı görülmüştür. Buna bağlı olarak bu iki platformun kullanıcı adına özgürlük potansiyeli taşıdıkları ve bu bakımdan mizanarşi yaklaşımına örnek teşkil ettikleri, fakat bütünlüklü bir karşılık oluşturmadıkları sonucuna varılmıştır. Blokzincir tabanlı olmayan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds metaverse platformlarının özgürlük kavramını daha ticari gereklerle yorumladığı ve denetim algoritmalarını dijital kapitalizme uygun şekilde işlettiği sonucuna varılmıştır. Bu durum, tasarım toplumu yaklaşımı doğrultusunda, dijital mekân olarak metaverse platformlarının sermaye ve iktidar sahiplerinin kontrolü altında olduğunu ve kullanıcıların devamlı bir gözetim ve yönlendirmeyle metalaştırdığını göstermiştir.

BÖLÜM 1 KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1 Ekonomi Politik Yaklaşımın Temelleri

Ekonomi politik yaklaşım; siyasi kurumların, güç ilişkilerinin ve toplumsal yapıların ekonomik düzenlemelerle olan ilişkisini tartışmayı amaçlayan bir bilim dalıdır. Bu disiplin, ekonomik faaliyetlerin yalnızca piyasa dinamikleriyle değil, aynı zamanda siyasi kararlar ve toplumsal normlarla şekillendiğini savunmaktadır. Ekonomiyle beraber hukuk, siyaset bilimi, sosyoloji gibi bilim dallarının araçlarından yararlanarak tekelcilik, pazar korumacılığı, maliye politikaları ve rant ilişkileri gibi konulara eğilir.

Antoine de Montchrétien, Adam Smith, David Ricardo ve Karl Marx gibi düşünürler tarafından kuramsal çerçevesi çizilen ekonomi politik yaklaşım, kapitalist sistemin dinamiklerini ve sınıfsal farklılıklardan kaynaklı toplumsal dönüşümleri anlamak açısından önem taşımaktadır. Bilhassa *Kapital* ve *Ekonomi Politiğin Eleştirisine Katkı* eserlerinde Marx tarafından etraflıca açıklanan ekonomi politik yaklaşım, mekân kavramının çeperini belirlerken ortaya çıkan ve kavramın kapsamını belirlemeye olanak sunan ekonomik ve politik etkenleri betimlemeye olanak sunar. Bu bakımdan, ekonomi politik yaklaşımın kavramsal sınırlarını belirlemek ve günümüzün dijital düzenlemeleri ile arasındaki ilişkiyi tanımlamak önem arz eder.

Ekonomi politik kavramı, "economie politique" terimi olarak ilk kez 1615 yılında Fransız şair, dramaturg ve ekonomist Antoine de Montchrétien tarafından, *Traité de l'économie politique* adlı eserde kullanılmıştır (Dessaix, 2016). Ekonomi politiğin bir disiplin olarak ortaya çıkmasında önemli bir dönüm noktası olan bu eser, tarımsal üretimin ekonomik zenginliğin temel kaynağı olduğunu savunur. 1776 yılında Adam Smith tarafından kaleme alınan *Ulusların Zenginliği* ise ekonomi politik yaklaşımı "mutlak üstünlük" teorisi üzerinden şekillendirerek, ülkelerin üretim politikalarını ucuz üretim olanakları doğrultusunda belirlemeleri gerektiğini savunur ve kaynakların ucuza üretilen

mala tahsis edilmesi gerektiğini öne sürer (Smith, 2007, s. 460). Ekonomi politiğin teorik çerçevesini belirleyen bir diğer önemli eser, David Ricardo tarafından 1817 yılında yazılan *Ekonomi Politiğin ve Vergilendirmenin İlkeleri* kitabıdır. "Emek değer" teorisine dayanan bu çalışmada Ricardo, bir malın değerinin onu üretmek için harcanan emekle ölçülebileceğini savunur (Ricardo, 2001).

Tüm bu yaklaşımları irdeleyerek çalışmalarında bir zemin olarak kullanan Karl Marx, 1867 yılından itibaren kaleme almaya başladığı *Kapital* adlı eseriyle ekonomi politiği kapitalist toplum yapısını ve onun işleyişini anlamak adına bir araç olarak kullanmış ve böylece alanın temel sınırlarını belirlemiştir (Marx, 2011) Böylelikle ekonomi politik, toplumsal üretim ilişkilerini inceleyen kuramsal bir yaklaşım olarak, üretim araçlarının mülkiyet biçimlerini, bu üretim araçlarını kullanan sınıfsal yapıları ve buna bağlı olarak ortaya çıkan politik durumları analiz eden bir bilime dönüşmüştür. Günümüzde de ekonomi politik, toplumsal ilişki ve üretim süreçlerinin ekonomik temelleri ile şekillendirdiği politik durumları inceleyen disiplinler arası bir alanı tanımlar. Ekonomik faaliyetlerin devlet, toplum ve bireyler üzerindeki etkilerini anlamak için kullanılan ekonomi politik kavramı, tüm bunların yanı sıra, kapitalist üretim ilişkilerinin ve bundan kaynaklanan toplumsal eşitsizliklerin bir eleştirisi olarak da görülür.

Klasik ekonomi politik geleneği, 18. yüzyılın sonlarından 19. yüzyılın ortalarına kadar uzanan dönemde ortaya çıkan ekonomi düşüncesinin bilimsel bir disiplin haline gelmesini sağlayan yaklaşımdır. Bu geleneğin öncüleri olarak Adam Smith, David Ricardo, Thomas Robert Malthus ve John Stuart Mill sayılmaktadır. Klasik ekonomi politik yaklaşım, serbest piyasa mekanizmalarını, bireysel çıkarın toplumsal fayda için kullanılmasını ve devlet müdahalesinin sınırlandırılmasını savunur (Smith, 2007). Bu yaklaşımı savunan düşünürler, bir malın değerinin belirlenmesinin kaynağı olarak emek teorisini benimsemişlerdir. Özellikle Ricardo, malların değişim değerinin üretimde harcanan emek miktarına bağlı olarak belirlenmesi gerektiğini savunur (Ricardo, 2001). İngiliz ekonomist Malthus tarafından ortaya atılan ekonomik doktrine göre ise, nüfus artışı ekonomik büyümeyi sınırlandırır ve bu durum kıtlık ve yoksulluk gibi toplumsal sorunlara yol açabilir. Bu bakımdan, nüfus artışı ile nüfusu besleyen kaynakların kullanımı yönünde bir politik ekonomi anlayışının benimsenmesi gerektiğini savunur (Malthus, 1998). Stuart Mill ise iktisadi olarak, üretimi ve ticareti belirleyen şeyin talep yoğunluğu olması gerektiğini ortaya atmış, vergilendirme sistemi üzerinden ekonomi politiğin ilkelerini

belirleyerek üretim ve emek oranında devlete katkı sunulması gerektiğini söylemiştir (Mill, 2009). Klasik ekonomi politik geleneği, ekonomik olayları anlamada sistematik ve analitik bir çerçeve sunarak, bu disiplinin gelişiminde önemli katkılarda bulunmuştur.

Karl Marx ve Friedrich Engels'in yaklaşımlarına göre ise, ekonomik faaliyetlerin toplumsal yapıya olan etkilerini ve bu etkilerden kaynaklanan eşitsizlikleri analiz etmek ve kapitalist ekonominin neden olduğu yetersizlikleri ve eşitsizlikleri ortaya koymak gerekir (Marx & Engels, 2018). Bir ürünü, emek süreçlerini göz ardı ederek yalnızca meta değeri üzerinden artı-değer yaratma arayışıyla ele alan kapitalist üretim, toplumsal eşitsizlik ve emek sömürüsüne yol açmaktadır. Karl Marx'ın *Ekonomi Politiğin Eleştirisine Katkı* eserinde de belirttiği gibi kapitalist sistem işçi sınıfının emeğinin sömürülmesine dayanır ve bu sömürü toplumsal yapıyı şekillendirir (Marx, 1979). En sade ifadeyle Marksist kuram, kapitalist üretim ilişkilerinin sermaye birikimi süreçlerinde işçilerin emeğini sömürerek kazancını artırdığını ve bu sömürü düzeninin toplumsal yapıdaki eşitsizliklerin, yoksullukların pekişmesine neden olduğunu ifade eder. Marksist kuram açısından ekonomik işleyiş yalnızca bireysel çıkarlar üzerine kurulu değildir, aynı zamanda toplumsal sınıflar arasındaki güç ilişkilerini de yansıtır (Harvey, 2015, s.37). Ekonomi politik, üretim sürecinin toplumsal boyutlarını ve ekonomik ilişkilerini inceleyen bir disiplindir ve üretim ilişkilerini detaylı bir biçimde inceleyerek toplumların ekonomik yapısını anlamaya çalışırken ekonomi temelli yasaların işleyişini de açıklar (Nikitin, 1995, s. 21).

Marksist ekonomi politik, kapitalizmin temel işleyişini artı-değer teorisi, sermaye birikimi süreçleri ve sınıf mücadelesi üzerinden açıklama eğilimi gösterir. Marx'a göre, kapitalist üretim biçimi, işçilerin emeğinin sömürülmesine dayanır ve bu durum sermaye sahipleri ile emekçiler arasındaki çelişki ve adaletsizliği derinleştirir (Marx, 2012, s. 75). Kapitalist toplum yapılarında artı-değer üretimi, sermayenin genişleyen yeniden üretimini mümkün kılar ve ekonomik krizlerin temel kaynağını oluşturur (Marx, 2015, s. 140). Üretim araçlarının özel mülkiyetine dayanan kapitalist sistemin, sınıfsal eşitsizliğe yol açtığı ve sermaye sahiplerinin emekçi işçi sınıfı üzerinde bir güç olarak konumlanmasına aracılık ettiği görülür.

Marksist ekonomi politik anlayışına göre kapitalist devlet, egemen sınıfların çıkarlarını koruyan bir aygıt olarak işlev görür. Marx'a göre, burjuva devleti, kapitalist üretim ilişkilerini sürdürebilmek adına ideolojik ve baskıcı şiddet araçlarını kullanır (Marx,

2012, s. 266). Sermayeyi kontrolü altında bulunduran iktidar yapıları, politikalarını belirlerken kendi kazançlarına odaklanıp emekçi halkın sömürülmesine aracılık etmektedir. Gücü elinde bulunduran yapıların belirlediği ideolojiler, halkın üretim biçimlerini ve ekonomik sistemi belirlemektedir.

Sanayi Devrimi, kapitalizmin temelini oluşturan ekonomik yapıyı değişime uğratmış ve üretim süreçlerinde radikal bir dönüşüme sebebiyet vermiştir. Bu dönemden itibaren üretim araçlarının özel mülkiyet altında toplanmasıyla, sermaye birikimi ve işçi sınıfının oluşumu gibi olgular ekonomi politik yaklaşımın çerçevesini oluşturmada belirleyici rol oynar. Hızlı üretim araçlarının üretim kapasitesine bağlı bir biçimde meta ekonomisinin de gelişmesi, metanın fetiş niteliğine denk düşmektedir ve sermaye sahipleri tarafından bu durum emeğin sömürülerek paraya dönüştürülmesi sürecini pekiştirir (Nikitin, 1995, ss. 62-63). Sanayi sermayesi ve dolayısıyla kapitalist üretim sistemleri, üretim sermayelerini meta piyasasından elde ederken emek sürecinin ürününü de bu süreçle ortaya çıkmak zorunda bırakır. Böylece sermaye sahiplerine bağımlı bir emek döngüsünün kurulduğu ve emeğin bir meta değerine indirgendiği görüşü savunulabilir. Gelişen sanayi araçları ve üretim biçimleri artı-değer sömürüsünden mümkün olduğunca beslenerek işçilerin kapitalist sistem içindeki bağımlılığını artırmıştır. Özellikle yirminci yüzyılın başlarında üretim bantlarının yaygınlık kazanmasıyla, emek sömürüsünün güçlendiği görülür. Geç kapitalizmin temel bir aşaması olarak değerlendirilen Fordizm, bu dönemde kitlesel üretim ve tüketimin belirleyici bir unsuru olarak ortaya çıkar (Mandel, 2008, s. 124).

Ekonomi politik yaklaşım; sermaye ve iktidar ilişkilerini, ekonomik kaynakların dağılımı, üretim ilişkileri ve ideolojik dinamikler üzerinden tartışmaya açar. Sermaye yalnızca ekonomik bir birikim değil, aynı zamanda siyasi güçle ilişkili ve belirleyici bir unsurdur. Sermaye, üretim araçlarına sahip olan sınıfların ve iktidar yapılarının, ekonomik kaynakları kontrol ederek siyasi karar alma süreçlerini şekillendirme olanağını ifade eder. İktidar ise bu kaynakların dağıtımını düzenleyen ve toplumsal düzeni sürdüren ideolojik mekanizmalar aracılığıyla mevcudiyetini sağlar. Sermaye birikimi, kapitalist üretim ilişkileri aracılığıyla emek sömürüsüne dayanır ve bu süreç, sermaye sahiplerinin siyasi iktidarı elde bulundurmasına olanak tanır (Marx, 2012, s. 114). Bu açıdan, sermaye ve iktidar ilişkisi, ekonomik ve ideolojik alanların etkileşimine bağlıdır. Bu ilişki, toplumsal eşitsizlikleri derinleştirirken demokratik süreçleri zayıflatan bir döngüye yol açar. Sanayi

Devrimi ile şekillenen kapitalist üretim süreçleri, üretim bantlarının devreye girmesiyle emeğin daha çok sömürüldüğü bir ortamın yaratılmasına aracılık eder.

1.1.1 Neoliberal Dönüşümün Kültürel ve Toplumsal Etkileri

Çağdaş kuramcılardan David Harvey neoliberalizm bağlamında ekonomi politik yaklaşımı ele alarak, sermaye birikimi süreçlerini ve devlet yapılarının bu alandaki rolünü açıklığa kavuşturmuştur. Neoliberalizm 1970'li yıllardan itibaren küresel ölçekte yaygınlaşan bir ekonomik sistem olarak; piyasa özgürlüğünü, özelleştirmeleri ve devlet müdahalesinin azaltılmasını savunan bir serbest piyasa düzenidir. Neoliberal devlet modeli, piyasanın işleyişini garanti altına almak adına kurumsal bir çerçeve oluştururken, sosyal hizmetlerin geri çekilmesi yoluyla bireysel sorumluluğu artırmaktadır (Harvey, 2015, s. 72). Neoliberal politikalar, piyasaların kendi kendine düzenleyici olduğu inancına dayanır ve küresel serbest ticaret, sermaye hareketliliği ve ekonomik entegrasyonu teşvik ederek, kamu hizmetlerinin özel sektöre devri ve sosyal harcamaların azaltılması gibi uygulamalarda kendini göstermiştir. Buna bağlı olarak neoliberal ekonomi politik, sermaye hareketliliğini ve finansallaşmayı teşvik ederek, küresel eşitsizlikleri derinleştiren bir yapı ortaya çıkarır (Harvey, 2015, s. 161).

Neoliberal perspektifte devletin rolü, piyasa mekanizmalarının işleyişini kolaylaştırmakla sınırlandırılmaktadır. Ancak neoliberal politikalar, devletin piyasaya müdahalesini ortadan kaldırmak yerine, sermaye sahipleri lehine düzenlemeler yapılmasına aracılık eder. Bu bakımdan; ekonomik iktidarın küçük bir seçkin grubuna teslim edilmesini gerektiren neoliberalizm projesinin sağlanabilmesi adına toplum nezdinde bir rıza imalatı, kültürel ve ilahi inançların manipülasyonu ve korku odaklı propagandanın etkili bir biçimde kullanıldığını ifade etmek gerekir (Harvey, 2015, s. 48). Fordizmin ekonomi politik açıdan önemi, işçilerin daha yüksek ücretlerle çalışmasının yanı sıra tüketim süreçlerine de dahil olmalarının sağlanmasıdır. 1970'lerden itibaren bu üretim ve tüketim ilişkisini belirleyen model yerini esnek üretime bırakarak, neoliberal dönüşümün hızlanmasına aracılık eder (Harvey, 2015, s. 121).

Neoliberal politikalar, gelir eşitsizliğinin artması, sosyal refah sistemlerinin zayıflaması ve çevresel sürdürülebilirlik sorunlarının artması gibi olumsuz durumlara yol

açmaktadır. 1980'li yıllardan itibaren Batılı ülkelerde devlet politikası olarak uygulamaya koyulan bu politik yaklaşım, sermaye birikimini teşvik ederek ekonomik eşitsizlikleri derinleştirirken, sosyal adaletin sağlanmasını da göz ardı etmektedir (Piketty, 2013, s. 221). Şu hâlde, neoliberal politikalar günümüzün kapitalist devlet anlayışında yer bulmasına rağmen sosyal ve çevresel etkileri nedeniyle tartışmalı bir konu olarak değerlendirilir. Marksist ekonomi politik anlayışında üretici güçler ve üretim ilişkileri arasındaki diyalektik bağ vurgulanırken, neoliberal ekonomi politik anlayışta piyasa mekanizmaları ve bireysel özgürlük ön plana çıkarılır (Harvey, 2015, s. 13).

Neoliberal dönüşüm, ekonomik politikaların ötesinde kültürel ve toplumsal yapılar üzerinde de etkiler yaratmıştır. Neoliberalizmin bireycilik ve piyasa merkezli değerleri, toplumun kolektif sorumluluk anlayışını zayıflatmakla birlikte, bireysel başarıyı önceliklendiren bir kültürel karakter oluşturmuştur (Brown, 2015, s. 209). Eğitim, sağlık ve sosyal hizmetler gibi alanlarda piyasa mantığının hâkim hale gelmesi, bu hizmetlerin metalaşmasına yol açmış; bireylerin bu hizmetlere erişimi, ekonomik güçleriyle doğrudan bağlantılı hale gelmiştir. Neoliberal politikaların teşvik ettiği küresel tüketim kültürü ise yerel kültürel kimliklerin erozyona uğramasına neden olmuş ve tüketim odaklı homojen bir yaşam pratiğini yaygınlaştırmıştır. Buna bağlı olarak, atomize bir bireyselcilik ve maddi başarıya dayalı bir dünya görüşünün yerleşmesi sağlanmıştır (Giroux, 2016, s. 4).

Toplumsal düzeyde bakıldığındaysa neoliberal dönüşüm gelir eşitsizliklerini artırarak sosyal sınıflar arasındaki uçurumu derinleştirmiştir. İş gücü piyasasında esnekleşme ve sendikal hareketlerin zayıflaması, çalışanların güvencesiz çalışma koşullarına maruz kalmalarına yol açmıştır. Neoliberalizmin sosyal refah sistemlerini daraltması, toplumsal dayanışma ağlarını zayıflatmış, bireylerin yalnızlaşmasına ve rekabet duygusunun artmasına neden olmuştur (Standing, 2011, s. 12). Bu durumun bilhassa dezavantajlı gruplar açısından psikolojik ve sosyal strese neden olduğu, toplumsal güven ve aidiyet hissinin olumsuz etkilendiği rahatlıkla görülebilir.

Piyasa odaklı değerlerin ve birey merkezci ideolojilerin güçlenmesiyle neoliberalizm, medya ve dijital alanlarda da etkilerini göstermeye başlamıştır. Medya sektöründe, neoliberal politikalar özelleştirme yoluyla büyük medya tekellerinin oluşumuna aracılık etmiştir. Bu durum, birkaç küresel şirketin haber üretimi ve içerik dağıtımını kontrol etmesine yol açmıştır. Buna bağlı olarak medya, kamu hizmeti anlayışından uzaklaşarak kar odaklı bir yapıya dönüşmüş, haber üretimi de toplumu bilgilendirme misyonundan

uzaklaşarak sansasyonel ve ticari unsurları ön plana çıkaran bir forma bürünmüştür. Reklam gelirlerine bağımlılık, haberlerin tarafsızlığına zarar vererek, tüketici odaklı bir medya kültürünün pekişmesine olanak sunmuştur (Herman & Chomsky, 2012, s. 15).

Neoliberalizm asıl etkisini ise dijital alanda internetin ticarileşmesi ve platform ekonomisinin yükselişiyle göstermeye başlamıştır. İnternetin erken dönemindeki görece demokratik ve şeffaf yapı, 2000'li yıllardan itibaren Google, Facebook, Amazon gibi teknoloji şirketlerinin hakimiyet alanına dönüşmüştür. Neoliberal politikaların desteklediği serbest piyasa anlayışı, bu platformların veri toplama ve kullanıcı davranışlarını ticarileştirme pratiklerini kolaylaştırmıştır. Ayrıca, sosyal medya platformları, neoliberal bireysellik ideolojisini besleyerek kullanıcıları kişisel markalaşma ve rekabetçi öz-ifşa pratiklerine yönlendirmiştir (Marwick, 2013, s. 164). Bu süreç, dijital alanın toplumsal dayanışma yerine bireysel görünürlük ve tüketim odaklı bir kültürü teşvik edecek şekilde yapılanmasına, ayrıca kutuplaşma ve dezenformasyonun ticari dinamiklere göre şekillenmesine yol açmıştır.

1.2 Eleştirel Kuram

Eleştirel Kuram, 20. yüzyılın en etkili düşünce akımlarından biri olarak toplumsal gerçekliği eleştirel bir perspektiften analiz eden bir yaklaşımdır. Her ne kadar Marksist bir gelenekten türemiş olsa da bu kuramın klasik Marksist determinizmden uzaklaşarak sosyal olguları kültürel, ekonomik ve ideolojik bir çerçevede incelediği görülür (Jay, 2014, s. 91). Frankfurt Okulu'nun öncülüğünde şekillenen Eleştirel Kuram, Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Herbert Marcuse, Jürgen Habermas gibi düşünürlerin katkılarıyla gelişmiş; Antonio Gramsci, Stuart Hall ve Walter Benjamin gibi isimlerin kavramlarıyla zenginleşmiştir (Guess, 2002, s. 12). Bu metin, Eleştirel Kuramın temel ilkelerini, Frankfurt Okulu'nun ideoloji eleştirisini, hegemonya ve medya kavramlarını, kültür endüstrisini ve iletişimsel eylemi ele almaktadır.

Eleştirel Kuramın gücü, yalnızca mevcut toplumsal düzeni eleştirmekle sınırlı kalmayıp aynı zamanda özgürleşme ve toplumsal adalet için pratik bir yol haritası sunmasında yatmaktadır. Kuram, bireylerin ideolojik manipülasyona karşı bilinçlenmesini ve toplumsal değişim için aktif bir rol üstlenmesini teşvik eder. Frankfurt Okulu'nun

disiplinler arası yaklaşımı, felsefe, sosyoloji, psikoloji ve kültürel çalışmaları bir araya getirerek toplumsal sorunlara bütüncül bir bakış açısı sunar (Kellner, 1989, s. 23). Bu yaklaşım, günümüzde dijitalleşme ve neoliberal politikaların yarattığı yeni tahakküm biçimlerini anlamak için de kritik bir araç olmaya devam etmektedir.

1.2.1 Frankfurt Okulu, İdeoloji ve Hegemonya

Frankfurt Okulu, 1923 yılında Almanya'da kurulan ve Eleştirel Kuramın temellerini atan bir düşünce okuludur. Toplumu bütüncül bir şekilde analiz etmeyi amaçlayan okul, kapitalist toplumda bireylerin ideolojik tahakküm altına alındığını savunur (Slater, 1998, s. 16). Max Horkheimer'ın 1937 tarihli *Geleneksel ve Eleştirel Kuram* adlı makalesi, bu yaklaşımın temel çerçevesini çizer. Horkheimer, pozitivist bilimin toplumsal gerçekliği yalnızca nesnel bir şekilde açıklamakla yetindiğini, oysa Eleştirel Kuram'ın normatif bir perspektifle toplumsal değişimi hedeflediğini belirtir (Horkheimer, 2005, s. 340). Okul, ideolojiyi, egemen sınıfların çıkarlarını meşrulaştıran bir araç olarak görür ve bu ideolojinin medya, kültür ve ekonomi aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini sorgular.

Frankfurt Okulu'nun ideoloji eleştirisi, özellikle kapitalist toplumlarda "yanlış bilinç" kavramına odaklanır. Bu kavram, bireylerin kendi çıkarlarına aykırı olan ideolojik yapıları içselleştirerek mevcut düzeni desteklemelerini ifade eder. Okul, Sigmund Freud'un psikanaliz teorisinden de yararlanarak ideolojinin yalnızca rasyonel bir düzeyde değil, aynı zamanda bilinçdışı süreçler aracılığıyla da işlediğini savunur (Fromm, 1973, ss. 14-16). Bu bağlamda, medya ve popüler kültür, bireylerin arzularını ve korkularını manipüle ederek ideolojik tahakkümü pekiştiren temel araçlar olarak değerlendirilir. Okulun bu yaklaşımı, ideoloji eleştirisini sadece ekonomik yapılarla sınırlı olmaktan çıkararak kültürel ve psikolojik boyutlara taşımıştır.

Antonio Gramsci'nin hegemonya kavramı ise egemen sınıfların baskıdan ziyade rıza yoluyla toplumsal kontrolü sağladığını açıklayarak Frankfurt Okulu'nun ideoloji eleştirisine önemli bir katkı sunar. Gramsci'nin hegemonya anlayışı, ideolojinin yalnızca bir baskı aracı değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal normlar aracılığıyla bireylerin zihinlerinde meşrulaştırıldığını gösterir (Gramsci, 1986, s. 175). Frankfurt Okulu, bu fikri benimseyerek medyanın, eğitimin ve popüler kültürün ideolojik mesajları yayma

biçimlerini inceler. Televizyon dizileri ve reklamlar, bireylerin mevcut düzeni doğal ya da verili kabul etmelerine yol açarak eleştirel bilinci zayıflatır. Halbuki eleştiri, ideolojinin günlük yaşamdaki işleyişini açığa çıkararak bireylerin daha bilinçli bir toplumsal varlık haline gelmesini amaçlar.

Stuart Hall'un medya eleştirisi, medyanın ideolojik temsiller aracılığıyla hegemonyayı yeniden ürettiği tezine dayanır. Medya, kültürel metalar üreterek toplumsal normları şekillendirir ve egemen ideolojiyi meşrulaştırır. Kodlama ve kod çözme modeli, medyanın mesajlarının izleyiciler tarafından farklı şekillerde yorumlanabileceğini ancak egemen ideolojinin genellikle baskın olduğunu gösterir (Hall, 2017, s. 81). Örneğin, haber medyası, toplumsal eşitsizlikleri doğal bir sonuç gibi sunarak hegemonyayı güçlendirebilir. Bu yaklaşım, günümüzün sahte haber ve manipülatif içerik çağında, bireylerin medya okuryazarlığı becerilerini geliştirmesi gerektiğinin altını çizer. Hall'un medya eleştirisi, Frankfurt Okulu'nun ideoloji eleştirisini iletişim çalışmalarına uyarlayarak önemli bir köprü kurar.

Horkheimer, Eleştirel Kuramı, toplumsal yapıların tarihsel ve diyalektik bir analizini yaparak özgürleşmeyi amaçlayan bir düşünce sistemi olarak tanımlar. *Geleneksel ve Eleştirel Kuram* makalesinde, geleneksel teorinin nesnellik kisvesi altında mevcut düzeni meşrulaştırdığını, Eleştirel Kuramın ise bu düzeni sorgulayarak toplumsal adaleti hedeflediğini dile getirir (Horkheimer, 2005, s. 340). Eleştirel Kuram, bireylerin tahakkümden kurtulmasını sağlayacak bilinçlenme süreçlerini destekler. Bu yaklaşım, Frankfurt Okulu'nun kapitalist toplum eleştirisinin temelini oluşturur.

Eleştirel Kuram anlayışı, Aydınlanma felsefesine de eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşır. Aydınlanmanın akıl ve bilim vurgusunun, kapitalist toplumda araçsal akla dönüştüğünü savunan Horkheimer, bu durumun bireylerin özgürlüğünü kısıtladığını belirtir (Horkheimer, 2005, s. 379). Araçsal akıl, toplumsal ilişkileri ve kültürel üretimi verimlilik ve kontrol mantığına indirger, böylece eleştirel düşünceyi bastırır. Horkheimer'ın bu eleştirisi, Eleştirel Kuramın yalnızca ekonomik sömürüye değil, aynı zamanda akıl ve bilginin ideolojik kullanımlarına da odaklandığını gösterir. Bu perspektif, modern toplumların bürokratik ve teknokratik yapılarında tahakkümün işleyişini anlamak adına önemli bir temel sunar.

Theodor Adorno, Horkheimer ile birlikte geliştirdiği "Kültür Endüstrisi" kavramıyla, kapitalist toplumlarda kültürel üretimin endüstriyel standartlara tabi tutulmasını eleştirir. Adorno'ya göre, popüler kültür ve medya, bireyleri pasif tüketicilere dönüştürerek toplumsal kontrol mekanizmalarını güçlendirir (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 16). Kültür endüstrisi, sanatı bir meta haline getirerek estetik deneyimi yozlaştırır ve meta fetişizmini besler. Adorno'nun negatif diyalektik kavramı ise toplumsal yapıların sürekli sorgulanmasını savunur; zira her türlü kesinlik, otoriteye ve tahakküme hizmet eder (Adorno, 2016, s. 17). Adorno'nun medya eleştirisi, günümüz dijital medya çağında da geçerliliğini korumaktadır.

Adorno'nun kültür endüstrisi eleştirisi, özellikle, bireylerin standartlaştırılmış kültürel ürünlere maruz kalarak özgür iradelerinin nasıl zayıfladığını da inceler. Bu bakımdan Adorno, kültür endüstrisinin, bireylerin eleştirel düşünme yeteneklerini körelterek yönetilen bir toplum yarattığını savunur (Adorno, 2011, s. 124). Örneğin, popüler müzik, filmler ve televizyon programları, bireylerin arzularını manipüle ederek onları tüketim toplumunun pasif üyelerine dönüştürür. Adorno, bu sürecin, bireylerin gerçek ihtiyaçlarını sahte ihtiyaçlarla değiştirdiğini ve böylece toplumsal değişim potansiyelini bastırdığını belirtir. Bu eleştiri, günümüzde algoritmalar ve kişiselleştirilmiş içeriklerle şekillenen dijital medya platformlarının işleyişini anlamak için de önemli bir çerçeve sunar.

Herbert Marcuse de kapitalist tüketim toplumunun bireylerin eleştirel düşünme yeteneğini körelttiğini savunur. Kapitalizm, bireyleri sahte ihtiyaçlarla manipüle ederek özgürlük yanılsaması yaratır (Marcuse, 1990, s. 7). Medya ve reklamlar, bu sahte ihtiyaçları sürekli yeniden üreterek bireyleri tek boyutlu düşünmeye mahkûm eder. Marcuse'nin eleştirisi, kültür endüstrisinin bireyleri pasifleştirdiğini ve toplumsal değişim potansiyelini bastırdığını ortaya koyar. Tüketim toplumu, bireylerin özgürlük arayışını "baskıcı hoşgörü" yoluyla etkisiz hale getirir ve kapitalist toplumlar, muhalif fikirleri tolere ederek onları etkisizleştirir (Marcuse, 2014, s. 79). Örneğin, medya, devrimci fikirleri popüler kültürün bir parçası haline getirerek onların dönüştürücü gücünü yok eder. Marcuse'nin bu analizi, günümüzde sosyal medya platformlarında muhalif söylemlerin nasıl ticarileştirildiğini ve etkisizleştirildiğini anlamak adına da önemli ipuçları sunar. Marcuse, bu durumun aşılması için, bireylerin eleştirel bilinçlerini yeniden kazanmaları gerektiğini vurgular.

Walter Benjamin, mekanik yeniden üretim çağında sanat eserinin "aurasını" yitirdiğini ve estetik politikanın yeni bir biçim aldığını belirtir. Sanatın kitlelere ulaşması, demokratikleşmeyi sağlarken aynı zamanda manipülatif bir propaganda aracı olarak da kullanılır (Benjamin, 2002, s. 60). Benjamin'in aura kavramı, sanat eserinin özgünlüğünü ve tarihsel bağlamını ifade eder. Fotoğraf ve sinema gibi teknolojiler, sanatı kitlelere ulaştırarak bu aurayı ortadan kaldırır. Bu, bir yandan sanatın toplumsal etkisini artırırken diğer yandan baskıcı rejimlerin propaganda için bu araçları kullanmasına olanak tanır.

1.2.2 İletişimsel Eylem ve Yeni Medya

Jürgen Habermas, *İletişimsel Eylem Kuramı* ile Eleştirel Kuramı modern bir çerçeveye oturtur. Modern toplumlarda iletişim süreçlerinin rasyonel bir kamusal alan yaratma potansiyeline sahip olduğunu, ancak medya ve ekonomik sistemlerin bu süreçleri bozarak bireyleri edilgen bir konuma getirdiğini savunur. Habermas'ın kamusal alan kavramı, bireylerin eleştirel tartışmalar yoluyla ortak bir akıl oluşturabileceği bir ideal alanı tanımlar (Habermas, 2001, s. 122). Ancak, medyanın ticarileşmesi ve ekonomik çıkarlar, bu alanı zayıflatır. Örneğin, sansasyonel haberler veya reklam odaklı içerikler, kamuoyunun rasyonel tartışmalardan uzaklaşmasına yol açar. *İletişimsel Eylem Kuramı*, demokratik katılımı güçlendirmek için medyanın şeffaf ve hesap verebilir olmasını savunur.

Frankfurt Okulu'nun ekonomi politik eleştirisi, kapitalist sistemin toplumsal eşitsizlikleri nasıl ürettiğini ve bu eşitsizliklerin ideolojik mekanizmalarla nasıl meşrulaştırıldığını analiz eder. Eleştirel Kuram, ekonomik faaliyetlerin yalnızca maddi kazanç değil, toplumsal normlar ve değerler üzerinde de etkili olduğunu belirtir (Habermas, 2001, s. 28). Bu yaklaşım, neoliberal politikaların bireysel başarıyı yücelterek toplumsal eşitsizlikleri doğal göstermesini eleştirir.

Günümüzde Eleştirel Kuram; küreselleşme, dijitalleşme ve neoliberalizm gibi olguları da incelemektedir. Dijital medya araçları ve Yeni Medya, kültür endüstrisinin işleyişini dönüşüme uğratarak bireylerin katılım biçimlerinde değişikliklere yol açmıştır. Fakat bu dönüşümün, Eleştirel Kuram açısından yeni tahakküm biçimlerini de beraberinde

getirdiğini belirtmek gerekir (Adorno, 2011, s. 124). Eleştirel Kuramın, toplumsal gerçekliği sorgulayan ve özgürleşme perspektifi sunan bir düşünce biçimi olarak güncelliğini koruduğu söylenebilir.

Medya çalışmaları ile Marksist Eleştirel Teoriyi bir araya getiren Frankfurt Okulu, yirmi birinci yüzyılın iletişim kuramları alanındaki çalışmalara kaynaklık eden önemli oluşumlardan biridir. Televizyon, radyo ve sinema odağında geliştirilen teorik çalışmalarla medya ile toplum arasındaki etkileşimi gün yüzüne çıkarmayı amaçlayan okulun önde gelen isimleri, geleneksel medyanın eleştirisine girişir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra görünür şekilde gittikçe artan televizyon hegemonyası, Marshall McLuhan gibi iletişim kuramcılarının, Noam Chomsky gibi dilbilimci filozofların, Jean Baudrillard gibi sosyologların çalışma sahasını medya araçlarıyla yakınsamasına aracılık eder. Özellikle yirminci yüzyılın son çeyreğinin, televizyon ile izler-kitle arasındaki etkileşimin politik ve ekonomik donelerine odaklandığını belirtmek gerekir. Mekân olarak adlandırılan evrenin mimari, coğrafi veya etnografik bir tanımın ötesine geçerek fenomenolojik bir imge haline gelmesi; medya ve kamusal alanı tahayyül etme arayışının bir tezahürü olarak görülebilir.

1.3 Mekân Kavramı ve Mekân Algısı

Mekân olgusunun bir kavram olarak ele alınarak kuramsal bir çerçevede değerlendirilmesi, sözlük anlamının ötesinde bir tartışmayı gerekli kılmaktadır. Arapça kökenli bir kelime olan mekân; Türkçede bulunulan yer, iş yeri, buluşma yeri, ev ve uzay gibi kelimelerle tanımlanıyor (TDK, 2025). Görüldüğü üzere mekân kelimesi mimari bir tanımlamanın ötesinde sosyal ve kimi durumlarda politik bağlamlarda kullanılır.

Matematiksel olarak tanımlandığı durumlara ek olarak terimin boşluk, uzam ve de uzay benzeri gök bilimi ile ilgili anlamlarının kökenine Antik Yunan felsefesinde rastlamak mümkündür. Mekân kavramını varlık fikriyle birlikte inceleyen ilk çağ düşünürleri, boşluk tartışmalarını da yine bu kavram üzerinden yürütür (Kahveci, 2017, s. 102). Platon için mekânın varlık ve oluş ile birlikte başlıca ilkeler arasında yer aldığı söylenebilir. Ona göre, herhangi bir biçimi olmayan mekân; varlık ve oluş ile tanımlı hale gelir. Boşluk diye bir şeyin olmadığını belirten Platon için evren, büyük ve küçük cisimler

tarafından oluşturulan bir doluluktur. Aristoteles için de mekânın bir formu mevcut değildir. Boşluk kavramına karşı çıkan filozof için mekân, içinde varlık bulan cismin belirlediği sınırlara göre hareket eden bir sınırdır (Kahveci, 2017, s. 103).

Platon ve Aristoteles tarafından ortaya konan mekan anlayışları, Antik Yunan felsefesinde fiziksel varlığın temellendirilmesinde iki farklı yaklaşımı temsil eder. Platon'un *Timaios* diyalogunda mekan kavramı, "khora" terimiyle ifade edilir. Khora, kendisi algılanamaz olan ancak düşünce yoluyla kavranabilir olan bir zemin, bir mekân tanımı olarak, ideaların duyular dünyasındaki yansımasını temsil eder (Platon, 2022, s. 147). Bu durumda Platon'un mekân anlayışı, ontolojik bakımdan üçüncü bir kategori olarak konumlanır ve ideaların maddi biçime bürünmesini sağlayan bir aracı düzlem niteliği taşır. Khora, var olan her şeyin mekânsal dayanağıdır (Körpe, 2024, s. 70).

Aristoteles ise *Fizik* adlı kitabında mekânı "topos" kavramı çerçevesinde deneyimsel ve fiziksel bir bağlamda tanımlar. Ona göre mekân, bir nesnenin içinde bulunduğu cismin iç yüzeyi, yani nesneyi çevreleyen ilk sınırdır (Aristoteles, 2001, s. 155). Aristoteles'in mekân anlayışı, boşluk fikrini reddeder; doğada boşluk bulunamayacağı ilkesine dayanır ve mekânı nesnelerin doğal yerlerine göre konumlandırılmış ilişkisel bir düzen olarak açıklar. Bu anlayış, Aristoteles'in doğa felsefesinde hareket, nedensellik ve madde kavramlarıyla ilişki şekilde inşa edilir. Aristoteles, mekânı soyut bir aracı varlık değil, fiziksel evrenin düzenlenişinde yer alan somut bir kategori olarak konumlandırır.

Aristoteles'in mekân (topos) anlayışı, Platon'un mekân (khora) kavramından ayrışır: Platon'a göre mekân, biçim verilebilir, soyut bir varlık düzlemiyken; Aristoteles açısından mekân, doğrudan fiziksel deneyime dayalı, nesnelere içkin olmayan ama onları çevreleyen somut bir sınırlayıcıdır. Bu düşünceye benzer şekilde Aristoteles, yerin devinimsiz olması gerektiğini, zira nesnelerin doğanın fiziksel düzenlenişi gereği belirli yönlerde hareket ettiğini ifade eder. Mekân, bu doğal devinimlerin yönünü belirleyen bir sabit yüzey olarak tasavvur edilir. Devinim mekân içinde meydana gelir fakat mekânın kendisi devinmez (Aristoteles, 2001, s. 155).

1.3.1 Mekânın Ontolojisi

Mekânın Poetikası adlı eserinde Gaston Bachelard, mekân kavramı ile ev arasında özdeşlik kurarak, evi bir imgeler bütünü olarak tasarlar. Mekân terimini mimari, coğrafi ve de etnografik bağlamının ötesine taşıyarak, fenomenolojik bir anlam tasarlar. Şu hâlde mekân ile kurduğumuz ilişkinin evren ve kozmos ile kurduğumuz bağ gibi olduğunu belirterek, mekânın dolaysız mutluluğun özünü barındıran yer olduğunu belirtir: Varlık tarafından edinilen barınaktır mekân (Bachelard, 1996, s. 32). Özetle mekânı inşa eden şey, kendine belirli sınırlar edinen varlıktır ve bu varlık durumu, imgelerden beslenir.

İletişim çalışmalarında ise mekân tartışmasının kamusal alan odağında seyrettiği düşünülebilir. Birinci Dünya Savaşı'nın akabinde patlak veren ekonomik buhran ve onun da katkı sunduğu İkinci Dünya Savaşı'na giden seyirde medya ve iletişim kuramlarından hareketle Marksist Eleştirel Teoriden beslenen Frankfurt Ekolünün düşünürlerinden Jürgen Habermas'ın, 1962 yılında yayımlanan *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü* adlı çalışmasıyla, iletişim kuramları adına mekân kavramsallaştırması yaptığı söylenebilir. Mekân, insanların kültürel, sosyal, ekonomik ve politik aidiyetlerinden sıyrılarak kamuoyu önünde salt doğruya yönelik fikir tartışması yürüttüğü yer olarak tarif edilir. Habermas'a göre siyasal düşünce üreten kamusal topluluk, kendisini özgürce ifade etme mekânı olarak kamusal alanı şekillendirir (Habermas, 2003, s. 47).

Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi* adlı kitabında mekân kavramının ilk elden uzay veya kozmik mesafelerle özdeş biçimde kavrandığına; geleneksel bakımdan matematik, geometri üzerinden soyutlandığından ve "içeriksiz bir içeriği" çağrıştırdığından felsefede önem arz edilen bir tartışma olmadığına dikkat çeker. Bilimsel çeperde mekân kavramının coğrafi, sosyolojik, tarihsel parametrelerle basitleştirilmesine, geometrik olarak mutlak görülen lakin kesin ölçütleri belirtilmeyen "boş bir çerçeve" biçiminde değerlendirilmesine karşı çıkar (Lefebvre, 2014, s. 21). Mekân kavramının; zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsal olanla tarihsel olanı birbirine bağlayan bir keşif, üretim ve yaratış süreçleri bütünü olduğunu söyleyen Lefebvre'e göre: *"her mekânsal düzenleme, zekanın üst üste binmesine ve eşzamanlılığı* üreten *öğelerin maddi olarak bir araya gelişine"* bağlıdır (Lefebvre, 2014, s. 25). Bu yüzden mekân kavramını toplumsal kodlar üzerinden ve ekonomik işleyişle birlikte değerlendirmek gerektiğinden söz edilebilir. Mekân kavramı

kırsal ve kentsel dinamiklere eklemlenen politik ve sosyoekonomik girdiler üzerinden anlam kazanan dinamik bir üretim alanı olarak görülebilir.

Mekânı bir varlık olarak değerlendiren bu yaklaşımlar, mekân kavramının kapsayıcı bir alan olarak ele alınmasını gerektirmektedir. Şu hâlde mekân haritalandırılmış belirli bir uzamdan ziyade, o uzamı sosyal, kültürel ve ekonomik girdilerle şekillendiren ve ona bir bağlam oluşturan şey olarak görülebilir. Varlık kavramının gösterdiği gibi mekân kavramı da kullanıldığı sahanın gereklerine göre şekillenir. Ayrıca yapısında bulundurduğu kültürel öğelere ilaveten bireylerin de bu mekân adı altında sınırlandırılan çerçevedeki etkileşimi, kavramın anlam genişliği içinde değerlendirilebilir. Mekân, özetlemek gerekirse, kamusal alan (Habermas, 2003, s. 255) ile kültürel bakımdan açıklığa kavuşturulmuş bir üretim sahası olarak görülebilir.

Pierre Bourdieu'nün "habitus" kavramı ile mekân arasında da bir ilişki kurmak mümkün görünmektedir. Bourdieu, *Pratik Nedenler* eserinde (1995, s. 23) habitus kavramını açıklarken işçi ile patronu arasındaki kavrama farklılığına vurgu yapar. Bourdieu'ye göre işçinin habitusu ile patronun habitusunu birbirinden ayıran en önemli faktörlerden biri, içinde yetiştikleri kültürel ortamdır. Habitusların birbirinden farklı ve farklılaşan nedenler açığa çıkardığını belirten kuramcı; ekonomik ve sosyolojik dinamiklere ek olarak habitusu belirleyen şeyin kanaatleri ifade etme biçimleri, algılama ve kavrama metotları bakımından ortaya çıkan ayrılıklar olduğunu dile getirir. Bu durum, çalışmamızda mekân kavramıyla sınırlandırılmak istenen olgunun değişken dinamiklerine açıklık kazandırmaktadır. Mekân, kapsamına dahil olan varlıkların habituslarına göre şekillenen bir yer olarak önem arz eder. Habitusların, mekânın formunu belirleyebildiği söylenebilir.

Walter Benjamin tarafından açıklığa kavuşturulan aura kavramı, terminoloji bakımından mekân kavramının anlam kazanmasına katkı sunar. Benjamin, *Pasajlar* adlı kitabında aura kavramını bir uzaklığın bir defaya özgü görünüşü olarak tanımlar (2002, s. 80). Burada uzaklık ile vurgulanan şey, varlık ile temas kuran diğer varlığın pozisyonudur. Aura, mekân kavramının ilksel unsurlarından biri olarak görülebilir. Mekânın aurası, onun atmosferi ve konumu ile eşleşmesi bakımından mekân kavramının donanımına işaret etmektedir. Aura, ortamda tek seferliğine gerçekleşen her bir temasın biricikliğidir. Bu durumda mekân kavramının da içinde varlık bulan şeylerin habitusu ve şu hâlde ortaya çıkan biricikliği yani aurası üzerinden anlam kazandığı düşünülebilir.

1.3.2 Mekânın Toplumsal Üretimi

Mekân, tarihsel bakımdan sürekli bir dönüşüm geçiren; toplumsal, ekonomik ve politik dinamikler doğrultusunda yeniden üretilen bir yapı olarak değerlendirilebilir. Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi* eserinde, mekânın yalnızca fiziksel bir varlık olmadığını aksine toplumsal ilişkilerin ve üretim süreçlerinin etkisiyle inşa edilen bir yapı olduğunu ileri sürer (Lefebvre, 2014, s. 38). Mekân sadece bir arka plan ya da tarafsız bir ortam değil, toplumsal ilişkileri düzenleyerek şekillendiren ve yönlendiren bir yapı olarak görülür. Bu yüzden mekânın üretimi politik bir projedir; çünkü mekân, mevcut üretim ilişkilerini ve sınıfsal yapıları meşrulaştırma ve yeniden üretme gücüne sahiptir (Lefebvre, 2014, s. 178).

Nikitin'in ekonomi politik bağlamında yaptığı analize göre, üretim süreçleri sadece metalar üretmekle sınırlı değildir; aynı zamanda mekânın kendisi de bir üretim sürecinin parçası olarak görülür. Üretimde artı-değer sağlamak adına, emek üretkenliği artırılırken üretim alanı da dönüştürülür (Nikitin, 1995, s. 103). Kapitalist sistemde mekân, değişim değeri üzerinden biçimlendirilir ve sermaye birikimine hizmet eden bir araca dönüşür. Bu durum fabrika ve üretim sahalarının tasarımından kent planlamalarına ve altyapı projelerine değin pek çok unsuru kapsamaktadır. Lefebvre bu süreci "soyut mekânın yaratılması" olarak adlandırır ve kapitalist düzende mekanının sınıfsal çıkarlara hizmet edecek şekilde düzenlendiği görüşünü savunur (Lefebvre, 2014, s. 91).

Mekânın politik bir proje olarak ele alınması, onun iktidar ilişkileriyle iç içe geçmesini gerekli kılar. Michel Foucault, mekânın disiplinci ve biyopolitik yönetim biçimlerinin bir uzantısı olduğunu ileri sürerek iktidarın bedenler üzerindeki etkisinin mekânsal düzenlemelerle birlikte değerlendirilmesi gerektiğini ifade eder (Foucault, 2014, s. 72). Bu bağlamda, hastaneler, hapishaneler, okullar ve fabrikalar gibi kurumsal mekanlar, bireylerin düzenlenmesini ve denetlenmesini sağlayan politik aygıtlar olarak işlev görür. Mekân, bireyin kontrol ve disiplin altında tutulması bakımından kısıtlayıcı ve yönlendirici bir unsur halinde konumlandırılır. Benzer bir biçimde Wilhelm Reich de mekânın otoriter rejimlerde nasıl bir kontrol aracı olarak işlediğini incelerken buyurgan devlet mekanizmalarının buyurgan aile formundaki mekânı kitleleri disiplin etmenin ve onları belirli bir ideoloji doğrultusunda yönlendirmenin bir aracı olarak kullandığı fikrine

varır (Reich, 1979, s. 64). Toplumsal mekânın üretimi yalnızca, devletler tarafından organize edilen aile gibi dinamikler aracılığıyla sınıfsal ve ekonomik çerçevede değil, aynı zamanda psikolojik ve ideolojik yönlendirme biçimleri vasıtasıyla da şekillendirilir. İktidar yapıları bireylere belirli bir mekânsal organizasyonu dayatarak onların hareketlerini sınırlandırma ve onları belirli bir toplumsal yapıya hapsetme tahakkümü geliştirir (Reich, 1979, s. 89).

Modern kapitalist toplumlarda mekân, tahakkümün bir aracı olarak düzenlenir. Otoriter rejimler ve her türden iktidar yapıları mekânı kontrol altına alarak bireylerin hareketlerini ve düşüncelerini yönlendirme girişiminde bulunurlar (Adorno, 2017, s. 97). Kapitalist düzene uygun bir kentleşme süreci, üniversitelerin ve hatta sendikal yapılanmaların da dahil olduğu bir biçimde, bireylerin yalnızca ekonomik birimlere dönüşmekle kalmadığı, aynı zamanda mekânsal düzenlemeler aracılığıyla ideolojik olarak biçimlendirildiği bir yapıya sahiptir (Adorno, 2017, s. 139). Kent hayatını oluşturan mekanlar, toplumsal kontrol mekanizmalarının işleyişi açısından önemli bir konuma sahiptir ve şu hâlde mekânın üretimi, iktidar tarafından şekillendirilen bir süreç olarak görülebilir.

Mekânın toplumsal boyutuna farklı bir perspektiften yaklaşan Bachelard, bireysel deneyimlerin ve bilinçaltının mekânsal algıyı şekillendirdiği yönünde bir düşünüş faaliyeti yürütür. Onun açısından bir mekân temsili olarak ev, öz varlığımızın topografyasına dönüşerek, fiziksel bir alan olmanın ötesinde anıların ve hayallerin biriktiği bir yer halini alır (Bachelard, 1996, s. 27). Bu durumda ev gibi mekanlar, bireyin kimliğini ve psikolojisini yansıtan, bireysel üretim süreçlerinin bir parçası olan yapılardır. Ancak Bachelard'ın bu fenomenolojik yaklaşımı, Lefebvre'in tarihsel maddeci analizinden farklı bir perspektif sunar; zira Bachelard, mekânın üretim ilişkilerinden ziyade bireysel deneyimler ve sembolik anlamlar üzerinde durur.

Mekânın toplumsal üretimi çerçevesinde Pierre Bourdieu'nün alan kuramı da önemli bir yaklaşım olarak ortaya çıkmaktadır. Bourdieu, toplumsal mekanların farklı sermaye biçimleriyle donatılmış aktörlerin mücadele alanları olduğu görüşünü savunur. Mekân, birey bedeninin fiziksel yapısına olduğu kadar onun bedeni üzerinden kamusal alanda kurulan ilişkiyle de ilgili olarak politik bir bağlama sahiptir (Bourdieu, 2015, s. 43). Mekânın üretimi, bu mücadeleler neticesinde şekillenmektedir. Devletsel ve kapitalist mekân yapılanması, iktidar ve sermaye sahipleri lehine bir düzen yaratırken, işçi sınıfı ve

alt sınıflar için mekânsal ayrışma ve marjinalleşme süreçlerini pekiştirir (Bourdieu, 1995, s. 105).

Antonio Gramsci, hegemonya kavramını sadece zor yoluyla değil, rızanın örgütlenmesi aracılığıyla egemen sınıfın toplum üzerindeki ideolojik kontrolü olarak tanımlar (Gramsci, 1986, s. 175). Bu hegemonya, kültürel üretim araçları, eğitim, medya ve gündelik yaşam pratikleri aracılığıyla yerleşir. Bu bağlamda, mekân, yalnızca fiziki bir varlık değil, ideolojik olarak inşa edilen bir düzendir. Yani mekân, hegemonik düzenin maddi bir uzantısı haline gelir. Gramsci'nin hegemonya anlayışı, mekânı bir ideolojik sahne olarak okuma imkânı sunar.

Tüm bunlara ek olarak mekânı Hegelci bir perspektiften okumak da mümkündür. Hegel'in *Tinin Görüngübilimi* adlı eserinde yer alan efendi-köle diyalektiği, öz-bilincin tanınma mücadelesi üzerinden gelişir. Bu ilişki, biri diğerini tanımak ve tanınmak isteyen iki özne arasında kurulur. Bu süreçte, efendi kölenin emeğine ihtiyaç duyar ama onu bir özne olarak tanımaz. Köle, emek aracılığıyla dünyayı dönüştürür ve bu dönüşüm üzerinden öz-bilinç geliştirir. Efendi, mekânı tüketir, kontrol eder; ama onu dönüştürmez. Köle, mekânı dönüştürerek ona anlam kazandırır, emek aracılığıyla hem mekânı hem de kendisini üretir (Hegel, 1986, s. 125). Dolayısıyla mekân, tanınma mücadelesinin sahnesidir. Mekâna müdahale eden özne, bir yandan özgürleşir, bir yandan da kendini kurar. Hegel'in bu diyalektiği, özellikle alt sınıfların gecekondu üretimi, kamusal mekânı sahiplenmesi ya da mekansal aktivizm biçimlerinde somutlaşabilir.

Şu durumda, mekânın toplumsal üretiminin salt fiziksel düzenlemelerden ibaret olmadığını, aynı zamanda iktidar, ekonomi politik ve ideolojik durumlarla bağlantılı olduğunu ifade etmek mümkündür. Mekânın hem maddi hem de sembolik olarak üretildiği düşüncesine ek olarak, mekânın politik bir proje olduğunun ve toplumsal ilişkileri yeniden üretme gücünü barındırdığının da göz önünde bulundurulması gerekir.

Mekân, toplumsal ilişkilerin inşasında önemli bir role sahip olmakla birlikte ekonomik, ideolojik ve politik süreçler tarafından şekillendirilir. Bu bakımdan mekân kavramı üzerinden yürütülen kuramsal yaklaşımların da belirlenmesi kritik bir öneme sahiptir. Mekân kavramı ile ilgili yürütülen kuramsal tartışmalara uygun olarak ekonomi politik boyutları ve bunun iktidar ilişkilerini nasıl şekillendirdiğini de tartışmak

gerekmektedir. Ayrıca, fenomenoloji kuramının mekân anlayışı üzerindeki etkilerinin değerlendirilmesi ayrıca önem arz eder.

Louis Althusser tarafından geliştirilen ideoloji ve devletin ideolojik aygıtları kuramı, mekânın üretiminde devletin ve onun iktidar mefhumunu destekleyen ideolojinin belirleyici bir rol oynadığı dile getirilir. Althusser'e göre ideoloji, bireyleri özne olarak konumlandırarak toplumsal yapıyı yeniden üretir (Althusser, 2000, s. 57). İdeolojinin tasarımı da ideolojik bir unsur olarak değerlendirildiğinde, özne konumundaki bireyin fikirlerinin de tasarlanarak yönlendirildiği kanısına varılabilir. Eğitim kurumları, dini yapılar ve medya gibi ideolojik aygıtlar, mekânın algılanışını ve kullanımını belirlerken özne üzerinden bir tahakküm geliştirme pratiğine dayanırlar. Kent planlamalarında eğitim kurumlarının yerleşimi veya ibadethanelerin konumlandırılması, belirli ideolojik çerçevelerin mekâna uygulanmasının göstergesidir ve mekânın varlığı, ideolojinin maddileşmesi olarak görülebilir (Althusser, 2000, s. 59). Althusser'in ideolojinin maddi pratiklerle iç içe olduğu görüşü, mekânın yalnızca fiziksel bir unsur olmadığını, aynı zamanda toplumsal ilişkiler ve iktidar mekanizmaları tarafından biçimlendirildiğini ortaya koyar. Kamusal alanların özelleştirilmesi veya belirli mekanların din, eğitim ve güvenlik odaklı politikalarla tahkim edilmesi, ideolojinin mekânsal düzlemde nasıl işlediğine dair somut örneklerdir. Bu bağlamda devletin ideolojik aygıtları, mekânın düzenlenmesinde yalnızca ekonomik ilişkilerle değil, aynı zamanda kültürel ve politik dinamiklerle birlikte belirleyici bir rol oynamaktadır.

Neoliberalizmin mekân üzerindeki etkisini inceleyen Wendy Brown, kamusal alanların özelleştirilmesi ve sermaye tarafından yeniden şekillendirilmesi olgusuna değinir. Neoliberal dönüşüm, mekânı piyasa dinamiklerine uygun biçimde düzenlerken kamusal alanları giderek daraltır (Brown, 2015, s. 18). Bu süreç, bireylerin kamusal alanlarda toplanma ve kolektif eylem gerçekleştirme olanaklarını kısıtlayarak, politik katılımı ve demokratik süreçleri zayıflatır. Neoliberal politikalarla birlikte şehirlerin mekânsal organizasyonunun da sermaye birikimine hizmet edecek şekilde dönüştüğü düşüncesine varılabilir. Kent merkezlerinde alışveriş sahalarının kamusal alanların yerini alması, mekânın neoliberal politikalar doğrultusunda kapitalist üretim süreçlerince yeniden yapılandırıldığının göstergesi olarak görülebilir. Bu dönüşüm ekonomik olmanın yanında toplumsal ilişkilerin mekânsal yeniden üretimini de beraberinde getirir (Brown, 2015, s. 20). Şu durumda neoliberalizmin mekânı yalnızca ekonomik bir değişim alanına

dönüştürmediğini, aynı zamanda kamusal mekanları ideolojik manipülasyon aracı olarak kullandığı fikrine varılabilir.

Max Stirner'a göre bireyin mekanla kurduğu ilişki, toplumsal ve ideolojik sınırlamalara karşın özerk olmalıdır. *Biricik ve Mülkiyeti* adlı eserinde Stirner, mekânsal düzenlemeler karşısında bireyin kendi egemenliğini kurması gerektiğini savunur. Ona göre topluluk nosyonunu belirleyen şey mekânın kendisidir ve mekân, belirli gruplaşmaları sağlamaya yönelik düzenlenir (Stirner, 2013, s. 269). Mekân üzerindeki mülkiyet ve kontrolün yalnızca devlet ya da kolektif yapılar tarafından değil, bireyin kendi iradesiyle de şekillendirilmesi gerektiğini savunur. Bu bakımdan Stirner'ın mekân anlayışının, mülkiyet karşıtı anarşist bir mekân kuramıyla örtüştüğü ve bireyin özgürlüğü ile doğrudan ilişkili olduğu düşüncesi ileri sürülebilir. Bu birey odaklı anarşist yaklaşım, mekânın kolektif veya devlet odaklı olarak belirlenmesi durumuna karşı çıkarak bireyin mekânsal düzenlemeler üzerindeki aktif rolüne vurgu yapar. Örneğin işgal evleri veya alternatif yaşam alanları, bu perspektiften bakıldığında, mekân üzerindeki tahakküm süreçlerine karşı bireyin direniş biçimleri olarak görülebilir. Bireyin mekân bağlamındaki özgürlüğü, toplumsal ve iktidar yapılarınca tasarlanan sınırları aşmanın ve mekânı kendi varoluşsal dinamiğinin bir parçası olarak inşa etmenin temelini oluşturur (Stirner, 2013, s. 270).

Özne ve nesne arasındaki ikili ilişkileri yeniden tanımlamak maksadıyla olguların ortaya çıkış süreçlerini sorgulayan fenomenolojik yaklaşım, yirminci yüzyılın düşünsel ortamını derinden etkileyen felsefi bir yaklaşım olarak görülür (Ulubay & Önal, 2020, s. 607). Fenomenoloji kuramı, mekânın yalnızca fiziksel ve matematiksel olarak ölçülebilen bir alan olmadığını, aynı zamanda tarihsel, toplumsal ve bireysel deneyimlerle anlam kazanan bir olgu olduğunu göstermektedir. Bu yüzden Edmund Husserl'in saf bilinç kavramı, mekânın deneyimlenme biçiminin algıya ve öznel bilinç durumlarına dayalı olduğunu öne süren, açıklayıcı bir yaklaşım olarak ortaya çıkar (Husserl, 2003, s. 72). Mekân, bilimsel bir gerçeklikte ölçülebilir ve sınırlandırılabilir bir mevcudiyet halinde bulunurken, bireyin öznel perspektifinden belirlenen ve duyusal bir bilme eylemiyle tasavvur edilen bir yapıya sahiptir. Martin Heidegger ise varlık ve mekân ilişkisini "Dasein" kavramı üzerinden tanımlarken, insanın mekânı salt fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda ontolojik bir boyutta deneyimlediğini savunur (Heidegger, 2008, s. 316). Heidegger için mekân, yalnızca bir koordinat sistemi değil insanın varoluşuyla iç içe geçmiş bir yaşam alanıdır.

Mekân algısının, bir nesnenin uzaklığı veya görünür ölçüleri üzerinden değil, bir düşünce eylemi üzerinden şekillendiği söylenebilir. Bedenin mekân algısında merkezi bir rol üstlenmesine bağlı olarak mekân, yalnızca zihinsel süreçlerle sınırlı kalmayarak bedensel hareketler ve duyusal deneyimler aracılığıyla anlam kazanmaktadır (Merleau-Ponty, 2006, s. 27). Bu çerçevede, fenomenoloji kuramının, mekânın toplumsal ve bireysel boyutlarını açıklığa kavuşturmada önemli bir anlam ürettiği görülmektedir. Nihayetinde tarihsel süreçler ve toplumsal dönüşümler göz önünde bulundurulduğunda, mekân kavramına yönelik kuramsal öngörülerin farklılıklar sergilediği görülse de mekanın, matematiksel olmanın ötesinde düşünsel ve deneyim odaklı öznel bir varlık olarak tanımlama yatkınlığı ortaya çıkmaktadır.

1.3.3 Gerçek Mekândan Dijital Mekâna Geçiş

Gerçek mekanlar ile dijital mekanlar arasında bir etkileşim olduğu ve bu etkileşimin bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişimine paralel bir seyirde arttığı söylenebilir. Muhakkak ki bu etkileşimin sınırlarının teknolojik gelişmelerle sınırlı kalmadığını ve aynı zamanda sosyokültürel, ekonomik ve politik dinamiklerle şekillenen bir dönüşüm sürecine tekabül ettiğini ifade etmek gerekir. İlkin fiziksel dünyanın bir yansıması veya bir tür varyantı olarak ortaya çıkan dijital mekanlar; yeni deneyimler, yeni ilişki biçimleri ve yeni kimliklerin inşa edildiği bağımsız alanlar haline gelir. Maddi dünyada deneyimlenen, dokunulabilen, içerisinde hareket kabiliyeti geliştirilebilen ve duyusal ölçekte algılanabilen bir ortam olarak fiziksel mekân, bir varlığa tekabül eder. Dijital mekân kavramı ise internet ve bilgisayar teknolojileri aracılığıyla üretilen, algısal olarak bir varlığa karşılık gelmekle beraber fiziksel olarak içinde varlık bulmanın mümkün olmadığı bir alana karşılık gelmektedir. Dijital mekanlar, siber uzamın bizatihi kendisi başta olmak üzere internet üzerinden bağlantı kurulan sosyal medya platformlarını, video oyunları, sanal gerçeklik ortamlarını ve artırılmış gerçeklik deneyimlerini sunan teknolojik ve yazılımsal düzenlemeler olarak sınıflandırılabilir. Fakat yukarıda da değinildiği üzere fiziksel mekân teorik olarak yalnızca maddi bir gerçeklikten ibaret durumda değildir; aynı zamanda toplumsal ilişkilerin kurulduğu bir alan olarak ön plana çıkar (Lefebvre, 2014, s. 95). Bu açıdan bakıldığında dijital mekanların toplumsal bir alan oluşturduğu söylenebilir. Dijital mekanlar, fiziksel mekanları olduğu gibi simüle eden veya onunla rekabet eden

yerler değil, kullanıcıların sosyal ilişkilerini ve kimliklerini farklı bir düzlemde deneyimlemelerine olanak sunan sahalar olarak tanımlamak mümkündür.

Günümüzün teknolojik gelişmeleri neticesinde fiziksel ve dijital mekanların birlikte varlığından, karma bir gerçeklik deneyiminden söz etmek olasıdır. Bu karma gerçeklik doğrultusunda kullanıcıların hem fiziksel dünyada hem de siber uzamda birden fazla kimlik, ilişki ve topluluk kurmasının yolları açılmış durumdadır. Sanal dünyada inşa edilen kimlikler, fiziksel dünyadaki dinamiklere kıyasla daha esnek ve değişkendir. İnsanların sosyal medyada istedikleri profil kimliklerini herhangi bir yaş, cinsiyet, renk, dil, din veya ayrıştırıcı unsur olmaksızın oluşturması, buna örnek gösterilebilir. Dilediğince inşa edilen kimlikleriyle bireylerin sosyal topluluklar içerisinde yer etme ve fiziksel dünyaya kıyasla daha sınırsız bir etkileşim alanına sahip olma olanakları belirir. Öyleyse dijital ve fiziksel mekanlar arasında karşılıklı bir etkileşimin halihazırda kurulu olduğu kanısı güçlenmektedir. Anthony Giddens'ın modernite teorisiyle ifade ettiği gibi, farklı bağlamlarda varlık gösterme durumları bireylerin kimlik ve aidiyet duygusunu yeniden inşa etmesine katkıda bulunmaktadır (Giddens, 2010, s. 103). Bu yeniden inşa süreci, fiziksel dünyada geçerli olan toplumsal normların dijital ortamlarda yeniden yorumlanarak pratik edilmesine olanak sunar. Buna örnek olarak, işyerinde resmi bir duruş sergileyen bir bireyin sanal ortamda kendini olduğundan farklı bir veya birden fazla profille ifade etme girişimleri gösterilebilir.

Bireylerin gündelik yaşantılarında edindikleri alışkanlıkları ve sosyal ilişki türlerini belirlemede dijital mekanların, fiziksel mekanlara kıyasla gittikçe daha belirleyici bir rol oynadığı görülmektedir (Castells, 2008, s. 22). Zira siber uzam, kullanıcılarına maddi dünyadaki sınırlardan feragat etmiş bir ortam sunarak, fiziksel mekân ve mesafe algısında bir dönüşüme aracılık etmektedir. Herhangi bir coğrafi sınırlandırma olmaksızın bir bireyin, dünyanın herhangi bir yerindeki başka birisiyle anında iletişim kurabilmesi, çevrimiçi etkinliklere katılım göstermesi veya dijital platformlar aracılığıyla ticari faaliyetler yürütebilmesi bu dönüşümün temel bileşenlerindendir (Baym, 2010, s. 75). Bu türden siber uzam etkinliklerinin fiziksel dünyadaki mesafe ve mekân kavramına dair algıları dönüştürdüğü söylenebilir. Ekonomik açıdan değerlendirmek gerekirse, dijital mekanların geleneksel mekanlar yerine ikame edebildiği görülür. Bilhassa e-ticaret platformları, fiziksel mağazaların sağladığı ticari faaliyetleri dijital bir ortamda gerçekleştirme olanağı sunarak tüketim alışkanlıklarında ve ticari mekân

organizasyonlarında önemli değişimlere neden olmaktadır (Castells, 2008, s. 208). Bu durum, fiziksel mağazaların yerini ekonomik ve teknik gerekçelerle sanal mağazalara bırakmasına ve bununla ilişkili olarak kentlerin mekânsal düzenlemelerinde farklılaşmanın ortaya çıkmasına neden olur.

Dijital mekânın oluşma sürecinde fiziksel mekânın bir referans işlevi gördüğü söylenebilir. Fiziksel dünyanın görsel, işitsel ve dokunsal özellikleri, dijital mekân tasarımlarında referans alınmaktadır. Buna örnek olarak video oyunlarını ve sanal gerçeklik uygulamalarını göstermek mümkündür. Video oyunları ve sanal gerçeklik uygulamaları fiziksel mekânın sunduğu gerçeklik algısını dijital ortama entegre ederek, kullanıcıların mekâna dair aidiyet duygusunu ve deneyimini artırır (Manovich, 2001, s. 136). Böylesi bir etkileşim biçimi, dijital mekânı sadece ekran üzerinden izlenen sanal bir yapı olmaktan çıkararak fiziksel dünyadakine benzer bir mekânsal deneyim sunar. Özellikle artırılmış gerçeklik uygulamaları, fiziksel mekân üzerinden sanal bir katılımı olanaklı kılarak bu ikisi arasındaki etkileşimi güçlendirmektedir (Milgram & Kishino, 1994, s. 1321). Örneğin, artırılmış gerçeklik teknolojisi sayesinde, fiziksel dünyadaki bir nesnenin çevresine veya üzerine dijital bilgiler yerleştirerek o nesneyi yeni bir bağlama oturtmak mümkün hale gelmektedir (Baranseli, 2018, s. 302). Bu nedenle, bu tür dijital teknolojilerin, fiziksel mekanları siber uzamla birleştirerek yeni deneyimlerin kapısını araladığı ve fiziksel dünyadaki mevcut sınırları dijital mekânın muğlak sınırsızlığında yeniden tanımladığı görülür.

Dijital mekanlar aracılığıyla bireylerin sosyal ilişkilerini, toplumsal aidiyetlerini ve kimliklerini yeniden tanımlama ve şekillendirme imkanına sahip olduğu ileri sürülebilir. Bu bağlamda dijital mekanların kamusal bir alan olarak fiziksel dünyadaki toplumsal sınıflandırmaların ve bireysel aidiyetlerin yeniden kurgulanmasına aracılık ettiği söylenebilir (Castells, 2008, s. 75). Siber uzamın anonimlik olanağı, bireylerin fiziksel dünyadakinin aksine, daha sınırsız eylemlerde bulunmalarına imkân tanımaktadır (Turkle, 1995, s. 237). Sosyal medya platformlarından hareketle yeni kimlikler inşa etmek ve farklı topluluklar oluşturarak bireylerin kendi sosyal ağlarını geliştirmesi, onların maddi dünyadan ziyade gittikçe dijital ortama entegre olmalarıyla sonuçlanabilir. Bu durum, sanal dünya ile fiziksel dünya arasındaki geçişi daha akışkan bir hale getirir. Dijital mekanlar, toplumsal bağlamda yeni norm ve değerlerin oluşmasına ve bireylerin sosyal kimliklerinin yeniden şekillenmesine katkıda bulunmaktadır (Sassen, 2008, s. 170).

Dijital mekân ile maddi dünya arasındaki bu etkileşim, bireylerin mekâna dair deneyimlerini olduğu kadar psikolojik durumlarını da etkiler. Fiziksel mekâna kıyasla dijital mekânda daha fazla nitelikli zaman geçirilmesi, dijital mekanın farklı türden bir gerçeklik olarak kodlanmasında psikolojik bir etki yaratır. Buna ek olarak bireylerin aidiyet duygusunun da fiziksel mekândan dijital mekâna doğru kaydığı ve fiziksel dünyaya dair bağların zayıfladığı düşüncesi öne çıkmaktadır. Çevrimiçi olma durumu, bireylerin fiziksel mekâna dair algılarını değiştirerek, siber uzamın birincil bir deneyim sahası haline gelmesine neden olur (Baudrillard, 2011, s.28). Dijital mekanların teknolojik gelişmelerle birlikte mekânsal aidiyet duygusuna etkisi, bireylerin kimlik ve aidiyet algılarında bir karmaşaya yol açabilmektedir. Özellikle doğuştan dijital kuşak olarak adlandırılan genç kullanıcılar arasında, dijital mekanlardaki sosyal kimlikler fiziksel dünyadaki kimlikleri aşmaya başlamakta ve bu durum bireylerin toplumsal kimliklerini ve ilişkilerini yeniden tanımlamalarına neden olmaktadır.

1.3.3.1 Sinemanın Etkisi

Dijital teknolojilerin yaygınlık kazanmasının, insanların bu teknolojiler ile kurdukları ilişkiden dolayı gerçeklik algısında bir dönüşümün ortaya çıkmasına aracılık ettiği söylenebilir. Yalnızca bir anlatı ve eğlence aracı olmayan sinemanın, yarattığı simülasyon ve inandırıcılık kabiliyetiyle, dijital mekân olarak adlandırılan ve Yeni Medya Araçlarından beslenen sanal alemin kabul görmesinde önemli bir rol oynadığı düşüncesi üzerinde durulabilir (Baudrillard, 2011, s. 152). Sinemayı gerçeklik ile dijital dünya arasındaki geçişi kolaylaştıran bir araç olarak tartışmak olası görünmektedir.

Sinemanın, mekânın teknik olarak manipüle edilmesiyle gelişim gösterdiği düşüncesinden hareket etmek mümkündür. Özellikle Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra yeni kurgu ve montaj tekniklerinin uygulanması ve İkinci Dünya Savaşı'ndan itibaren özel efektler yardımıyla kurgusal ortamların yaratılması, bu ortamların dijital mekan olarak tasarlanarak seyirciye sunulmasına aracılık eder (Metz, 1983, s. 49). Ayrıca kurgusal yapısı itibariyle anlatılan kurgusal öykü ve mekanlara seyirciyi inandırarak simülasyon deneyimine öncülük ettiği düşünülebilir. Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr teorisinde de söz ettiği gibi simülasyon gerçekliğin bir kopyasını yaratmakla kalmaz, aynı zamanda

gerçeklik algısını tamamen yeniden kurgulayarak seyircinin o mekâna dair deneyimini manipüle eder (Baudrillard, 2011, s. 28). Bu bakımdan seyircinin mekâna dahil edilme sürecinin filmler yardımıyla sağlandığı kanısı gelişir. Metz, *Psikanaliz ve Sinema* adlı eserinde sinema seyircisinin kurgusal bir ortamı gerçeklik olarak kabul etme eğiliminde bulunduğunu ve bu durumun seyircinin "bilinçli bir rüya" deneyimi yaşamasına olanak sunduğunu ifade eder (Metz, 1983, 79). Bu kanaatten hareketle sinemanın ve onun kurgu manipülasyon tekniklerine ek olarak gelişen dijital teknolojilerin etkisiyle şekillenen inandırıcılık kabiliyetinin, dijital mekân kavramının kabul görmesinde etkin rol oynadığı fikrine varılabilir.

Sinemanın olay akışları ve mekanları çeşitli mekanik araçlardan geçirerek izleyiciye sunması, ardılı sayılan bilgisayar teknolojilerinin ve dijital medya araçlarının birer gerçeklik olarak kabul görmesine aracılık eder (Barkot, 2011, s. 10). Bu husus, dijital medya araçları ile üretilen sanal mekanların, sinema filmlerinden alışılagelen bir görsellik örüntüsünün devamı olarak görülmesine açıklık kazandırır. Dijital platformların ortaya çıkış süreçlerinde ve gelişimlerinde sinemanın anlatı tekniklerinden hareket ettiği ve gerçekliğini kurmak açısından sinemanın inandırıcılığından beslendiğini söylemek mümkündür (Gültekin & Bahadır, 2020, s. 571). Dolayısıyla sinemanın temellerini şekillendirdiği bilgisayar ve dijital medya araçlarının, dijital mekân kavramının da dönüşümünde etkin bir faktör olarak işlev gördüğü söylenebilir. Sinemanın seyirciye olay ve mekânı bir inandırıcılık ekseninde yansıtma arzusu ve tekniği, seyircinin gerçeklik algısının da dönüşümüne neden olur. Ayrıca film kayıt ve gösterim tekniklerinin mekânı üç boyutlu olarak haritalandırıp sunması, seyircinin gerçeklik ile mekân arasındaki bağlantıyı kurmasına aracılık etmektedir (Güçhan, 1992, s. 101). Sanal gerçeklik teknolojisinin de sinema ve bilgisayar oyunlarında kullanılmasıyla, seyirci bakımından gerçeklikle sanal dünya arasındaki sınırların muğlaklaştığı ve dijital mekanların gittikçe birer gerçeklik unsuru olarak algılandığı çıkarımında bulunmak olası hale gelmektedir. Sinemanın seyirlik bir gösteri olarak sunduğu mekânın dijitalleşme sürecinin, bilgisayar oyunları ve onlara entegre edilen sanal gerçeklik teknolojileri ile seyirden deneyime dönüşmekte olduğu ve bu dönüşümün, gerçek dünyadakine benzer bir deneyimin sanal uzamdaki bir dijital mekândan elde edilmesini sağladığı düşüncesine varılabilir.

Sosyolojik açıdan bir perspektif sunan resim sanatına ve fotoğrafa benzer bir biçimde sinemanın da bir tür kayıt aracı olduğu söylenebilir. Buna ek olarak sinema,

zaman mefhumunu dahil etmesi bakımından fotoğraftan ve resimden farklı bir dil yaratma kabiliyetine sahiptir (Bazin, 2011, ss. 17-19). Bu bakımdan, dijital mekânın yaratılmasında esas rol oynayan unsurların başında gelen sinemada mekân kullanımını, yüz yılı aşkın tarihinden örneklerle tarihsel bir bağlamda değerlendirmek önem arz etmektedir.

Sinema filmlerinde mekân yalnızca fiziksel bir etken olarak değil, aynı zamanda dramatik bir rol üstlenen yapısal bir unsur olarak görülür. Şu hâlde, sinemanın fotoğrafın etkisi altındaki ilk zamanlarında çekilen filmlerde gerçek mekân kullanımının tercih edildiği ve böylelikle gerçeklik algısının yaratıldığı söylenebilir. Henüz 1895 senesinde Lumiere Kardeşler tarafından kayda alınan *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (La Ciotat Garı'na Bir Trenin Varışı) filmi, bir trenin perona yaklaşması sürecinin gerçek mekânda, gerçek zamanlı çekiminden ibarettir. Filmin, tarihte ilk defa hareketli bir görüntü yaratırken; gar, tren ve yolcular üzerinden mekânı dramatik bir unsur olarak görüntüye dahil ettiği görülür (Elsaesser & Hagener, 2015, s. 26). Lumiere Kardeşlerin bu filmi, ilk sinema örneği olmanın yanında, mekân ve zaman ilişkisinin de kayda alındığı ilk örnektir. Bu örnekten yola çıkarak, gerçeklik algısının, kayda alınan mekân ve hareket üzerinden inşa edildiği söylenebilir.

Sinemanın ilk yıllarını "atraksiyon sineması" olarak adlandıran Tom Gunning, filmlerin bir tür belgesel niteliğine sahip olduğunu ve gerçek mekanı kayda geçirerek dönemin mekanlarını toplumsal ve tarihsel açıdan belgeledikleri görüşünü savunur (Gunning, 2006, s. 33). Aksiyon odaklı bir kurgunun, tren istasyonu veya ayakkabı dükkânı gibi kamusal alanlarda gerçekleştiği görülür. Bu dönemde gerçekleştirilen detaylı mekân çekimleri dikkat çekicidir. 1896'da yapılan *Démolition d'un Mur* (Bir Duvarın Yıkılması) adlı Lumiere Kardeşler filmi, bir işçi grubunun inşaat sahasında bir duvarı yıkmasını konu alır. Aynı zamanda eğitsel bir gösteri olarak değerlendirilen bu film, mekandaki değişimi detaylı bir biçimde izleyiciye sunar. Sinema tarihinin ilk on yılı, aksiyon ve mekânın gösterilmesine dayanır (Gunning, 2006, s. 382).

İlkin mekânı gerçeklik üzerinden bir temsil olarak kayda alan sinema, ardından Georges Melies gibi yönetmenlerin müdahalesiyle belgeselci yaklaşımdan uzaklaşmaya ve sahne tasarımı, görsel efekt kullanımı gibi fantastik unsurlara filmlerde yer vermeye başlar. Bu bakımdan, 1902 yapımı *Le Voyage dans la Lune* (Aya Seyahat) filmi, gerçek olmayan mekanların kullanıldığı ilk film olma özelliği taşımaktadır. Filme konu edilen fantastik hikâyenin ön plana çıkarılması amacıyla kullanılan dekorlar, gerçek mekân deneyiminden

uzaklaşır (Ezra, 2000, s. 45). Yirminci yüzyılın başlarında çekilen filmlerde mekânın kullanım şekli, seyircinin gerçeklik algısında bir dönüşüme aracılık eder.

1925 tarihli *Bronyenosyets Potyomkin* (Potemkin Zırhlısı) filminde Sergei Eisenstein, yenilikçi montaj kullanımı sayesinde mekânın dramatik bir anlatı unsuruna dönüşmesinde etkin bir rol üstlenir. Filmin çekim teknikleri ve kurgu tercihleri sayesinde mekân, duyguların inşa edilmesinde birincil bir öneme sahip hale gelir. Odessa Merdivenleri görüntüsü, mekânın derinlikli kullanımının ve hareket faktörünün izleyici ile kurduğu duygusal bağlantının temsiline dönüşür (Bordwell, 1993, s. 61). Mekân tercihinin, filmin aktarmak istediği duygu durumunu güçlendirdiği fikrine varılabilir.

Sinemada mekân kullanımı, gelişen anlatı teknikleriyle birlikte anlam kazanmaktadır. İzleyicinin yalnızca mimari bir mekânı görsel olarak deneyimlemesi değil, aynı zamanda karakterin zihinsel ve duygusal dünyasına dair bir anlayış geliştirmesi için de mekân bilinçli bir şekilde düzenlenir. Sinemasal mekân ve zamanın, gerçeklik ile ilişkisi temsil düzeyinde ele alınmalıdır, zira kurgu ve çekim teknikleri, sinemasal mekânı belirli bir çerçevede yeniden yapılandırarak sunar (Coşkun, 2017, s. 61). Kamera aracılığıyla kaydedilen bir mekânda varlık gösterme durumu, Deleuze ve Guattari'nin mekân-zaman kavramında ele aldığı gibi, karakterin içsel dünyasının keşfedilmesine imkân tanır (Deleuze & Guattari, 2014, s. 42). Bu bağlamda, sinemada mekân kullanımı aracılığıyla izleyicinin duygu ve düşüncelerinin yönlendirilebileceği fikri ortaya çıkar.

Alman Dışavurumculuğu, sinemada mekânın dramatik bir anlatım unsuru olarak kullanımı açısından önemli bir örnektir. Bu akımda, gerçeklikten kopuk, çarpıtılmış ve soyut mekân tasvirleri aracılığıyla karakterlerin psikolojik durumları yansıtılırken, toplumsal eleştiri de mekân düzenlemeleriyle vurgulanır. Robert Wiene'nin 1920 tarihli *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi) filmi mekânsal çarpıklıklar, eğik duvarlar ve orantısız açılar yoluyla görselleştirilmiştir. Gerçekliği bozarak izleyicinin mekân algısını etkileyen bu teknikler, filmin psikolojik gerilim unsurunu güçlendirmektedir (Kracauer, 1966, s. 74). Dışavurumcu sinemanın bu tür dinamik mekân kullanımı, bilinçaltındaki korkular ve sanrıları tetikleyerek anlatının sembolik ve soyut yönünü desteklemektedir. Birinci Dünya Savaşı sonrasında çekilen bu filmler, Almanya'nın savaş sonrası politik ve toplumsal karmaşasının sinematografik bir yansımasıdır (Kracauer, 1966, s. 74). Bu akımda yer alan yapımlarda mekân, savaşın

etkisiyle bozulmuş mimari formlar ve perspektif bozuklukları kullanılarak toplumsal ruh halinin bir temsili olarak yapılandırılmıştır.

Alman Dışavurumculuğu'nun aksine, İtalyan Yeni Gerçekçiliği, mekânı toplumsal gerçekliği yansıtan bir gözlem aracı olarak ele almaktadır. 1940'lı yıllarda ortaya çıkan bu akımın öncü filmlerinden biri, Roberto Rossellini'nin 1945 yapımı *Roma Città Aperta* (Roma Açık Şehir) adlı filmidir. Film, savaş sonrası Roma'nın gerçek sokak görüntülerini kullanarak doğal bir atmosfer oluşturmuştur. Doğal ışık kullanımı ve amatör oyunculukla desteklenen bu yaklaşım, toplumsal gerçekliği doğrudan yansıtmayı amaçlamaktadır (Bondanella, 2001, s. 28). Yeni Gerçekçilik, savaşın İtalya'da yarattığı ekonomik ve politik yıkımı, yapay stüdyolar yerine gerçek mekânlar aracılığıyla anlatmayı tercih etmiştir (Coşkun, 2017, s. 175). Harap olmuş yapılar, toplumsal hafızanın sinemasal bir temsili olarak değerlendirilebilir. Vittorio De Sica'nın 1948 tarihli *Ladri di Biciclette* (Bisiklet Hırsızları) filminde, işsizlik ve ekonomik zorlukların etkisini yansıtan kent mekânları, anlatının dramatik yapısını güçlendiren unsurlar olarak kullanılmıştır (Marcus, 2002, s. 44). Bu nedenle Yeni Gerçekçilik'in, yalın mekân tasvirleri ile izleyicinin gerçeklikle bağını pekiştirdiği söylenebilir.

Fransız Yeni Dalga sineması, sinematografik anlatımda devrimsel bir yaklaşım sergileyerek, mekânın yenilikçi kullanımıyla öne çıkmaktadır. Jean-Luc Godard'ın 1960 tarihli *À Bout de Souffle* (Serseri Aşıklar) filmi, elde kamera tekniğiyle çekilmiş olup Paris sokaklarını spontane bir biçimde yakalamaktadır. Bu teknik, mekânın yalnızca bir arka plan unsuru olmasının ötesine geçerek, anlatının ayrılmaz bir bileşeni haline gelmesini sağlar. Yeni Dalga sinemasının gündelik hayatı yakalamaya yönelik yaklaşımı, mekân ve karakter ilişkisini direkt olarak şekillendirir (Neupert, 2002, s. 145). François Truffaut'nun 1959 yapımı *Les Quatre Cents Coups* (400 Darbe) filmi ise, kentsel mekânın çocukluk deneyimiyle olan bağını ele alarak Paris'in dinamik atmosferini ve bireyin özgürlük arayışını vurgular. Truffaut'nun kamera kullanım tekniği, çevrenin karakter üzerindeki psikolojik etkilerini ve sosyal yapıyı anlamaya yönelik bir yöntem olarak değerlendirilebilir (Odabaş, 2012, ss. 195-196).

Dogma 95 hareketi, mekânın minimal kullanımı ve gerçeklik arayışını sinematografik olarak yeniden tanımlayan bir akımdır. Lars von Trier ve Thomas Vinterberg tarafından başlatılan bu akımın ilk filmleri olan 1998 yapımı *Festen* (Şölen) ve *Idioterne* (Gerizekalılar), doğal ışık ve elde kamera kullanılarak çekilmiştir, yapay setlere

yer verilmemiştir (Öztürk, 2020, s. 34). Andrey Zvyagintsev'in 2014 yapımı *Leviathan* filmi ise Rusya'nın kırsal bölgelerinde çekilerek bireysel ve toplumsal çatışmaları mekânsal bağlamda ele almıştır (Satıcı, 2023, s. 51). Bu tür yapımlarda mekân, yalnızca bir sahne unsuru olmaktan çıkarak, karakterlerin ruh halleriyle doğrudan ilişkilendirilen bir anlatı aracı haline gelmektedir.

Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte, sinemada mekânın kullanım biçimleri dönüşüme uğramıştır. Sanal mekanların ve dijital efektlerin yoğun kullanımı, sinemasal anlatıyı genişleten yeni imkanlar sunmaktadır. Wachowski Kardeşler'in 1999 yapımı *The Matrix* filmi, sanal gerçeklik ve mekân algısını sorgulayan önemli bir örnektir. Filmde kullanılan dijital efektler ve "bullet-time" tekniği, mekânın fiziksel ve sanal boyutları arasındaki sınırları keşfetmektedir (Irvin, 2003, ss. 59-65). Peter Jackson'ın 2001-2003 yılları arasında çektiği *The Lord of the Rings* (Yüzüklerin Efendisi) üçlemesi ise gerçek doğal ortamları bilgisayar destekli görsellerle birleştirerek sinemasal mekânın yeni bir boyuta taşınmasını sağlamıştır (Çakır, 2020, s. 81).

James Cameron'ın 2009 yapımı *Avatar* filmi, performans yakalama teknolojisi kullanarak dijital mekân yaratımında yeni bir aşama kaydetmiştir. Yönetmen, Pandora gezegenini tasarlarken, bilgisayar destekli görsel efektlerden faydalanarak mekânsal gerçekliği dijital olarak yeniden inşa etmiştir (Çankır, 2024, s. 286). Bu tür teknolojik ilerlemeler, sinema ile video oyunları arasındaki etkileşimi de artırarak, izleyicinin mekân deneyimini daha sürükleyici hale getirmektedir. Sinemada dijital mekân kullanımı, geleneksel mekân algısını dönüştüren bir unsur olarak giderek daha fazla önem kazanmakta, psikolojik olduğu kadar teknik bir etki de yaratmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin de sinemada kullanım alanı kazanmasıyla, bilgisayar oyunlarıyla değişime uğrayan gerçek mekân algısının yerini dijital bir mekân gerçekliğine bıraktığı söylenebilir. Ayrıca, yapay zekâ teknolojileri, sinemanın yaratıcı süreçlerine eklemlenerek mekânın dijitalleşme sürecinde üretim formlarının yeniden adlandırılmasına imkân tanımaktadır (Zengin, 2022, s. 60). Teknolojik gelişmelere bağlı olarak varlığının seyri belirlenen sinema, temsil ettiği mekân olgusunun da teknolojik müdahalelerle dönüşmesine aracılık eder. Sanal gerçeklik ve yapay zekâ teknolojileri, sinemanın endüstriyel açıdan dönüşümüne yol açarken (Kapır, 2022, s. 75) mekânın yeniden üretilmesine de katkı sunar.

Sinemada mekânın düzenlenme biçimi, yalnızca teknik olanaklarla değil, aynı zamanda politik durumların aktarılmasıyla da ilişkili haldedir. Bu bakımdan, Gary Ross'un

yönettiği 2012 yapımı *The Hunger Games* (Açlık Oyunları) filmi, sinemada sınıfsal farklılıkların sinematografik temsilinde mekân kullanımına örnek teşkil etmektedir. Yoksulluğun ve doğallığın temsili olarak gösterilen 12. Mıntıka için soluk tonda renkler, çamurlu sokaklar, zayıf ve bakımsız hayvanlar ve insanlar ekrana getirilirken; otorite, zenginlik ve yapaylığın mekânsal temsili olan Capitol, ışıltılı ekranlar, akıllı evler, düzen ve simetri üzerinden resmedilerek, mekan kullanımının politik atmosferin inşasındaki etkisi gösterilir (Günenç, 2022). Dolayısıyla, sinemada mekân kullanımının, politik gerçekliğin şekillenmesinde pay sahibi olduğu görülür.

1.3.3.2 Bilgisayar Oyunlarının Etkisi

Dijitalleşme süreçlerinde önemli bir rol oynayan bilgisayar oyunları, yapay zekâ teknolojilerinin entegrasyonu sayesinde görsel gerçeklik ve inandırıcılık kabiliyetlerini en üst seviyeye taşımıştır (Demirbaş, 2019, s. 16). Birçok oyun, gerçek zamanlı formlar aracılığıyla oyuncunun gerçeklik algısını sanal ortamda yeniden inşa ederek, oyuncuyu oyuna ve dolayısıyla sermayenin pazarına bağlamayı hedeflemektedir (Yılmaz, 2019, s. 19). İnternet ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak, bilgisayar oyunları ve bu oyunların sergilendiği siber uzam, dijital bir mekân haline gelir. Bu kavram, fiziksel mekânların dijital ortamda yeniden inşa edilmesi ve kullanıcılar tarafından haritalandırılarak sanal bir kullanım alanına dönüştürülmesiyle ilişkilidir (Albayrak, 2023, s. 11).

Bilgisayar oyunları, sanal bir ortamda kullanıcıların etkileşimde bulunmalarını sağlayan dijital deneyimler olarak karşımıza çıkar. Bu oyunlar, belirli bir kurgu ve hikâye etrafında şekillenerek oyuncuların çeşitli görevleri tamamlamasına veya belirli hedeflere ulaşmasına olanak tanır. Gerçekliğin kopyası olarak tasarlanan oyunlar, özellikle kullanıcıların gerçek dünyadaki deneyimlerini yansıtmaya odaklanır. Bu nedenle, bilgisayar oyunlarının dijital mekân kavramını karşılayan bir formda gerçek mekân ile ilişki içinde olduğu görülür (Demirbaş, 2019, s. 18). Özellikle Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter - FPS) olarak adlandırılan ve oyun deneyimini kullanıcının öznel bakış açısından sunarak gerçeklikle ilişki kurmaya çalışan, çoğunlukla savaş ve çatışma temalı bilgisayar oyunları, oyunculara konuya dâhil olma deneyimi sunmaktadır. *Call of Duty,*

Counter-Strike ve *Grand Theft Auto* gibi oyunlar, oyuncuların sanal bir çatışma ortamında bulunmasına imkân tanırken, gerçek dünya ile görsel-işlevsel benzerlikler kurmak adına kopya mekânlar yaratır ve oyuncuların bu dijital mekânda hareket etme, etkileşimde bulunma kabiliyetlerini oyun mekaniği olarak tasarlar (Albayrak, 2023, ss. 13-16). Bu tür oyunlar, kullanıcılara sanal dünyada bir gerçeklik, bir tür simülasyon yaşatarak gerçeklik algısında belirsizliklere yol açar (Yılmaz, 2019, s. 56).

Sims ve benzeri yaşam simülasyon oyunları için de benzer bir durum söz konusudur. Bu tür oyunlar, özellikle avatarı görsel olarak düzenleme ve karakter şekillendirme deneyimini kullanıcının ellerine bırakarak, gerçeklik algısının oyuncu tarafından şekillendirilmesine olanak tanır (Demirbaş, 2019, s. 26). Oyuncuya sanal bir yaşam deneyimi sunmayı amaçlayan bu oyunlar, günlük hayatın çeşitli yönlerini ve ilişkilerini simüle eder. Oyuncular, dijital bir mekân olan bu oyun sahasında karakterlerini yaratabilir, evlerini dekore edebilir ve sosyal etkileşimlerde bulunabilirler (Albayrak, 2023, s. 49). Bu tarz oyunlar, kullanıcıların gerçek hayattan esinlenerek dijital mekânlar kurgulamalarına, bu mekânları keşfetmelerine ve oradaki etkileşimleri dijital olarak taklit etmelerine imkân tanır. Bu oyunların, kullanıcıların siber uzamda geçirdikleri zamanın gerçek dünyadaki sosyal etkileşimleriyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu araştırmak için önemli bir zemin sunduğu söylenebilir (Yılmaz, 2019, s. 51). Örneğin, *Sims* oyunlarında karakterler arası ilişkiler, oyuncunun gerçek hayattaki sosyal becerilerini geliştirebilir veya bunları taklit edebilir. Dolayısıyla, dijital mekânların gerçek mekânlarla ilişkisinin güçlenmesinde bu tür oyunlar etkilidir (Demirbaş, 2019, s. 29).

Dijital oyunlar, kullanıcıların sanal dünyada geçirdikleri zamanda gerçek dünyadaki deneyimlerinden nasıl yararlandıklarını veya bu deneyimleri dijital bir kimliğe nasıl dönüştürdüklerini tartışmak açısından önemli bir çalışma alanı sunmaktadır. Oyuncuların bu oyunlar aracılığıyla edindikleri deneyimler, gerçeklik algılarını şekillendirirken, dijital mekânı deneyimleme biçimlerini de belirler (Albayrak, 2023, s. 61). Dijital medya araçlarının, bireylerin gerçeklik algısını değiştiren bir işlevde gelişim göstermesi; kullanıcının doğrudan kontrol edebildiği bilgisayar oyunlarının, bu gerçekliğin kabulünde pratik bir alan olarak işlev görmesine aracılık eder (Yılmaz, 2019, s. 46).

1.4 Dijital Mekân: Kuramsal Yaklaşım

Dijital mekân kavramının çerçevesini belirlerken Henri Lefebvre'in üç katmanlı mekânı tanımlamasından, Michel Foucault'un heterotopya kavramı ile gözetim anlayışından, David Harvey'in Marksist yaklaşımı ile zaman-mekan sıkışması analizinden, Edward Soja'nın üçüncü mekan kavramından ve Manuel Castells'in akışsal uzam ile ağ toplumu kuramından hareket etmek gerekmektedir. Coğrafi sınırlılıkların ötesinde sosyolojik, iktisadi ve siyasi dinamikleri de mekânın inşa sürecinde faal bir konuma yerleştiren bu kuramcıların yaklaşımları, mekânın dönüşümünü ekonomi politik bağlamda anlamak adına önemli bir yol haritası belirlemektedir.

1.4.1 Algılanan, Tasarlanan ve Yaşanan Mekân

Kitle iletişim araçlarının evrimi, mekân algısında köklü bir dönüşüm yaratmıştır. Radyo yayıncılığıyla başlayan ve televizyonun yaygınlaşmasıyla ivme kazanan bu süreç, mekân kavramını sanal bir düzlemde yeniden inşa etmiştir. Henri Lefebvre'in *Mekânın Üretimi* adlı eserinde önerdiği mekân üçlemesi, bu dönüşümü anlamak için güçlü bir çerçeve sunar. Lefebvre'e göre, "algılanan mekân" günlük yaşamda fiziksel olarak deneyimlenen alanları, "tasarlanan mekân" ideolojik ve teknik söylemlerle kurgulanan planları, "yaşanan mekân" ise simgesel ve kültürel anlamlarla içselleştirilen deneyimleri ifade eder (Lefebvre, 2014, s. 74). Televizyon, algılanan mekânda kaydedilen olayları kurgu ve montaj teknikleriyle tasarlanan mekân olarak yeniden üretir ve seyircinin yaşanan mekanına bir imge olarak sunar. Ancak, olayın fiziksel atmosferini maddi haliyle teknik olarak aktarabilen bir aracı olmayan enformasyon, mekândan soyutlandığında değer kaybına uğrar (Postman, 2020, s. 16). Bu bağlamda, televizyonun görsel ve işitsel manipülasyon yetkinliği, mekânın dijitalleşmesini ve enformasyona maruz kalan izler-kitlenin fiziksel mekânı dijital bir içerik olarak algılaması sürecini hızlandırmıştır.

Dijital medya teknolojileri, Lefebvre'in mekân üçlemesini yeni bir boyuta taşır. Sosyal medya platformları, bireylerin algılanan mekân (fiziksel dünya) ile tasarlanan mekân (platformların algoritmik yapıları) arasında bir yaşanan mekân kurgulamasına

olanak tanır. Instagram veya Twitter gibi platformlarda bireyler, fiziksel mekanlardan koparılmış imgeler paylaşarak dijital bir yaşanan mekân üretirler. Dijital mekân, simgesel anlamlarla doludur ve bireyin habitusuna (Bourdieu, 1995, s. 19) bağlı olarak şekillenir. Ancak, bu süreç, platformların ekonomi politik kaygılarıyla yönlendirilir; kullanıcı verileri, reklam hedeflemeleri için toplanır ve tasarlanan mekân kapitalist çıkarlara hizmet eder. Dijital medya, bireyin mekân algısını yalnızca yeniden üretmekle kalmaz, aynı zamanda bu algıyı metalaştırır.

1.4.2 Heterotopya

Televizyonun sunduğu mekân imgeleri, Michel Foucault'nun heterotopya kavramıyla ilişkilendirilebilir. Heterotopyalar, toplumsal normların dışında ancak sistemin bir parçası olan mekânlardır ve sinema perdesi veya televizyon ekranı, *"birçok mevkiyi ve kendi içlerinde bağdaşmaz olan birçok mekânı tek bir gerçek yerde yan yana koyma"* gücüne sahiptir (Foucault, 2014, s. 298). Sosyal medya platformları, fiziksel dünyadan bağımsız ancak toplumsal sistemin bir parçası olan heterotopyalar olarak işlev görür. Örneğin, bir sosyal medya akışı, kullanıcıyı gerçek dünyadan koparark kurgusal bir zaman-mekân düzlemine çeker. Televizyon ekranı da fiziksel mekândan koparılmış bir heterotopya olarak işlev görür; seyirciyi gerçeklikten soyutlayarak kurgusal bir mekânda konumlandırır. Bu süreç, Marshall McLuhan'ın "Araç (ortam), mesajdır" kavramsallaştırmasıyla da örtüşür (McLuhan, 1994, s. 8). Haber içeriği, sunulduğu platformun teknolojik özelliklerine bağlı olarak farklılaşır ve seyirci, içeriğin kendisinden ziyade medya aracının etkisine maruz kalarak bir yabancılaşma sürecinin aktörü haline gelir.

Televizyon haberciliğinin ekonomi politik boyutu, mekan algısının kapitalist üretim ilişkileriyle şekillendiğini ortaya koyar. Foucault'nun gözetim kavramı da bu sebeple önemlidir: Televizyon, seyircinin davranışlarını algoritmik olarak izleyen ve yönlendiren bir dijital panoptikon oluşturur (Foucault, 2011, s. 135). Sosyal medya platformları kullanıcı davranışlarını sürekli izler ve algoritmalar aracılığıyla disipline etme eğilimi gösterir. Bu dijital gözetim, bireyin özgürlüğünü kısıtlayan bir denetim mekanizması yaratır. Deleuze'ün kontrol toplumu kavramıyla birleştirildiğinde (Deleuze, 2013, s. 192), sosyal medya platformlarının bireyleri pasif tüketicilerden aktif veri üreticilerine

dönüştürdüğü, ancak bu üretimin sıkı bir denetim altında gerçekleştiği görülür. Bu durumda, kullanıcının veya seyircinin hangi haber içeriklerine maruz kalacağı reklam verenlerin çıkarlarına göre şekillendiği gibi iktidar yapılarının toplumu gözetim altında tutma gayeleriyle de örtüşür.

1.4.3 Mekânsal Adalet ve Zaman-Mekân Sıkışması

David Harvey'nin *Sosyal Adalet ve Şehir* adlı eseri, mekânsal adalet kavramını tarihsel materyalist bir çerçevede ele alarak kentlerin yalnızca fiziksel yapılar değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin ve iktidar dinamiklerinin somutlaştığı mekanlar olduğunu ortaya koyar. Kapitalist üretim biçimi yalnızca ekonomik eşitsizlikler yaratmakla kalmaz, aynı zamanda bu eşitsizlikleri mekânsal olarak da yeniden üretir (Harvey, 2013, 93). Bu bağlamda mekân, nötr veya doğal bir olgu değil; sınıfsal çıkarlar doğrultusunda biçimlenen ve toplumsal adaletsizliği pekiştiren bir yapıdır. Harvey, adaletin kentsel ölçekte sağlanabilmesi için mekânın toplumsal olarak yeniden örgütlenmesi gerektiğini savunur ve bu süreçte planlama, mülkiyet ilişkileri ve kamu politikalarının dönüştürücü rolüne dikkat çeker. Böylece, mekânsal adalet kavramı hem kentsel politikaların eleştirisinde hem de daha eşitlikçi bir toplumsal düzenin inşasında temel bir araç olarak öne çıkar. Buna karşın, dijital platformlara erişim, ekonomik ve coğrafi eşitsizliklere bağlıdır. Örneğin, teknolojik ve ekonomik açıdan yeterince gelişememiş coğrafyalarda yaşayan bireyler, dijital mekanlara katılımda kısıtlamalarla karşılaşırken, bu platformlar genellikle gelişmiş kapitalist devletlerde kurulan şirketler tarafından kontrol edilir. Dijital mekanlar, kapitalist sistemin sınıfsal eşitsizliklerini yeniden üreten bir alan olarak da işlev görür. Televizyonun tek yönlü manipülasyonunun aksine, sosyal medya, bireylerin içerik üretimine katıldığı bir alan gibi görünse de bu katılım, platformların kar odaklı algoritmaları tarafından yönlendirilir.

David Harvey'in Marksist perspektifi mekânın kapitalist sistem tarafından yeniden üretildiğini ve zaman-mekân sıkışması ile mekânsal sınırların aşındığını savunur: Sermaye birikiminin birincil amacı üretimi artırmak olduğu için, mekânsal bariyerleri ortadan kaldırmaya yönelik ulaşım ve iletişim alanlarında yatırımlar belirgin hale gelir (Harvey, 2012, s. 157). Zaman-mekân sıkışması, internetin yaygınlaşmasıyla daha belirgin hale gelmiştir; bilgi ve sermaye, anlık olarak küresel ağlar üzerinden akarak kapitalist şirketler

yararına bir ekonomik işleyiş edinir. Televizyon ve yeni medya araçları, reklam verenlerin çıkarlarına hizmet eden bir pazaryeri olarak, seyirci ve kullanıcıyı, seçenekleri sermaye sahipleri tarafından belirlenen bir müşteri konumuna indirger. Televizyon seyircisi, belirli sayıdaki televizyon kanalı arasından, kapitalist şirketlerin belirlediği içerikleri tüketmeye yönlendirilir. Kitle iletişim araçlarının mülkiyet yapıları, toplumsal düşünce pratiklerini de belirleyecek şekilde rol oynar (Kadıoğlu, 2018, s. 101). Haber içerikleri, sınıfsal ilişkileri yansıtan bir biçimde kurgulanır ve toplumsal düşünce pratiklerini yönlendirir. Yayın içeriği reklam verenler tarafından doğrudan veya dolaylı olarak etkilenirken, seyircinin tüketmekte olduğu enformasyona dair bilinçli bir seçme hakkı olduğu izlenimi yaratılarak seyirci tüketime ve siyasi propagandaya yönelik rıza üretim biçimlerine maruz bırakılır (Herman & Chomsky, 2012, s. 87). Televizyon ekranı, haber içeriğinin gerçeklikle ilişkisini zayıflatarak seyircinin gerçeklik algısını bir simülasyonla değiştirir ve mekânı dijital bir illüzyon olarak yeniden üreterek hipergerçeklik yaratır (Baudrillard, 2008, s. 126).

1.4.4 Akışların Uzamı ve Ağ Toplumu

Dijital medya teknolojilerinin yükselişi, mekân algısındaki dönüşümü daha da derinleştirmiştir. Manuel Castells'in ağ toplumu kuramı, dijital ağların mekânı yeniden şekillendirdiğini öne sürer. Bu dönüşüm, dijital teknolojilerin hızla yayılarak fiziksel sınırları aşmasıyla mümkün olmuştur. 1970'lerde telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojilerindeki yenilikler, dijital ağların küresel ölçekte bağlantılar kurmasına olanak sağlamıştır. Bu süreç, yerel ve küresel arasındaki sınırları bulanıklaştırmış ve mekânsal ilişkileri köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Mekân, sadece fiziksel değil, aynı zamanda dijital ağlarla şekillenen bir yapı haline gelmiştir (Castells, 2008, s. 57).

Dijital mekân kavramını Castells'in akışların uzamı olarak adlandırdığı ağ toplumuyla tanımlamak mümkündür. Akış mekânı; bilgi, sermaye ve insanın elektronik ağlar üzerinden aktığı fiziksel olmayan bir mekandır: *"Akışların uzamı mekânsız değildir, ama yapısal mantığı mekânsızdır. Akışlar uzamı, elektronik bir ağa dayalıdır, ancak bu ağ, gayet iyi tanımlanmış sosyal, kültürel, fiziksel ve işlevsel özelliklere sahip belli mekanları bağlar"* (Castells, 2008, s. 549). Buna karşın, insanların gündelik yaşamlarını

sürdürdükleri, yüz yüze ilişkilerin ve fiziksel varlığın hâkim olduğu geleneksel coğrafi yer mekanları söz konusudur: *"Bu da uzamın toplumun bir yansıması değil ifadesi olmasından kaynaklanıyor. Bir başka deyişle uzam toplumun fotokopisi değil, toplumun kendisidir. Uzamsal biçimler ve süreçler, bütün bir toplumsal yapının dinamikleri tarafından oluşturulur"* (Castells, 2008, s.546).

Sosyal medya platformları, bireylerin yer mekânından koparak akış mekânında dijital kimlikler üretmesine olanak tanır. Ancak, bu süreç, bireyin kimliğini sürekli yeniden üretmeye zorlayan bir kontrol ağı yaratır. Castells'in ikili yapı anlayışı, fiziksel ve dijital mekanların birbiriyle etkileşim içinde olduğunu gösterir. Bir sosyal medya kullanıcısı, fiziksel mekandaki deneyimlerini dijital akışlara taşırken, bu akışlar onun fiziksel dünyadaki davranışlarını da şekillendirir.

1.4.5 Üçüncü Mekân

Dijital mekân, Edward Soja'nın üçüncü mekân kavramıyla yakınlık içindedir. Dijital mekân yalnızca fiziksel (ilk mekân) ya da yalnızca zihinsel ve kavramsal (ikinci mekân) bir yapı değil; bu iki mekân durumunun iç içe geçtiği hem gerçek hem hayali hem deneyimlenen hem de toplumsal olarak inşa edilen bir üçüncü mekân anlayışıdır. Üçüncü mekân; kimliklerin, direniş biçimlerinin ve alternatif toplumsal ilişkilerin inşa edildiği ve yeniden müzakere edildiği bir alan olarak tasavvur edilebilir (Soja, 1996, ss. 8-12). Sosyal medya, bireylerin fiziksel dünyadan koparak dijital kimlikler ürettiği bir üçüncü mekân olarak işlev görür. Bu mekân, postmodern bir çoğulculuk ve çok katmanlılık barındırır; kullanıcılar, farklı kimlikleri ve anlatıları aynı anda deneyimleyebilir. Ancak, bu çoğulculuk, platformların algoritmik denetimiyle sınırlanır. Örneğin, bir kullanıcının sosyal medya akışı, onun önceki etkileşimlerine göre kişiselleştirilir ve böylece üçüncü mekân özgür bir alan olmaktan çıkabilir. Dijital mekanlar, bireyin hem üretici hem tüketici olduğu, ancak bu rollerin kapitalist sistem tarafından düzenlendiği bir alandır.

Dijital mekanlar, bireyin toplumsal ve kültürel pratiklerini dönüştürür. Bourdieu'nün habitus kavramı, bireyin dijital mekandaki davranışlarının sosyal sermaye ve kültürel kodlarla şekillendiğini gösterir (Bourdieu, 1995, s. 160). Sosyal medya

platformları, bireylerin kimliklerini yeniden inşa ettiği bir alan sunarken, bu kimlikler, platformların algoritmik yapıları tarafından yönlendirilir ve gerçek mekândan farklılaşır. Platformlar aracılığıyla bireyler, kendi yaşamlarından kurgular paylaşarak, dijital bir mekânda varlık kazanırlar. Bu varlık durumu, fiziksel dünyadan bağımsız bir gerçeklik oluşturmaktan ziyade, fiziksel dünya ile dijital dünya arasında gidip gelen bir kimlik üretim sürecine dayanır (Giddens, 2010, s. 114). Dijital mekanlar, bireyin yaşanan mekân algısını yeniden tanımlarken aynı zamanda toplumsal eşitsizlikleri ve güç ilişkilerini yeniden üretir.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri, dijital mekân algısını fiziksel dünyayla birleştiren melez mekanlar yaratarak algının dönüşüm sürecini ilerletir (Manovich, 2001, s. 33). Bu teknolojiler, yaşanan mekân kavramını dijital bir boyuta taşırken, fiziksel mekânın aurasını zayıflatır ve yeni bir simülasyon temelli otantiklik üretir. Bu durumun sebep olduğu hipergerçeklik, kullanıcıyı fiziksel mekândan tamamen soyutlayarak, yalnızca dijital imgelerden oluşan bir dünyaya dahil eder.

Dijital medya teknolojileri, mekân algısını radyo ve televizyondan sosyal medya ve sanal gerçeklik teknolojilerine uzanan bir süreçte dönüştürmüştür. Lefebvre, Foucault, Harvey, Soja ve Castells'in kuramsal yaklaşımları, bu dönüşümün çok boyutlu doğasını anlamaya katkı sunar. Dijital mekân, bireyin habitusunu ve toplumsal pratiklerini yeniden şekillendiren bir alan olarak, fiziksel dünyadan bağımsız bir gerçeklik üretir. Ancak, bu gerçeklik, kapitalist üretim ilişkileri, algoritmik denetim mekanizmaları ve toplumsal eşitsizliklerle şekillenir. Dijital mekânın sınırları, teknolojik gelişmelere ve toplumsal pratiklere bağlı olarak genişlerken, fiziksel ve sanal arasındaki ayrımı muğlaklaştırır. Dolayısıyla, dijital mekânın dönüşümüne ilişkin sorgulamaların, medya teorileri ve ekonomi politik yaklaşımların yanı sıra, bireyin bu mekandaki varoluş biçimini ele alan disiplinler arası bir perspektifle sürdürülmesi gerekir.

1.5 Dijital Mekânda Varoluş

İlkin ekran tarafından dayatılan sanal gerçekliğin, gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri aracılığıyla etki alanını genişlettiği kanısına varmak mümkündür. Ekranlar dolayımında üretilen imajlar; ortasında seyircinin konumlandığı, her yerden sükûn eden ve

imajlara dayalı görüşlerin dayatıldığı bir evren formatındadır (Ellul, 2012, s. 161). Böylece gerçeklikte enformasyon, ki bu enformasyon örneğin bir reklam filmindeki salt mekân olabilir, izler-kitleyi kuşatan ve ona kendi gerçekliğini yaratmış sanal uzamdan mekanlar ve içerikler sunan, yönlendirici bir misyona sahiptir: *"Görüntü odaklı toplum, her şeyi görüntü haline gelecek şekilde dönüştürerek ve böylece felç ederek kendisini bir görüntüye çevirir"* (Ellul, 2012, s. 173). Ekranlarla ve görüntülerle kuşatılan toplumun, nihayetinde kendi varlığını da görünürlük üzerine inşa ettiği düşüncesine varılabilir. Bu bakımdan enformasyon, yeni medya araçlarıyla birlikte, kullanıcı emeği ile şekillenen bir sergi değerine dönüşmüş, dijital kimlikler olarak dijital mekânın ekonomi politik işleyişine dahil olmuştur.

Bu bağlamdan Søren Kierkegaard'ın varoluşçu yaklaşımı temel alınarak bireyin dijital dünyadaki konumu sorgulanabilir. Kierkegaard'ın estetik, etik ve dini olmak üzere üç aşamalı varoluş modeli, bireyin kendilik bilinci kazanma sürecini açıklamak için kullanılır. Estetik aşamada birey haz, deneyim ve yüzeysellik peşinde koşarken, bu tutum zamanla anlamsızlık ve içsel boşluk hissine yol açar. Etik aşama, bireyin sorumluluk ve değerlerle yüzleştiği, kendilik inşasında daha derin bir farkındalık geliştirdiği evredir. Nihayetinde dini aşama, bireyin varoluşsal kaygılarına karşı ilahiyle kurduğu ilişki üzerinden bir anlam arayışına yönelmesini içerir (Kierkegaard, 2020).

Bu yaklaşım çerçevesinde bireyin dijital kimlikler, sanal ortamlar ve metaverse gibi yeni yapılar içinde estetik evreye sıkışma riski bulunmaktadır. Teknolojik imkanların bireyi yüzeysel doyumlara yönlendirmesi, sahici bir varoluşun ertelenmesine yol açabilir. Kierkegaard'ın düşüncesine göre, bu dijital estetik evreden etik ve dini aşamalara geçiş, bireyin kendiyle yüzleşmesini, dijital ortamın ötesine geçerek otantik bir varoluş arayışına yönelmesini gerektirir. Böylece varoluşsal gelişim, dijital çağda da anlamını korur ve bireyin içsel derinliğiyle yeniden şekillenir (Serpil & Karaca, 2023, s. 38).

Kierkegaard'ın varoluşsal aşamaları, bireyin kendilik bilincine ulaşma sürecinde zorunlu bir içsel geçişi ifade ederken bu süreci dijital çağın koşullarıyla yeniden değerlendirmek gerekir. Özellikle metaverse gibi yapay ve çoğu zaman anonim kimliklerin egemen olduğu dijital alanlarda, artan iktidar ve sermaye kontrolüne bağlı olarak bireyin güvenli ve sahici bir benlik inşası giderek zorlaşmaktadır. Dolayısıyla estetik evre, bireyin sanal hazlar ve kimlikler arasında yönsüzleştiği, sorumluluk almaktan kaçındığı bir evre olarak öne çıkar. Kierkegaard'a göre, gerçek anlamda varoluşsal bir ilerleme, bireyin bu

yüzeysel varoluş biçimini sorgulaması ve etik sorumlulukla yüzleşmesiyle mümkündür (Serpil & Karaca, 2023, s. 35). Bu dönüşüm, dijital çağda hâlâ mümkün olmakla birlikte, kullanıcının dijital mekânın dinamiklerine hâkim, daha bilinçli ve derinlikli bir içsel çabasını gerekli kılmaktadır.

1.5.1 Sergi Değeri

Ekrandan yansıyan bilgi akışları ve mekanlar, bireyin nesne ile kurduğu ilişkiyi dönüştürmektedir. Walter Benjamin, bir üretimin sanatsal değerini belirleyen şeylerin başında o eserin kült değerinin ve sergileme değerinin geldiğinden söz eder. Ona göre, ilksel mağara resimleri örneğinde olduğu gibi sanat eserini yapan insanın öncelikli amacı onu diğer insanlara sergilemek değil, tanrı veya ruhlar gibi hiyerarşik olarak kendinden yüce gördüğü yargı makamlarını onurlandırmaktır. Burada asıl önemli olan, eserin sergilenmesi değil, varlığıdır (Benjamin, 2002, s. 59). Sanat eserinin kült değerinin, yani onun insanlara değil de salt yaratıcılığa odaklı üretiminin yerini sergileme arzusunun aldığını belirten Benjamin, kült değerinin yok edilerek sergileme değerinin ön plana çıkarıldığına vurgu yapar. *"*Var *olabilmeleri için* sergilenmiş *olmalarının gerektiği olumluluk toplumunda, artık hepsi birer meta haline gelmiş olan şeyler sergi değeri kazanmak uğruna kült değerlerini yitirir. Sergi değeri açısından salt varoluş hiçbir anlam taşımaz."* (Han, 2021, s. 25). Bu durum, Byung-Chul Han tarafından teşhircilik toplumu olarak adlandırılan duruma uygun şekilde, bir şeyin üretim anlamının sergilenme değeriyle özdeşleşmesini ifade eder ki, günümüzde fotoğraf ve video üretiminin bireysel kullanıcı tarafından kolaylıkla bir ürün şeklinde paylaşıldığı göz önünde bulundurulduğunda, sosyal medya kanallarının teşhircilik üzerinden işlediği düşüncesine varılabilir.

Fotoğraf ve video aurasının kült değerinin yerini; ekranlar tarafından çevrilerek yaratılan gerçekliğin ortasında pasif bir konuma yerleştirilen bireyin öz ifşası almış görünmektedir. Buradan hareketle kendisinin kült varlığından ziyade öz ifşa yoluyla sergilenmesinin bir varlık durumu olduğu düşüncesine kapılan yeni bir toplum modelinin oluştuğundan söz edilebilir. Sosyal medya, ekranlarla çevrili bir evren tasvirine dönüşmüş haldedir. Gelişen kameralı telefon teknolojileri, üretilen fotoğraf ve video içeriklerinin paylaşılmadığı durumda bir anlam taşımadığı kanısının gelişmesine aracılık eder. *"Kendi*

içinde kalan, kendinde oyalanan bir şeyin değeri yoktur artık. Şeyler ancak görüldükleri *zaman bir değer kazanırlar."* (Han, 2021, s. 25). Aurayı ortadan kaldıran bu durum, kapitalizmin sürekli tüketime dayalı işleyişine uygundur.

Sergi değeri, Marksist emek değerliyle ölçüşmemektedir çünkü emek gücünü yansıtmaz. İlgi üretmeye adanmış bir varlık durumu belirleyici rol oynar (Han, 2021, s. 26). Sosyal medya kullanıcılarının birer içerik üreticisi olarak kendi bedensel varlıklarını sergileyerek değer oluşturma gayesi gütmesinin açıklaması bu şekilde yapılabilir. Günümüzün ekranlarla donatılmış gerçekliğinde, sergilenmeyen bir şeyin mevcudiyeti de anlamsız hale gelmektedir. Bu yüzden sosyal medya araçları bireyin kendilerini sergileme yoluyla varlık bulmasına aracılık ettiği illüzyonuna başvurur. Gezilen şehirlerin, görülen anıtsal uğrakların, yapılan tatillerin, aile ve arkadaşlarla buluşmaların, evcil hayvanların, satın alınan giysi ve araçların mevcudiyetinin değil sergilenmesinin bir varlık olarak kabul edildiği bir durum söz konusudur. Sermaye açısından tüketim değeri bulunan bedenin çıplaklığının da sergilenmediği durumda bir varlığı olmadığı varsayımının, sosyal medya kullanıcısının teşhir yoluyla varlık bulma arayışına açıklık kazandırdığı söylenebilir. *"Gösteri kendini tartışılmaz ve erişilmez devasa bir olumluluk olarak sunar."* (Débord, 2022, s. 37).

Kapitalist haz ve tatmin arayışı, öz ifşa yoluyla sosyal medyaya sirayet ederek ve bireyin çeperini kaplayan ekranlarla bütünleşerek norm dünyasında kendine yer edinir. Sanal uzamın düzenlenme biçimine uygun biçimde medyada görünür olmak, kitlesel hareket halinde bir uyumluluk arayışı haline gelir. Kitlesel psikolojinin normu taklit yoluyla kopya ederek kendi varlığını inşa etmesinin altında yatan saikleri göz önünde bulundurmakta fayda vardır. Sosyal medya aracılığıyla tek tipleşen ve bedeni üzerinden elde ettiği görseller aracılığıyla siber uzamda varlık bulan, burayı kendi gerçekliğinde mekâna dönüştüren bireylerin oluşturduğu kitle, ortak bir psikolojiyle hareket eder. Farklı habituslardan beslenmiş olmalarına; farklı yaşam ve politik görüşlere sahip olmalarına, farklı ekonomik ve sosyal çevrelerden gelmelerine rağmen bireylerin ortak bir eylemsellik sergileyerek bedenlerinin dijital kopyaları aracılığıyla siber uzamı mekân tutmaları, onların kollektif bilinçle bir kalabalık haline gelmelerine aracılık eder (Le Bon, 2016, s. 27). Bu kalabalık tarafından norm haline getirilen bir mekân olarak dijital uzamnın kendisinin de dönüşüme uğradığı söylenebilir.

Ortak amaçlarla haz ve tatmin odağında bir birliktelik oluşturan bu kollektif yapının, dışarıda kalan ve mekânı yorumlama biçimi farklı küçük grupları bir şekilde denklem dışına ittiği düşünülebilir. Neticede kolektif bilince dahil olan bireylerin eleştirel düşünme kabiliyetlerinin azalması ve kişiliklerinin tek tipleşmesi böylece de topluluğun ortalama zekâ ve zevklerine uyumlu hale gelmesi söz konusudur. Evrim diye adlandırılan olgunun, farklılıkların yitime uğraması ile aynılığın pekişmesi sürecine işaret ettiği göz önünde bulunduğunda, toplum özelinde sosyal medya ve dijital ortaklıkların da farklı akıl ve özelliklere sahip bireyleri sadeleştirerek aynı hale getirdiği düşüncesine varılabilir (Le Bon, 2016, s. 28). Bu aynılık durumu, toplumun huzur ve güven arayışına karşılık gelen bir kapitalist döngüye tekabül eder. Sosyal medya ve dijital platformlar üzerinden ortaklaşan toplum bilinci, mekân kavramını dijital bir atmosfer olarak yeni bir gerçeklik haline getirerek biçimlendirir.

1.5.2 Kullanıcı Emeği

Dijital teknolojilerin günlük yaşamın her alanına nüfuz etmesiyle birlikte, bireyin bilgiye erişim biçimi, toplumsal ilişkileri ve öznel deneyimi dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm, yalnızca iletişim pratiklerini değil, aynı zamanda bireyin üretim süreçlerine katılımını ve ekonomik ilişkiler içindeki konumunu da etkilemektedir. Özellikle Yeni Medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, kullanıcıların yalnızca içerik tüketen değil, aynı zamanda içerik üreten özneler olarak konumlanması, dijital platformları yeni bir üretim alanına dönüştürmüştür (Van Dijck, 2013, s. 12). Bu sebeple, görünürde gönüllü ve ücretsiz olan dijital katılım biçimleri, kullanıcıların emeğinin platform ekonomilerinde dolaşıma girmesine aracılık etmektedir.

Sosyal medya, video paylaşım siteleri ve diğer kullanıcı temelli dijital ortamlar, bireylere ifade özgürlüğü ve sosyal etkileşim imkânı sunarken, bu etkileşim biçimlerinin altında yatan üretim ilişkilerini ise hasıraltı etmektedir. Bu platformlar, kullanıcıların dikkatini, verilerini ve etkileşimlerini metalaştırarak değer üretirler. Dijital ortamda sergilenen ve üreticisine ekonomik bir menfaat sunmayan kullanıcı emeği olarak oyun-emek, üretkenliği ve sermaye birikimini artırmayı hedefleyen ve bireyin denetlenmesine aracılık eden kapitalist bir yöntemdir (Fuchs, 2018, 161). Dijital emek, üretketici emek,

oyun-emek kavramlarıyla adlandırılan kullanıcı emeği, bireyin platformlar üzerindeki tüm etkileşimlerinin; içerik paylaşımı, yorum yapma, beğeni gönderme gibi eylemlerin ekonomik değere dönüştüğü bir üretim biçimini ifade eder.

Bu düşünceden hareketle, kullanıcıların dijital ortamlarda görünürlük kazanma arzusu ile platformların veri temelli kâr stratejileri arasında simbiyotik bir ilişki kurulduğu görülmektedir. Dijital kapitalizm, bireyin kimliğini, deneyimlerini ve sosyal etkileşimlerini sürekli olarak teşhir etmesini talep ederken bu görünürlüğü piyasa mekanizmaları içinde ekonomik bir unsura dönüştürmektedir (Couldry & Mejias, 2019, s. 89). Bu durum, bireyin dijital ortamda sadece bir kullanıcı değil, aynı zamanda üretici, meta ve sermaye yaratıcı bir figür olarak konumlandığına işaret eder.

Dijital teknolojilerin gelişimine paralel bir seyirde, gerçeklik algısı ve mekânda varlık biçimi de dönüşüme uğrar. Öncelikle ekranın sunduğu sanal gerçekliğin, bilgisayar ve internet teknolojilerine bağlı olarak genişleyen bir enformasyon ağı oluşturduğu görülmektedir. Dijital mekân, modernitenin getirdiği bireysel kimlik anlayışının dönüşümünü hızlandıran bir süreç içinde şekillenir (Giddens, 2010, s. 103). Dijital çağda bireyin sanal bir kimlik kazanmasının yanında bu yeni öznel form vasıtasıyla ekonomi politik bağlamında dijital kapitalizmin üretim mekanizmalarına dahil olduğu görülür (Fuchs, 2021, s. 95).

Dijital mekânda bireyin varoluşu tek başına bir kullanıcı olmanın ötesinde, içeriği şekillendiren bir üretici ve ekonomik değer yaratıcı unsur olması bakımından biçimlenir. Sosyal medya platformları, kullanıcılarını içerik tüketirken kendi kimliklerini teşhir etmeleri ve etkileşim kurmaları yoluyla bir pazar mekanizmasına dahil olmaları üzerine kuruludur. Enformasyonun haber oranı arttıkça anlam değeri azalmaktadır (Baudrillard, 1991, s. 65) ki bu durum da medya içerik üreticisi konumundaki bireyin daha çok emek sarfederek daha çok etkileşim kurmasını gerekli hale getiren bir dijital mekân düzenlemesini gerekli kılmaktadır. Bireyin sosyal medya platformları aracılığıyla kendi bedenini ve kimliğini sürekli teşhir etme eyleminde bulunması, onun bir meta haline gelerek dijital kapitalizmin hizmetinde hareket etmesini sağlar.

1.5.3 Dijital Kimlikler

Dijital kimlikler, bireylerin çevrimiçi ortamlarda kendilerini tanımlamak ve doğrulamak için kullandıkları bir araç olarak değerlendirilebilir. Bu kimlikler, geleneksel kimlik kavramının dijitale uyarlanma halidir. Fakat dijital kimlikleri edinme süreci, yalnızca teknolojik bir mesele olmanın ötesinde, sosyal ve politik boyutları da içeren karmaşık bir yapıya sahiptir. Dijital kimlik, bir bireyin çevrimiçi ortamlarda tanımlanmasını sağlayan veri kümesidir. Bu veri kümesi, kişisel bilgiler, kullanıcı adları, şifreler, biyometrik veriler, görseller, etkileşim yöntemleri ve diğer tanımlayıcı bilgilerden oluşur. Dijital kimlikler, kişilerin dijital platformlarda sunulan hizmetlere erişim sağlaması, etkileşimde bulunması ve işlemler gerçekleştirebilmesi için temel bir araç haline gelmektedir (Goodell & Aste, 2019, s. 2).

Dijital kimliklerin, gelişen bilgisayar ve internet teknolojilerinin bir getirisi olarak dijitalleşen mekânda inşa edilen profiller olduğu söylenebilir. Dijital çağda kimlik inşası, bireyin kendini tanımlama biçimine, toplumsal etkileşimler bakımından nasıl konumlandığına ve dijital platformların teknolojik altyapıları tarafından sunulan olanak ve sınırlılıklara bağlı olarak şekillenmektedir. Geleneksel kimlik, bireyin doğumla birlikte belirlenen aile, ulus, din ve kültürel bağlamlar çerçevesinde belirlenirken dijital kimlikler, daha dinamik ve değişken süreçlere bağlı olarak şekillenmekte ve dijital mekânın farklılığına uygun biçim almaktadır (Turkle, 1995, s. 255). Dijital ortamda bireyler, sosyal medya, forumlar, çevrimiçi oyunlar ve sanal topluluklar aracılığıyla farklı kimlik biçimleri oluşturabilir ve gerçek dünyaya kıyasla kendi tercihleri doğrultusunda yeni bir kimlik inşa edebilir (Castells, 2001, s. 118). Bu durum kullanıcı için dijital mekânı kısmen veya belli bir oranda anonim olarak deneyimleme olanağı sunmaktadır. Bu çoklu ve değişken kimlik inşa etme sürecinden kaynaklanan yapı, bireyin çevrimiçi ve çevrimdışı deneyimlerini dönüştürerek birleştiren yeni bir kimlik anlayışını da beraberinde getirir.

Dijital kimlik edinme süreçleri yalnızca bireysel ve öznel deneyimlerle sınırlı değildir. Algoritmaların yönlendirmeleri, verilerin sömürüsüne yönelik hazırlanan düzenlemeler ve dijital kapitalizme uygun hareket eden platformların ticari beklentileri bu süreci şekillendirmektedir (Zuboff, 2021, s. 166). Sosyal medya platformları kullanıcıların etkileşimlerini izleyerek, onlara belirli türden içerikler göstermekte ve böylece bireyin ilgi alanlarını, tüketim alışkanlıklarını ve sosyal etkileşimleriyle beraber siyasi eğilimlerini

belirlemektedir (Couldry & Mejias, 2019, s. 160). Buna bağlı olarak, bireyler dijital ortamda kimliğini inşa ederken yalnızca kendi seçimleriyle hareket etmez, aynı zamanda dijital kapitalizmin etkisi altındaki şirketlerin yönlendirmesi doğrultusunda hareket ederek kimliğini biçimlendirir.

Bourdieu'nün habitus kavramında dikkat çektiği gibi bireyin kimliği toplumsal bağlam içinde şekillenir ve birey farkında olmadan belirli normlara ve pratiklere yönlendirilir (Bourdieu, 1995, s. 85). Dijital mekânda bu süreç, bireylerin sosyal medya platformlarında belirli normlara uymasını teşvik eden algoritmalar aracılığıyla belirlenir. Kullanıcılar görünürlük kazanmak, etkileşim almak ve toplumsal kabul görmek adına kendilerini belirli kalıplar içerisinde sunarlar (Marwick & Boyd, 2010, s. 130). Bu durumdan hareketle, bireylerin sosyal medya platformlarında dijital kimliklerini oluşturan profil bilgileri ve etkileşim faaliyetlerinin, dijital ortamın gereklerine uygun olarak platform tarafından belirlenen estetik ve davranış kodlarına göre üretilmeye teşvik edildiği söylenebilir.

Dijital kimliği oluşturma biçiminin ve bunu belirleyen psikolojik süreçlerin, bireyin benlik algısını doğrudan etkilediği görülür. Goffman, sahne kuramı üzerinden bireyin toplumsal ortamlarda kimliğini sergileme biçimini tartışmaya açarken; sosyal dünyada iletişimin, karşılıklı sergilenen performanslar neticesinde edinilen kimlikler üzerinden oluştuğunu ifade eder (Goffman, 2014, s. 29). Dijitalleşmeyle gelen olanaklar neticesinde günümüzde sahne artık fiziksel mekanlarla sınırlı değildir; bireyler, sosyal medya profillerinde oluşturdukları benlikleri üzerinden varlık bulmaktadırlar. Bireyin, sosyal medya platformlarında sürekli olarak kendi dijital kimliğini teşhir ederek başkalarının onayına sunması, öz-değer algısını dışsal göstergelere dayandırmasına yol açabilir. Dışarıdan bakıldığında sabit ve katı bir görüntüye sahip olan kimlikler, kişilerin içsel durumları bakımından kırılgan ve akışkan bir yapıya sahip oldukları için sürekli bir dönüşüm halindedir (Bauman, 2018, s. 130). Dijital kimlikler de şu durumda değişken bir yapıya sahiptir.

Herhangi bir sosyal medya platformunu kullanmak için gerekli kılınan kullanıcı bilgileri üzerinden oluşturulan dijital kimlikler, bireyin fiziksel dünyasından sıyrılarak sanal uzamda yeni bir varlık inşa etme sürecine aracılık eder. Dijital kimlik, bireyin özgür iradesiyle oluşturduğu bir yapı olmaktan giderek uzaklaşmakta ve büyük ölçüde veri analitiği ve algoritmalar tarafından biçimlendirilmektedir. Bireyin gerçek dünyada sabit ve

katı görünümlü kimliği, siber uzamda çok daha sıklıkla değiştirilebilir ve dönüştürülebilir bir hal almaktadır. Platformlar arası dinamik farklılıklardan kaynaklı olarak aynı birey tarafından oluşturulan kimliklerde belirli uyumluluk ve uyumsuzluk durumları gözlemlenir. Bu durum, dijital platformların kullanıcı etkileşimlerini analiz ederek belirli içerikleri ön plana çıkarması sonucunda, bireylerin kimliklerini şekillendiren sosyal etkileşim çeperlerini belirler (Bauman, 2018, s. 132). Benzer içerik türlerine maruz bırakılan birey ve bu içerik türleri üzerinden sosyal etkileşim gerçekleştirdiği çeperi, bireyin politik tandansını belirleyen unsurlara da kaynaklık etmektedir. Alternatif fikirlerle giderek daha az karşılaşan birey, bir tür yankı odası içine hapsedilerek, homojen sanal topluluklar oluşturulmakta ve kısıtlı sosyal etkileşimin devamlılığı sağlanmaktadır (Sunstein, 2017, s. 139).

Dijital kimlikler sadece siber uzamdaki faaliyetlerle sınırlı kalmayıp, bireyin gerçek dünyadaki eylem biçimlerini de etkileyecek düzeyde bir etki gücüne sahiptir. Sanal platformların fiziksel dünyadakine benzer maddi sınırlarının olmaması, bireyin dijital bir özgürlük alanı oluşturmasına olanak sunar. Lakin bu özgürlük durumu, aynı zamanda kimlik temsili konusunda bazı sorunların da ortaya çıkmasına neden olur. Özellikle, anonim veya gerçek dünyadaki hukuki kimlik bilgileriyle örtüşmeyen hesapların kullanımı, çevrimiçi ortamlarda çeşitli güvenlik sorunlarına yol açabilir (Donath, 1999, s. 28). Dijital kimliklerin oluşturulması sürecinde bireylerin kişisel verilerinin depolanması ve kötüye kullanımı da bireysel mahremiyeti ihlal etme ihtimali taşıdığı için, dijital kimliklerin güvenilirliği konusunda tartışmalara yol açmaktadır (Solove, 2006, s. 480). Bu durum, dijital kimliklerin bireysel bir temsil olmanın ötesinde, toplumsal ölçekte etkileri bulunan bir dijitalleşme sürecine denk düştüğü fikrini desteklemektedir.

Bireyler dijital kimlikler edinme yoluyla dahil oldukları sanal topluluklar içerisinde ortaya çıkan etkileşimler neticesinde dijital kimliklerini sürekli yenilerler (Baym, 2010, s. 92). Buna bağlı olarak, öncelikle dijital platforma dahil olmak için edinilen bir profil olarak dijital kimliklerin, topluluğa bağlı dönüşüm süreçleri geçirdiği görülür.

1.5.4 Aidiyet ve Dijital Topluluklar

Gelişen internet ve bilgisayar teknolojileri neticesinde sosyal medya aracılığıyla oluşturulan dijital mekân, kullanıcıların aidiyet duyguları arasında ortak noktalar oluşturarak topluluklar meydana getirmelerine olanak tanımaktadır (Castells, 2001, s. 121). Bu deneyim, bireylerin sosyal ilişkilerini fiziksel ortamdan dijital mekâna taşımaları olarak değerlendirilebilir. Siber uzamın sunduğu imkanlar, bireylerin yeni medya araçlarından yararlanarak topluluk oluşturma, bir grup içerisinde aidiyet geliştirme, sosyal ilişkiler kurma ve kendilerini ifade etme biçimlerini destekler (Boyd & Ellison, 2007, s. 213). Bu durum, fiziksel dünyanın aidiyet ve topluluk gibi kavramlarını yeniden şekillendirir.

Coğrafi sınırlamalara tabi olmayan ve internet aracılığıyla bir araya gelebilen bireyler; ilgi alanları, ortak değerler ve hedefler doğrultusunda gruplaşarak dijital topluluklar haline gelirler (Wellman & Gulia, 1999, s. 169). Kullanıcılar, bu topluluklar yardımıyla, habituslarına bağlı kalarak veya anonim yeni kimlikler edinerek aidiyet ilişkileri kurabilirler. Dijital topluluklar ve aidiyet, bireylerin sanal ortamda oluşturduğu ve fiziksel dünyadan farklı dinamiklere sahip yapılar olarak ortaya çıkar (Turkle, 1995, s. 177).

Fiziksel dünyada aidiyet hissi, bireylerin belirli bir coğrafi bölge veya topluluk ile kendilerini özdeşleştirerek güvende, tanınmış, onaylanmış ve anlam bulmuş hissetmelerini ifade eder (Hampton & Wellman, 2003, s. 286). Dijital mekânda ise aidiyet hissi, fiziksel ortamdakinden farklı dinamiklere sahiptir; zira bireylerin aidiyet bağı geliştirdikleri internet toplulukları ve dijital mekanlar, fiziksel dünyada sabit bir konuma tekabül etmeyen, siber uzamın sınırsızlığında şekillenen yapılardır (McKenna & Bargh, 2000, s. 67). Dijital mekanların bireylere herhangi bir coğrafi engel olmadan ilişkiler kurma olanağı sunması, aidiyet hissi üzerinde olumlu bir etki yaratabilir. Bu kapsamda, dijital mekânda aidiyet hissinin, kullanıcıların kendilerini ifade etmeleri, kimliklerini yeniden inşa etmeleri ve sanal topluluklar içerisinde kendilerine yer edinmeleri ile güçlendiği söylenebilir (Rheingold, 1994, 145). Dijital mekanlarda aidiyet hissinin pekişmesi, etkileşime dayalı bir birliktelik durumunun oluşmasıyla doğrudan ilintilidir. Sosyal medya platformları, kullanıcıların belirli bir ideolojik görüş, ilgi alanı veya tartışma konusuna dayalı olarak topluluklar oluşturmasına aracılık eder (Baym, 2010, s. 124). Dijital ortamdaki bu

birliktelik duygusu, fiziksel topluluklara benzer biçimde bireylerin bir gruba ait olma hissini geliştirerek anlaşıldıklarını ve kabul gördüklerini hissetmelerini sağlar.

Dijital topluluklar, kullanıcıların sanal ortamda belirli ortaklıklar ve amaçlar etrafında bir araya geldikleri çevrimiçi gruplar ve ağlar olarak tanımlanabilir. Katılımcıların fiziksel bir varlık göstermek zorunda olmadıkları bu dijital topluluklar, farklı coğrafyalardan ve değişik sosyal habituslara sahip bireylerin buluşmasına olanak tanır (Wellman & Gulia, 1999, 172). Bu ortaklık durumu, bireyin kendisini ifade etme ve kimlik kazanma sürecini güçlendiren bir unsur olarak öne çıkar. Dijital mekanlar, Habermas'ın kamusal alan tartışmasına uygun bir örnek olarak, hiyerarşik farklılıkların azalabileceği veya ortadan kalkabileceği etkileşimsel buluşma alanları olarak değerlendirilebilir.

Forumlar ve sosyal medya platformları üzerinden gerçekleşen içerik paylaşımı ve bu içeriklerle etkileşime girilmesi, dijital topluluk faaliyetlerinin temelini oluşturur. Kullanıcılar belirli konu veya ilgi alanı çerçevesinde görüş bildirebilir, paylaşılan görüşe yorum yaparak bunları geliştirebilir veya tartışmaya aktif olarak katılabilirler. Bu etkileşim, dijital toplulukların sadece birer arayüzü olmadığını, aynı zamanda kendi normlarını belirleyerek platform veya topluluk kurallarına bağlı olarak şekillenen sosyal yapılar olduğunu ortaya koyar (Baym, 2010, s. 59).

Fiziksel dünyadakine benzer şekilde, dijital mekanlarda da aidiyet hissi bireylerin sosyal ilişkilerinde ve psikolojik durumlarında belirgin etkiler yaratır. Aidiyet hissi, bireylerin kimlik algısını ve özsaygısını güçlendiren bir unsur olarak toplulukların sürekliliğini sağlayan temel dinamiklerden biridir. Bu durum, dijital toplulukların bireylerin sosyal izolasyon gibi fiziksel dünyada karşılaştıkları bazı zorlukları aşabilmeleri için bir platform sunduğu görüşünü desteklemektedir (McKenna & Bargh, 2000, s. 70) Fakat dijital toplulukların olumlu etkilerinin yanında belirli olumsuz yanları da vardır. Dijital topluluklar kendi norm ve kurallarını oluşturdukları için, topluluk içinde veya dışındaki bireylere karşı dışlayıcı veya zarar verici tutumlar geliştirebilirler. Örneğin, sosyal medya platformlarındaki bazı topluluklar, kendileriyle aynı düzlemde olmayan veyahut benzer düzlemde olmasına karşın rekabet gerektiren toplulukları dışlama ve eleştirme yoluyla onlara zarar verme eğilimi gösterebilirler. Bu tür olaylar, dijital aidiyet hissi ile toplumsal uyum arasındaki olası karşıtlığı gösterir (Reicher, Spears & Postmes, 1995, s.169)

Dijital topluluklar bireylere kimlik edinme ve bu kimliklerini özgürce ifade etme imkânı tanır. Sosyal medya profilleri aracılığıyla kullanıcılar kendi kimliklerini keşfedebilir, mevcut kimliklerine bağlı kalarak veya bunlardan sıyrılarak yeni ifade biçimleri geliştirebilirler. Bu durum, kullanıcıların fiziksel dünyadaki kimliklerinden farklılaşarak kendilerini ifade biçimleri geliştirmelerine de imkân sunar (Turkle, 1995, s. 180). Bireylerin fiziksel dünyada baskılamak zorunda kaldıkları duygu ve davranışları dijital ortamda sergileyebilmeleri, onların ilgi ve amaçlarına uygun topluluklara dahil olmalarını ve bu topluluklarda yeterlilik hissi kazanmalarını sağlar.

Sosyal medya kanallarının, kullanıcıları özgün ve özgür olmak konusunda desteklemesinin altında yatan başlıca saiklerden biri, kullanıcıların farklı topluluklar oluşturmasına olanak tanıması ve bu topluluklardan elde edilen veri ile etkileşimin pazarlanabilir hale gelmesini sağlamasıdır. Ekonomi politik açıdan bakıldığında, marjinal toplulukların da ticari bir metaya dönüştürüldüğü görülür (Fuchs, 2018, s. 161). Dijital topluluklarda güç ilişkileri ve hiyerarşik dinamikler, fiziksel dünyadakinden farklılaşarak çevrimiçi etkileşim ve katkı odaklı belirlenir. Dijital toplulukların sürdürülebilirliği, içerik üretilmesine, içerikle etkileşimde bulunulmasına ve içeriğin paylaşımına bağlıdır (Jenkins, Ford & Green, 2013, s. 116). Bu süreçte, bazı kullanıcılar etkili içerikler üreterek veya içeriği yönlendirerek hiyerarşik avantajlar elde ederken diğer kullanıcılar belirli norm ve değerlere uyum sağlayarak topluluğa katkı sunar.

Çevrimiçi platformlar, fiziksel ortamdakine benzer şekilde, topluluk üyelerinin belirli norm ve kurallar bütünü çerçevesinde hareket etmelerini gerekli kılar. Kimi sosyal medya platformlarında belirli konular ve başlıklar etrafında içerik üretimi ve paylaşımı gerekliyken, kimilerinde kullanıcıların birbirleriyle doğrudan iletişime geçerek ilişkileri kişiselleştirmelerine olanak tanınır. Dijital topluluk normlarının belirleyici olduğu ve buna göre kullanıcı talebinin ve kullanıcı kabulünün sağlandığı, bunun neticesinde aidiyet kurma veya uygun aidiyet koşullarının sağlandığı söylenebilir. Diğer taraftan, dijital topluluklar açısından güç dengelerinin sağlanması ve güç ilişkileri, fikir ayrılıklarına ve çatışmalara da neden olur. Dijital topluluklarda normlara uyum sağlanmaması halinde, bireyler topluluk tarafından dışlanabilir veya sansüre maruz kalabilir (Gillespie, 2014, s. 178). Topluluğun devamlılık sağlaması açısından birlik duygusunun sağlanması amaçlanır. Böylece, norm ve kurallara uyum sağlamayanların izolasyonu ile topluluğun homojen dokusu güçlendirilerek, birlik etrafında şekillenmiş bir aidiyet hissi desteklenir.

Dijital mekân ile fiziksel mekân arasındaki ayrıma benzer şekilde, dijital aidiyet ile fiziksel aidiyet arasında da benzerlikler ve farklılıklar bulunur. Dijital aidiyetin coğrafyanın sınırlılıklarından bağımsız olması, bireylerin fiziksel mekanla sınırlı kalmadan farklı kültürler ve topluluklarla etkileşime girmesine olanak sunar (Baym, 2010, s, 125). Bu durum, dijital mekanların bireylere siber uzamdaki sosyal platformlar aracılığıyla farklı kültürel deneyimler sunmasını ve geniş bir sosyal ağ kurma fırsatı yaratmasını mümkün kılar. Buna karşın, fiziksel aidiyet doğrudan temas ve yerel bağlara dayanır ve bu nedenle daha kalıcı ve güçlüdür (Hampton & Wellman, 2010, s. 280).

Dijital topluluklar, dinamik yapılarından dolayı kullanıcıların ilgi alanlarına göre gruplaşmasını kolaylaştırarak aidiyet hissinin daha geçici ve değişken olmasına sebebiyet verir (Blanchard & Marcus, 2004, s. 66). Buna karşın fiziksel aidiyet hissinin daha kalıcı ve güçlü olduğu söylenebilir; zira, bireylerin toplumsal düzlemde geliştirdikleri aidiyetlerin dinamikleri daha derinlikli bağlarla belirlenmektedir. Dijital aidiyet ise bireylerin ilgileri ve bağlantıları doğrultusunda yeniden şekillenebilir. Bu durum, dijital toplulukların bireylerde fiziksel dünyadaki aidiyet hissinden farklı bir bağlılık türü geliştirdiğinin göstergesidir (Wellman & Gulia, 1999, s. 173). Dijital mekân üzerinden edinilen aidiyet, fiziksel mekân üzerinden edinilen aidiyete kıyasla daha değişkendir.

1.5.5 Anonimlik ve Blockchain Teknolojisi

Dijital mekânın bireylere sunduğu en önemli olanaklardan biri, kimliklerini gizleme ve sanal ortamlarda anonim şekilde hareket etme imkanıdır. Dijital mekânda kullanıcıların anonim olarak bulunabilmesi, dijital mahremiyet ve güvenliğin sağlanması bakımından önem arz eder (Solove, 2004, s. 167). İnternet sağlayıcı kapitalist şirket yapıları ile devletlerin denetim ve gözetim mekanizmaları ise yer yer kısıtlayıcı yer yer de kontrol edici tedbirlerle, bireylerin siber uzamdaki faaliyetlerini takip ederler (Zuboff, 2021, s. 153). Bu nedenle, blockchain teknolojisinin, anonimlik sağlama konusunda etkin bir rol üstlendiği söylenebilir. Kriptografik tekniklerle geliştirilen blockchain, kullanıcıların dijital işlemlerini gizlilik çerçevesinde sürdürmesine imkân tanırken kimlik ve verilerin güvenliğini sağlar (Nakamoto, 2008). Blockchain, merkezi olmayan bir yapıya sahip olduğu için, taraflar arası etkileşimlerin şeffaf şekilde izlenmesine ve fakat tarafların

kimliklerinin gizli kalmasına olanak tanır. Bu sayede dijital mekânda gizlilik ön planda tutulur ve kullanıcıların kimliklerini ifşa etmeden dijital ortamda özgürce varlık sergilemeleri sağlanır. Blockchain teknolojisi, kriptoloji biliminin olanaklarından yararlanarak, interneti kullanıcılar adına daha güvenli ve anonim hale getirmeye odaklanır.

Anonimlik, dijital mekânda bireylerin kendilerini özgürce ifade etmelerine ve çevrimiçi etkileşimlerini herhangi bir baskı ve denetim altında kalmadan sürdürmelerine imkân tanır (Papacharissi. 2010, s. 52). Sosyal medya, forumlar ve farklı dijital platformlarda kullanıcıların kendilerini özgürce ifade etmeleri, çevrimiçi mahremiyeti güçlendiren unsurlar arasında yer almaktadır. Dijital mekânda anonimlik, kullanıcının kendi kimliğinden feragat ederek enformasyon üretmesi bakımından daha geniş bir kitleyle etkileşime girmesini sağlar (Donath, 1999, s. 51). Ayrıca dijital dünyada anonim olmanın, bireylerin güvenliğini ve özel bilgilerinin korunmasını sağlayan bir işleve de sahip olduğu söylenebilir. Buna karşın anonimliğin çeşitli sorunları da beraberinde getirdiğini ifade etmek gerekir. Anonimlik kötüye kullanıldığında etik sorunlara yol açabilir. Özellikle siber zorbalık ve çevrimiçi dolandırıcılık yöntemleriyle suistimal edilebilmesi söz konusudur. Anonimlik hem dijital mahremiyet hem de etik güvenlik açısından önemli bir unsur olarak belirir (Van der Nagel & Frith, 2015).

Blockchain teknolojisi, merkezi olmayan ve dağıtık yapısı itibariyle kullanıcıların kimlik bilgilerini ifşa etmeden dijital işlemler gerçekleştirmelerine olanak tanır (Tapscott & Tapscott, 2016, s. 243). Blockchain sayesinde her bir işlem kriptografik olarak güvence altına alınmış ve zincir yapısı ile birbirine bağlanmış veri blokları aracılığıyla kaydedilir. Kullanıcıların, kimlikleri yerine dijital cüzdan adresleri veya anonim güvenlik anahtarları kullanarak işlem yapmalarına olanak tanınır; bu sayede kullanıcı gizliliği sağlanmış olur (Nakamoto, 2008). Blockchain teknolojisi, kullanıcıların dijital mahremiyetini korumada avantajlar sağlamakla beraber çeşitli riskler de taşımaktadır. Anonim yapısından dolayı, devlet ve toplum yapıları tarafından yasa dışı olarak tanımlanan faaliyetlerin gizlice yapılmasına imkân verir (Brito & Castillo, 2013, s. 23). Kripto para transferinin takip edilemeyen yapısı, kara para aklama gibi faaliyetlerin blockchain teknolojisi aracılığıyla gizlenmesine yol açar. Bu durum blockchain teknolojisine yönelik etik ve güvenlik ile ilgili tartışmaların ortaya çıkmasına sebebiyet verir (Aydın & Şahin, 2025). Buna karşın, blockchain teknolojisinin merkeziyetsiz yapısı itibariyle kullanıcıların verilerini tek bir merkezi otoritenin kontrolünden uzak tutarak, kullanıcı temelli bir mahremiyet ve güvenlik

sağladığı görülür. Kriptografik güvenlik yöntemleri tarafından desteklenen blockchain sistemi, veri güvenliği konusunda kullanıcıdan yana bir gizlilik ve dijital depolama olanağı sunar.

Dijital topluluklar, bireylerin anonim şekilde dijital platformlarda varlık gösterebildikleri bir yapı olarak daha eşitlikçi ve özgürlükçü bir ifade arayışıdır (Shirky, 2008, s. 85). Blockchain teknolojisi bu ihtiyaca karşılık vermek için anonimliği ve dijital mahremiyeti güvence altına almaya çalışır. Sadece finansal işlemleri için değil, aynı zamanda sosyal medya kullanımı, e-ticaret ve veri güvenliği gibi konularda güvenli ve gizliliği artırılmış bir alan sunar. Bununla birlikte, blockchain teknolojisindeki gelişmeler doğrultusunda "zero-knowledge proof" gibi yeni kriptografik tekniklerin kullanımıyla, bireylerin kimlik bilgilerini tümden saklı tutarak doğrulama yapmanın yolları aranmaktadır (Ben-Sasson ve diğ., 2014, s. 459). Dijital toplulukların anonimlik beklentilerinin karşılanmasına ve dijital alanda mahremiyetin sağlanmasına yönelik daha güçlü ve yenilikçi altyapı sağlanması adına bu teknolojinin geliştirilmesine devam edilmektedir.

1.6 Dijital Mekânın Ekonomi Politiği

Dijital mekân kavramının ekonomi politik ile ilişkisini anlamak adına Marksist eleştirel kuramdan yararlanmak gerekmektedir. Dijital mekân, dijital teknolojilerin ve internetin toplumsal yapı üzerindeki etkilerini anlamlandırmak adına önemli bir kavram haline gelmektedir. Dolayısıyla, dijital mekânın ekonomi politiği, dijital teknolojilerin kapitalist üretim ilişkilerini şekillendirme biçimini ve bu durumun toplumsal yapıya olan etkisini tanımlamak adına gereklilik arz eder (Castells, 2008, s.203). Dijital teknolojilerin bir mekân veya mekanlar şeklinde kapitalist sömürü düzeninde teknolojik bir gelişim olarak belirmesi, toplumsal eşitsizliklerin bu durumdan etkilenme biçimini anlamak adına Marksist eleştirel kuramdan yararlanmayı gerektirir (Fuchs, 2021, s. 11). Bu bağlamda, dijital teknolojilerin kapitalist üretim ilişkilerini ve toplumsal yapıyı dönüştürme potansiyeli üzerinde durmak önemlidir. İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin enformasyon ve iletişim alanındaki radikal değişiklikler yarattığı ve bu dönüşümün toplumsal ilişkileri ve ekonomik işleyişi yeniden şekillendirdiği söylenebilir.

Karl Marx meta kavramını açıklarken emek-süre ilişkisini esas alır ve mübadele ilişkisinin sadece düşüncede var olan soyut bir ilişki olduğunu, maddeleşmiş emek-süre halinin mübadele durumunda ortaya çıktığını belirtir (Marx, 2011, s. 52). Sanayi devrinin malları olan kapitalist ekonominin metalarına yönelik bu değerlendirmenin dijital medyanın yeni kapitalist ekonomisinin metaları için yeniden formüle edilmesi gerektiği söylenebilir. Dijital medya için mal ve meta tanımında ortaya çıkan farklılık, maddeleşmemiş emek-sürenin artı-değer üretiminde pay sahibi olmasıyla ilişkili durumdadır.

Eleştirel ekonomi politik, iletişim teknolojileri ve medya kanalları hakkında tartışmalar yaparken, iktidar mekanizmasının varlık bulma biçimini ve kaynakların paylaştırılması sürecinde ortaya çıkan eşitsizlikleri analiz etmektedir (Schiller, 1999, s. 27). İktidar yapıları ve sermaye sahipleri tarafından basın yayın organlarının denetim altında tutulmak ve tekelde bulundurulmak istenmesi, medya araçlarına kaynakların dağıtımına eş zamanlı olarak kitlenin organize edilmek istenmesine yol açar. İktidarlar, kendi egemen ideolojilerinin garantörü haline getirmek istedikleri medyayı sermaye aracılığıyla kontrol altında tutmak ister. Bu yüzden iktidar yapılarının, kapitalizm yararına yeniden düzenlenmiş bir üretim aracı olan dijital medyayı şekillendirirken kendi hegemonyalarına uygun bir yöntem uygulama eğiliminde oldukları söylenebilir. Dijitalleşen kültürel metalar olarak enformasyonun ve bu enformasyonun varlık bulduğu platform ve sanal ağ olarak mekânın, emek-süre özelinde artı-değer üretme potansiyeli bakımından oldukça elverişli görünmesi (Fuchs, 2018, s. 161), onun kapitalist ekonominin verilerine bağlı şekilde tekniğin olanaklarıyla bağlamından uzaklaştırılarak metalaştırılıp pazarlanmasına ve böylelikle her türden iktidar modeli için toplumun sıradanlaştırılmasına aracılık eder.

Geleneksel gazetecilikte meta olarak haber içeriğinin hazırlanıp düzenlenmesi, belirlenen hedef kitle doğrultusunda gerçekleşir. Manşet, sürmanşet, arka kapak gibi algı yaratma alanları, kitlenin konumlandırılması üzerinden şekillenir. Satış odaklı bu yaklaşım açısından birinci hedef kitle, yayın haldeki metaya abone sistemi ile bağlı olan veya düzenli şekilde bu yayını tedarik eden kesimdir. İkinci hedef kitle, bu yayına reklam veya promosyon yoluyla ulaşan ve ilk hedef kitleye kıyasla bağlılığı görece zayıf bulunan tüketicilerdir. Üçüncü hedef kitle ise vitrindeki gazetenin manşetine veya sürmanşetine, arka kapağına göre o anda karar vererek yayını tedarik eden ve ilk iki kitleye kıyasla bağlılığı daha az bulunan kitledir (Baytar & Ülker, 2013). Şu halde meta olarak pazarlanan

geleneksel yayın örneğinde tirajı belirleyen sabit ve sabit olmayan değişkenlerin varlığından söz edilebilir. Gazetenin günlük satış adetini ifade eden tirajı artırmaya yönelik başlıca çabanın, değişken dinamiklere göre hareket eden bu belirsiz miktardaki üçüncü hedef kitleye odaklandığı görülür. Bu açıdan bakıldığında geleneksel yayın aracı olarak gazetenin pazarlama alanlarının başında gelen manşet, sürmanşet ve görünür olduğu için arka kapağın ön plana çıktığı anlaşılır ve bu alanlar ekonomi politiğin yaklaşımını doğrular şekilde kitleye yönelik düzenlenir. Medya ekonomisinde reklam ve ilan gelirleriyle elde edilen kazanç, bu üçüncü hedef kitle nezdinde belirsiz olduğu için tirajın asimetrik ilişkisine bağlı şekillenir.

Dijital medya söz konusu olduğunda, video haber gibi içerik türleri geleneksel gazeteciliğin sınırlarını kapitalizm yararına dönüşüme uğratır (Gillespie, 2014, s. 181). İnternet haberciliği manşet ve sürmanşet gibi stabil, sınırlandırılmış ve daraltırmış alanlardan kurtularak; gazetenin ve televizyonun emek-süre tarafından belirlenen artı-değer merkezli işleyişine aksi yönde hareket eder ve *"görmeyle işitme, sözle mimik ve jest arasındaki hassas dengenin, işaretler ve görme lehinde"* (Ellul, 2012, s. 259) bozulmasından kar elde etmeye odaklanır. Gazete okuyan, radyo dinleyen veya haber bültenlerini izleyen kitlenin farklılıklarını ortadan kaldıran dijital medyanın; okuma, dinleme ve görme eylemleri yerine ortak bir etkileşim alanı yaratmaya çalıştığı söylenebilir. Bu durum medya sektöründeki reklam paylarının dağılımını da yeniden şekillendirir. İlkin tüketici konumunda bulunan dijital medya kullanıcısının enformasyonu çeşitli etkileşimlerle dolaşıma sokması, emek-süre değer ilişkisine sonradan dahil olarak artı-değer yaratılmasına katkıda bulunması; tiraj örneği özelinde açıklandığı gibi bizatihi reklam verenlere satılan numerik bir metaya dönüşmesine neden olur (Dağtaş ve Yıldız, 2015, s. 83). Yeni Medya araçlarının beğeni, yorum ve paylaşım esaslı çalışmasının altında yatan nedenlerden birinin bu etkileşim ağını genişleterek kâr marjını artırmak olduğu söylenebilir.

Sermaye sahiplerinin ve egemen ideolojinin garantörü konumundaki iktidar sahiplerinin tarihsel olarak medya araçlarını denetim altında tutarak toplumu düzenleme itkisi, dijital medya içeriği özelinde devam etmektedir. Sermaye sahiplerinin kendi kar marjlarını artırma gayesiyle üretim ve tüketim araçlarını elde tutmak için devlet ve bürokratik yapılardan beslenmesi, devletin idari birimlerinin ve iktidarın da meşrutiyetini pekiştirmek için sermaye sahiplerinin kapitalist ekonomi yöntemlerine kaynakları tahsis

etmesi, sermaye ile devlet ilişkisinin göstergesi olarak ortaya çıkar (Duman, 2014, s. 12). Geleneksel medya araçlarından farklı olarak Yeni Medya araçları, gerçekliğin yerini alan siber uzamda kendi gereklerine uygun şekilde emek-süre ilişkisinin ötesinde bir kapitalizm içinde dijital bir meta ve artı-değer ekonomisine hem mekân hem de enformasyon olarak katkı sunar.

1.6.1 Dijital Kapitalizm

Gelişen bilgisayar ve internet teknolojilerine uygun olarak sermayenin yeni pazar yeri ihtiyaçlarını dijital alanda bir ekonomi yaratarak yeni bir aşamaya taşıdığı söylenebilir. Bu durum, dijital kapitalizm olarak adlandırılan yeni bir ekonomik sistemin ortaya çıkmasına neden olur. Dijital kapitalizm, faaliyetlerini tamamen veya kısmen internet tabanlı sürdüren şirketler ve bu şirket ve tüketicileri bir araya getiren dijital mekanlar olarak internet platformları aracılığıyla büyüyen ayrıca veriyi ana kaynak olarak kullanan bir ekonomi modelidir (Srnicek, 2017, s. 13).

Bilginin, verinin ve teknolojinin merkezi bir rol oynadığı bir ekonomik yapıyı tanımlayan dijital kapitalizm, fiziksel sermayeden ziyade bilgi ve veriyi bir sermaye olarak kullanmaya dayanır. Genel olarak dijital platformlar tarafından yönlendirilen bu ekonomi, bilgi teknolojileri ve enformasyonun ekonomik değerinin belirlenmesiyle ortaya çıkar. Dijitalleşmeyle birlikte, veri tabanlı ürün ve hizmetlerin üretim, dağıtım ve tüketiminde artış meydana gelir. Dijital kapitalizm kullanıcı verilerinin işlenmesi yoluyla kişiselleştirilmiş hizmetler sunarak tüketim alışkanlıklarını yönlendirmektedir. Sosyal medya platformları, kullanıcı davranışlarını ve tercihlerini veri halinde reklamcılar için pazarlanabilir bir meta olarak sunar (Couldry & Mejias, 2019, s. 89). Dijital kapitalizm açısından veri, kullanıcıların platformlar üzerinde sürdürdüğü eylemlerden toplanır ve bu aksiyonları dijital ekonomi aktörlerince bir gelir kaynağına dönüştürülecek şekilde işlenir. Kullanıcıların dijital mekanlarda geçirdiği zaman, veri üretimi üzerinden ekonomik değerin yaratıldığı bir sürece tekabül eder.

Veri güvenliği ve gizliliği, dijital kapitalizmin ilerlemesiyle birlikte tartışmalı konular haline gelir. Kullanıcıların kişisel verilerini toplayarak işleyen dijital platformların,

bu verilerin gizliliği ve güvenliğinden sorumlu tutulması beklenir. Lakin birçok dijital medya platformunun kullanıcı gizliliğini sağlamada yetersiz kalması ve buna bağlı olarak veri ve gizlilik ihlalleri, kimlik hırsızlığı gibi sorunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Çelik, 2017, s. 406). Dijital kapitalizm açısından veri güvenliği ve gizliliği, kullanıcıların platformlara olan güven ve bağlılık ilişkisini belirleyen unsurlar arasında yer aldığından kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Kullanıcıların, kişisel verilerinin gizliliği ve güvenliği konusundaki tedirginlikleri, o platformlardan uzaklaşmalarına sebebiyet verebileceği için dijital platformlar kullanıcılar açısından daha güvenilir politikaları takip etmeye yönlendirilir.

Dijital kapitalizmde veri, yeni bir meta olma işlevi görmekle beraber ekonomik değer yaratmanın ana unsuru haline gelir. Bu bağlamda, dijital platformlar kullanıcıların kişisel verilerini toplayıp analiz etmekte, bu verileri ve bu verilerden yola çıkarak elde edilen enformasyonu reklamcılara ve diğer şirketlere satarak gelir elde etmektedir (Zuboff, 2021, s. 329). Veri ekonomisi, tüketici alışkanlıklarını ve davranışlarını analiz etmek, kişiselleştirilmiş reklamcılık yapmak ve müşteri deneyimini en uygun hale getirmek için kullanılan bir yöntem olarak işlev görür (Couldry & Mejias, 2019, s. 155). Veri ekonomisinin önem kazanmasına eş zamanlı olarak veri madenciliği ve yapay zekâ gibi teknolojilerin de dijital kapitalizm içerisinde temel bir rol üstlendiği söylenebilir. Kullanıcıların her hareketini izleyen ve edindiği verileri işleyerek kullanıcının tüketim davranışlarını anlayan dijital platformlar, bireyler üzerinden kişiselleştirilmiş iş modelleri geliştirerek kazanç elde eder. Ayrıca, sosyal medya platformları, kullanıcıya özel reklam sunarak veri ekonomisi içindeki payını güçlendirmeyi hedefler. Netice itibariyle kullanıcıların veri üreterek ekonomik değer yaratılmasına katkı sundukları bir model ortaya çıkar (Scholz, 2017, s. 56).

Dijital kapitalizm, çağdaş kapitalizmin internet ve dijital teknolojiler aracılığıyla üretim, dağıtım ve tüketim biçimlerini yeniden yapılandırması olarak değerlendirilebilir. Bu yapı yalnızca ekonomik ilişkileri değil, toplumsal yapıların tamamını da dönüştürme yetisine sahiptir. Gelişen internet ve bilgisayar teknolojilerinin etkisiyle, üretim araçları maddi formlardan maddi olmayan yapılara evrilmiştir ve bu durum, emeğin, bilginin ve öznelliğin yeniden tanımlanmasını gerekli kılmaktadır. Bu dönüşüm, neoliberal politikalarla örtüşerek sınıfsal eşitsizliklerini dijital platformlar üzerinden daha görünmez biçimde yeniden üretir (Fuchs, 2024, s. 149). Bu bakımdan, dijital kapitalizm sadece

teknoloji odağında bir paradigma değişikliği değil, aynı zamanda tarihsel minvalde süreklilik arz eden emek sömürüsünün yeni bir aşamasıdır. Dijital sermayenin merkezileşmesiyle üretimin küresel ağlar üzerinden yeniden örgütlenmesi sonucu oluşan ağ toplumu (Castells, 2008) bu sömürü düzenine açıklık kazandırır. Dijitalleşme nedeniyle enformasyon, üretim sürecinin merkezine yerleşmekle birlikte, bu süreci yöneten platformların ekonomik ve kültürel gücünü de artırır. Buna bağlı olarak, bilgiye erişim olanakları artarken bilgi üretimi ve dağıtımı üzerindeki kontrol, sermaye sahibi belirli dijital aktörlerin tekelinde yoğunlaşır.

Dijital kapitalizmin en etkili biçimlerinden biri olan gözetim kapitalizmi; bireysel denetimlerin, davranış örüntülerinin ve dijital mekandaki etkileşimlerin ticari bir değere dönüştürülmesi üzerine kuruludur ki bu durum "davranışsal artı değerin" metalaştırılması olarak değerlendirilir (Zuboff, 2021, s. 123). Kullanıcıların, platformlar üzerindeki davranışları sistematik olarak izlenmekte, bu veriler tahmine dayalı algoritmalarla işlenmekte ve sonucunda piyasa değerine dönüştürülmektedir. Bu durum, öznelliğin yalnızca bilinçli üretim süreçleriyle sınırlı olmayan bir biçimde, bilinçdışı tepkilerine değin dijital sermayenin sömürüsüne açık hale geldiğini gösterir. Böylelikle bireyin dijital mekânda sergilediği performansı ile ilgili denetim yetkinliği zayıflatılırken, sermaye sahiplerinin yönlendirme kapasitesi gelişir. Bireyin özgürlük alanı gittikçe daraltılarak karar alma süreçleri algoritmik öngörülere indirgenir. Dijital kapitalizm, öznelliği rasyonel bir karar verme alanı olmaktan çıkararak pazarlanabilir bir veri kaynağı haline getirir.

Bu süreç, dijital platformların politik ve ekonomik düzlemdeki yükselişiyle daha da belirginleşir. Dijital platformlar yalnızca hizmet sağlayıcı değil, aynı zamanda kural koyucu ve uygulayıcı aktörler olarak hareket etmektedir. Düzenleyici aktörler konumunda bulunan ve dijital kapitalizmden beslenen bu yapılar, klasik liberal düzen ile neoliberal ekonomi arasındaki sınırları da muğlaklaştırır (Törnberg, 2023, s. 3). Bu vesileyle, devlet kontrolündeki düzenleyici gücün dijital mekânda gittikçe daha az etkili hale geldiği ve platformları elinde bulunduran dijital sermaye sahiplerinin kendi normlarını ürettiği söylenebilir. Buna bağlı olarak dijital platformlar hem piyasa hem de kamu alanı üzerinde asimetrik bir güce sahip hale gelmektedir. Bu şirketler, kullanıcı politikaları, algoritmalar ve içerik denetim araçları vasıtasıyla ekonomik bir girdi sağlamakla beraber kültürel bir hegemonya da oluşturur. Dijital kapitalizmde platformlar, ekonomik değer üretirken toplumsal normları da yeniden üretir.

Bu ekonomik ve politik yükselişe paralel olarak dijital kapitalizm, emek süreçlerini de dönüştürmektedir. Dijital emek, klasik üretim ilişkilerinden farklı olarak hem maddi olmayan hem de dağınık bir yapıya sahiptir (Fuchs, 2015). Uzaktan çalışma, içerik üretimi, sosyal medya etkileşimleri gibi faaliyetler, sermaye birikim süreçlerine katkı sağlarken, bu katkının çoğu durumda görünmez ve karşılıksız olması, dijital emek sömürüsünü ortaya çıkarır. Platformların pazarlama stratejileriyle meşrulaştırılan bu süreç, bireyin üretim ilişkilerine gönüllü olarak dahil olmasını sağlamaktadır. Ayrıca yapay zekâ ve otomasyon teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla, emek sürecinde insan faktörünün ikincil hale getirilerek iş güvencesizliği ve emek dışlanması riskinin artığı söylenebilir. Giyilebilir teknolojilerin ve biyometrik gözetimin çalışma hayatına entegrasyonuyla, dijital kapitalizm insan bedenini ve zihnini aynı anda denetim altına almaktadır (Wang, 2025). Dijital kapitalizmin şekillendirdiği bu yeni düzende emek yalnızca fiziksel bir güç değil, aynı zamanda davranışsal, bilişsel ve duygusal bir kaynak olarak görülmektedir.

Dijital kapitalizm yönünde seyreden bu dönüşümler, ekonomik olduğu kadar politik ve kültürel sorunlar üretme potansiyeli de barındırır. Temsili demokrasilerin temel ilkelerinin dijital platformlarca aşındırılması, kamusal alanın özelleştirilmesi ve karar alma süreçlerinin algoritmalara devredilmesi neticesinde söz konusu sorunlar derinleşmektedir. Bireylerin, emek sömürüsüne dayalı bu gelişmeler karşısında alternatif dijital kamusal alanlar ve platform kooperatifleri geliştirmesi, veri mahremiyeti ve bireysel özgürlük bakımından bir gereklilik haline gelmektedir (Fuchs, 2021b, s. 10). Dijital teknolojiler, sermaye birikimi için olduğu kadar demokratik katılım için de kullanılabilir lakin bu dönüşüm; siyasal irade, toplumsal bilinç ve alternatif mülkiyet yapılarının geliştirilmesiyle mümkün olabilecektir (Zuboff, 2022, s. 56). Dijital kapitalizm demokratik yaşamı yeniden düzenlerken sermaye sahiplerinin yararına bir işleyiş sergilemektedir. Bu bakımdan, dijitalleşme karşısında eleştirel ekonomi politik perspektifiyle dijital mekânın demokratikleştirilmesi, kullanıcıların özgür iradeyle etkileşim kurabilmesi bakımından gereklilik arz etmektedir.

Yanis Varoufakis'in *Technofeudalism* adlı eseri, dijital kapitalizmi anlamlandırmak adına önemli bir kavramsal çerçeve sunar. Klasik kapitalizm; üretim araçlarının özel mülkiyeti, ücretli emek ve piyasa aracılığıyla değer yaratımı gibi ilkelerle tanımlanan bir sistem olarak, yerini platform temelli, veri merkezli ve kira ekonomisinin baskın olduğu yeni bir rejime bırakmıştır. Varoufakis'in "bulut sermaye" olarak adlandırdığı bu yeni

sermaye formu, dijital altyapının, algoritmaların ve kullanıcı verilerinin denetimiyle işlev görür ve artık piyasa değil, dijital platformların kontrol ettiği "derebeylikler" üzerinden değer yaratır. Bu değişim, klasik anlamdaki kârın yerini "bulut kirası" adı verilen bir tür dijital ranta bırakmasıyla karakterize edilir (Varoufakis, 2023, s. 12).

Tekno-feodalizm, özellikle piyasanın ve kârın sistemin merkezinden itilerek yerine kira ilişkilerinin geçmesiyle tanımlanır. Google, Amazon, Meta gibi büyük teknoloji şirketleri yalnızca piyasa aktörleri değil, aynı zamanda dijital alanın egemenleri haline gelmişlerdir. Bu platformlar, bireylerin dikkatini ve zamanını veriye dönüştürerek, onları görünmez ve ücretsiz "köylülere" indirger (Varoufakis, 2023, s. 13). Varoufakis, bu yapının özünde klasik feodalizme benzediğini savunur: Kullanıcılar platformlara erişim sağlamak ve "var olmak" için sürekli bir tür dijital kira öderler; bu kira, doğrudan para şeklinde olmasa da ücretsiz veri üretimi ve zaman harcanması biçimindedir. Böylece klasik üretim ilişkileri ortadan kalkarken, kapitalizmin temel dinamiklerinden biri olan rekabet de yerini tekelci platform düzenine bırakır.

Varoufakis tarafından ortaya atılan tekno-feodalizm analizi, dijital ekonominin kapitalist üretim ilişkilerinden niteliksel olarak farklı yeni bir sömürü biçimine evrildiğini ortaya koyar. Kapitalizm temelinde makineler, toprak ve emekten oluşan üretim araçları metalaşırken; dijital kapitalizmde üretim araçları artık fiziksel olmaktan çıkarak veri, algoritmalar ve platformlar halini almıştır. Tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişte yaşanan çitleme hareketlerine benzer şekilde, bugünün dijital platformları dijital toprakları çevreleyerek kontrol altında tutmaktadır (Varoufakis, 2020, s. 43). Geleneksel kapitalizmde üretim araçlarının kontrolünün sınıf çatışmasının odağını oluşturmasına benzer şekilde, tekno-feodal düzende bu mücadelenin dijital mekâna taşındığı görülmektedir.

Dijital kapitalizm, rekabetçi piyasa dinamiklerinin yerini tekelleşmiş platform ekonomisine bırakmasıyla tekno-feodal bir yapıya evrilir. Büyük teknoloji şirketleri veri tekelini elinde bulundurarak piyasa gücünü merkezileştirir ve dijital rant ekonomisi yaratır (Zuboff, 2022). Bu tekno-feodal düzende, kullanıcıların ücretsiz olarak sağladığı veri, dijital sermayenin hammaddesi haline gelir. Geleneksel işçi sınıfının emeğinin meta üretiminde sömürülmesine benzer şekilde, dijital çağda bireylerin gündelik dijital etkileşimleri de metalaştırılarak şirketlerin kar kaynağına dönüştürülmektedir. Bu durum,

Marx'ın artık değer teorisinin güncellenmiş bir versiyonunu oluşturur (Fuchs, 2018, s. 167).

Dijital kapitalizmde, mülkiyet ilişkilerinin yerini platformların etkileşim olanakları almaktadır. Kapitalist sistemin ilk dönemlerinden itibaren borç ve mülkiyetin bir yönetim mekanizması olarak kullanılmasıyla, ekonomik ilişkilerin bağlılık ve itaatle sürdürülmesi sağlanmıştır (Varoufakis, 2020, s. 20). Bu dinamik, dijital çağda kredi skorları, algoritmik sınıflandırmalar ve kişisel veri temelli ekonomik yönlendirmeler biçiminde yeniden üretilmekte ve bireylerin sistem içindeki yerini belirlemektedir. Dijital kapitalizmde bu veri temelli iktidar, yalnızca ekonomik değil, kültürel ve toplumsal alanlarda da belirleyici bir rol üstlenmekte; bireylerin ekonomik bağımlılığı, klasik piyasa kurallarından ziyade platform sahiplerinin iradesine dayanmaktadır.

Dijital kapitalizm artık bir meta üretimi değil, daha çok bir davranış biçimi üretimi üzerine kurulu hale gelmiştir. Bu sistemde algoritmalar yalnızca ürün tavsiye etmekle kalmaz, kullanıcı davranışlarını öngörür ve yönlendirir; böylece özgür birey söyleminin yerini önceden şekillendirilmiş tüketici kimlikleri alır. Tekno-feodalizm, Marx'ın analiz ettiği klasik kapitalist üretim ilişkilerinin ötesine geçen; gözetim, veri mülkiyeti ve algoritmik tahakküm ekseninde kurulan yeni bir iktidar biçimini tanımlar. Bu anlamda tekno-feodalizm, bireyin yalnızca ekonomik değil, ontolojik olarak da yeniden biçimlendiği bir yapıdır. Bu dönüşüm, neoliberal ideolojinin özgürlük, bireysellik ve piyasa mitlerini temelden sarsmaktadır. Dolayısıyla, tekno-feodalizm kavramı yalnızca bir ekonomik sistem değişimi değil, aynı zamanda yeni bir toplumsal ontolojinin habercisi olarak görülebilir.

1.6.2 Platform Ekonomisi

Platform ekonomisi, dijital kapitalizmin temel bir dinamiği olarak ekonomik, toplumsal ve politik yapıları dönüştüren bir fenomendir. Platform ekonomisinin iş modelleri, barındırdığı monopol riski, rekabet dinamikleri, regülasyon durumu, çalışma koşulları ve platform sahipliği gibi temel unsurları, dijital kapitalizmin etki alanını belirlemek adına, değerlendirmeyi gerektirir.

Platform ekonomisi, dijital kapitalizmin yeni medya araçlarını ticari bir çerçevede kullanarak üretimden tüketime kadar tüm süreçleri yeniden şekillendirmiştir. Platformlar; abonelik, komisyon, reklam ve freemium başta olmak üzere farklı gelir modelleriyle çalışmaktadır. Abonelik sistemi; Netflix, YouTube, Spotify gibi platformların aylık veya yıllık ücretlendirme sistemidir. Komisyon; Uber ve Airbnb gibi platformların her işlemden aldığı yüzde payı üzerinden işleyen sisteme denir. Reklam; Google ve Meta gibi platformların kullanıcı verilerini reklam hedeflemesi için kullanmasını tanımlayan modeldir. Freemium modeller ise LinkedIn ve X (Twitter) gibi temel hizmetlerin ücretsiz, ek özelliklerin ücretli olduğu sistemlerin adlandırılması için kullanılır. Bu modeller, platformların geniş kullanıcı tabanlarından faydalanarak gelir akışlarını çeşitlendirmesini sağlar. Örneğin, Amazon hem satıcı işlemlerinden alınan pay aracılığıyla komisyon, hem de Amazon Prime gibi platformlar üzerinden abonelik modelleriyle gelir elde ederken, reklamcılık gelirleri de elde etmektedir (Srnicek, 2017, ss. 36-41).

Ağ etkisi, platform ekonomisinin temel itici gücüdür. Bir platformun kullanıcı sayısı ve etkileşim düzeyi arttıkça, platformun değeri ve piyasadaki etkisi katlanarak büyür. Bu durum, platformların monopolistik bir yapı oluşturmasına olanak tanır. Örneğin, Google'ın arama motoru pazarındaki son on yılda %90 ile %80 arasında değişen payı, ağ etkisinin monopol oluşturmadaki rolünü açıkça gösterir (Statista, 2025). Benzer şekilde, sosyal medya platformları, kullanıcı verilerini birleştirerek reklam hedeflemesini güçlendirir ve piyasada dominant hale gelir. Bu durum, rekabet dinamiklerini olumsuz etkiler; yeni kurulan platformlar, büyük oyuncuların ölçek ekonomileri ve veri avantajları karşısında piyasada varlık göstermekte zorlanabilirler. Bu noktada, rekabet, inovasyonun yavaşlamasına neden olabilir ve piyasanın gözetleme kapitalizminin birkaç büyük aktörünün kontrolüne geçmesine yol açar (Zuboff, 2021, s. 134).

Platform sahipliği, ekonomik ve politik gücün yoğunlaşmasında önemli bir rol oynar. Büyük teknoloji şirketleri, platformlarının altyapısını, algoritmalarını ve veri akışlarını kontrol ederek hem ekonomik hem de politik güç elde eder. Örneğin, Amazon'un lojistik altyapısı ve veri analitiği, onu yalnızca bir e-ticaret platformu olmaktan çıkarıp bir veri ve altyapı devi haline getirmiştir. Lakin bu sahiplik durumu, hesap verilebilirlik sorunlarını da beraberinde getirir. Platformlar, algoritmalarının nasıl çalıştığı, hangi verilerin toplandığı ve nasıl kullanıldığı konusunda genellikle şeffaf değildir. 2018 yılındaki Cambridge Analytica skandalı, Meta'nın kullanıcı verilerini siyasi amaçlarla

kötüye kullanılmasına izin verdiğini ortaya koyarak, platformların hesap verilebilirlik bakımından eksikliğini gözler önüne sermiştir (Cadwalladr & Graham-Harrison, 2018). Bu durum, kullanıcı güvenini zedelerken, platformların piyasa gücünü sorgulanabilir hale getirmiştir.

Platform ekonomisi, toplumsal yapıyı köklü bir şekilde dönüştürerek çalışma koşulları, sosyal ilişkiler ve tüketim alışkanlıklarında önemli değişikliklere yol açar. Bu bakımdan Gig ekonomisi, platform ekonomisinin en tartışmalı sistemlerinden biridir. Bu modelde, çalışanlar genellikle bağımsız yüklenici statüsünde çalışır ve sosyal güvence, sağlık sigortası veya emeklilik gibi temel haklardan mahrum kalır. Örneğin, Uber veya Getir gibi platformlarda çalışanlar, esnek çalışma saatleri sunan bu sistemler aracılığıyla gelir elde etse de iş güvencesizliği, düşük ücretler ve sosyal haklardan yoksunluk gibi sorunlarla karşı karşıya kalır. Bu durum, şirketlerin iş gücü maliyetlerini düşürmesine olanak tanırken, gelir eşitsizliğini artırır ve çalışanların ekonomik güvencesizliğini derinleştirir (Scholz, 2017, s. 43).

Platformların veri toplama ve analiz kapasitesi, tüketim alışkanlıklarını ve sosyal ilişkileri yeniden şekillendirir. Algoritmalar, kullanıcı davranışlarını izleyerek kişiselleştirilmiş reklamlar ve hizmetler sunar, ancak bu süreç veri gizliliği ve kullanıcı özerkliği gibi ciddi sorunları beraberinde getirir. Hedefli reklam yaklaşımı, kullanıcıların özel hayatına müdahale ederken, veri güvenliği ihlallerini gündeme getirmektedir. Ayrıca, platformların kullanıcıları dijital politikalarına bağımlı hale getirmesi, bireylerin özerkliğini kısıtlar ve kontrol kaybına yol açar (Fuchs, 2021, s. 115).

Regülasyon, platform ekonomisinin olumsuz etkilerini dengelemek adına önemli bir ihtiyaç haline gelmektedir. Mevcut düzenlemeler, platformların hızlı büyümesine ayak uyduramaz ve veri gizliliği, emek hakları ve rekabet gibi alanlarda boşluklar bırakır. Avrupa Birliği'nin Genel Veri Koruma Tüzüğü, veri gizliliği konusunda önemli bir adım olsa da platformların monopolistik yapısını çözmek için yetersizdir. Zira Meta, Google ve Amazon'a yönelik davalar, hem bu şirketlerin piyasayı domine ettiğini gösterir hem de cezalar özellikle böyle büyük şirketler için caydırıcılıktan uzak olduğunu ortaya koyar (Khan, 2017, s. 710). Gig ekonomisi çalışanlarının haklarını korumak için ise yeni istihdam yasalarına ihtiyaç vardır. California Emek Komiserliği, gig çalışanlarını resmi çalışan statüsüne kavuşturmayı amaçlamış ve bu maksatla Uber gibi şirketlere yaptırımlar

öngörmüştür; lakin platformların lobi faaliyetleri de bu tür yasaların uygulanmasını zorlaştırmaktadır (Lobel, 2017, s. 7).

Platformların toplumsal sorumluluklarını artırmak adına hesap verilebilirlik de önem arz etmektedir. Platformların algoritmalarının şeffaf olması, veri kullanım politikalarının açıkça paylaşılması ve bağımsız denetimlere tabi tutulması, kullanıcı güvenini artırır ve rızaya dayalı bir etkileşimin olanaklarını belirler. Avrupa Birliği'nin Dijital Hizmetler Yasası, platformların içerik moderasyonu ve algoritma şeffaflığı konusunda daha fazla sorumluluk almasını zorunlu kılmıştır (AB, 2022). Bu tür düzenlemelerin küresel çapta uygulanması, platformların farklı ülkelerdeki yasal boşluklardan faydalanmasını engellemek için gereklidir.

Platform ekonomisi, dijital kapitalizmin sunduğu fırsatlarla birlikte önemli toplumsal ve ekonomik sorunları beraberinde getirir. Gelir modelleri ve ağ etkisi, platformların piyasada dominant hale gelmesini sağlarken, monopol riski ve rekabetin azalması inovasyonu tehdit ederek gözetim yapılarını güçlendirir. Gig ekonomisi ve veri gizliliği sorunları, çalışanların ve kullanıcıların aleyhine işleyen bir sistem yaratır. Bu sorunların çözümü için kapsamlı regülasyonların yapılması, şeffaflık ve hesap verilebilirlik mekanizmalarının işleme koyulması ve kullanıcı odaklı politikaların geliştirilmesi gereklidir.

Dijitalleşmenin bir getirisi olarak ortaya çıkan dijital kapitalizm, platform ekonomisinin yükselmesine paralel bir seyirde toplumsal alanda yeni ve çeşitli sorunları da beraberinde getirmektedir. Platform ekonomisi, veri ekonomisi ve gig ekonomisi gibi sermaye sahibinin lehine ve fakat kullanıcının aleyhine olan kapitalist yöntemler; gelir eşitsizliğini artırarak, bir kesimin hızlı bir şekilde zenginleşmesine, geriye kalanların ise düşük gelirlerle ve güvencesiz bir şekilde çalışmak zorunda kalmasına neden olur. Bu durum, dijital kapitalizmin ekonomik adalet konusunda herhangi bir güçlü politikası olmadığını ve dahası, artı değer yaratmak uğruna kullanıcıları sömürdüğünü gösterir (Öz, 2023, s. 110). Şu halde dijital kapitalizmin toplumsal dengeler üzerindeki etkilerini düzenlemek ve güvenceli adil istihdam koşullarını sağlamak için gerekli yasal düzenlemelere ihtiyaç duyulduğunu ifade etmek gerekir.

1960'lı yıllardan itibaren endüstrileşmeye başlayan medyanın 1980'li yıllarla birlikte neoliberal ekonominin etkisiyle holdingleşmesi ve sermayesini farklı alanlarda

değerlendiren yatırımcıların ilgi odağı haline gelmesi, sektöre yapılan yatırımların artmasına sebep olmuştur. 1990'lı yıllarda özel radyo ve televizyon kanallarının etkisiyle medya sektörü başlıca yatırım alanlarından biri haline gelir (Sözeri & Güney, 2011, s. 15). 2000'li yılları takip eden senelerde bilgisayar ve internetin kullanım alanının genişlemesi ile medya alanına yapılan yatırımların dijital medya tarafına kaydığı söylenebilir.

Dijital mekân kavramının genel anlamda çerçevesi çizilirken, bu kavramın ekonomi politik bakımdan tekabül ettiği sermaye ilişkilerini de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Sınırları, içerisinde varlık bulan dinamikler doğrultusunda değişken bir biçimde belirlenen mekân kavramı, dijital yapılarda da benzer şekilde bir etkileşim alanı olarak değişken belirliliktedir. Siber uzamın bu muğlak sınırlılığı ya da muğlak sınırsızlığı, Marksist iktisat modeli üzerinden değerlendirildiğinde, kapitalizm açısından oldukça karlı görünür.

Dijital medya bilgiyi depolar, işler ve bir enformasyon şeklinde görünür hale getirir (Berkman, 2014, s. 45). Gazetecilik ve televizyonculuktaki haber üretme süreçlerine benzer şekilde ortaya çıkan haber veya enformasyon, dijital platformlarda yer aldığı andan itibaren klasik medya işleyişinden farklı bir seyir izler. Karl Marx'ın üretim süresini baz alarak hesapladığı ve harcanan emekler arası dengeyi sağlamaya çalıştığı emek ve zaman ilişkisinden (Marx, 1979, s. 49) farklı olarak, dijital medyada kapitalizm lehine sonsuz bir artı-değer oluşturulur. Enformasyon, dijital içerik olarak servis edildiği andan itibaren sosyal medyada dolaşıma girerek, emek-zaman ilişkisinin ötesine geçer ve geniş bir internet ağında artı-değer üretmeyi belirsiz bir süre boyunca sürdürür.

Klasik medya araçlarıyla üretilen haber içeriğinin gazete ve televizyondaki dolaşım üzerinden artı-değer oluşturmasına kıyasla; dijitalleşen enformasyon, siber uzamın çeperi ve işleyişi göz önünde bulundurulduğunda daha fazla artı-değer oluşturur ve bu durum sermaye sahipleri açısından daha cazip hale gelmesini sağlar. Adorno ve Horkheimer, bir endüstri olarak değerlendirdikleri kültür mefhumuna dair üretilen her türlü içeriği, ticari olarak el değiştirebildiği için, meta olarak tanımlar. *Aydınlanmanın Diyalektiği* adlı eserde sinema ve radyo özelinde ifade ettikleri yaklaşımın dijital enformasyon için de geçerliliğini sürdürdüğü söylenebilir. Onlara göre haber içeriği kasıtlı olarak manipüle edilmiş ve böylece bir ideoloji olarak kullanılmak üzere meşrulaştırılmış bir veridir (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 163). Bu perspektiften değerlendirildiğinde, dijital medya için üretilerek dolaşıma sokulan her türden içeriğin aynı zamanda bir haber değeri taşımasına

paralel olarak yaygınlık kazanması durumunun ekonomi politik açıdan belirlenen emek zaman denklemiyle değil Marksist teorinin kapitalizme yönelik artı-değer eleştirisiyle örtüştüğü görülür. Dolaşıma sokulan dijital içerik, her biri içerik tüketicisi olduğu kadar etkileşime girerek enformasyonu yeniden üreten ve yayan bir içerik üreticisi de olan Yeni Medya kullanıcısı tarafından, sermaye sahibi lehine artı-değer üretecek şekilde dolaşıma sokulur.

İnternet ve bilgisayar teknolojileri üzerinden pazarlanan enformasyonu üreten kapitalist sermaye, yapısı itibariyle zamandan ve uzamdan bağımsız bir ağda dolaşımda bulunur. Olağan işleyişine uygun olarak endüstriyel yapıları ilkin yersizyurdsuzlaştıran (Deleuze & Guattari, 2014, s. 56) ve akabinde siber uzamda onları toplumsal norm ve beklentilere uygun şekilde düzenleyerek yeniden yeryurd edindiren kapitalist mekanizma, enformasyondan sonsuz miktarda artı-değer elde etmek ister. Neticede internetin sınır tanımayan ve mesafe algısını anlamsızlaştıran yapısı (Tomlinson, 2004, s. 21); kolektif ortaklıkların dijitalleşmesi neticesinde, siber uzamdaki enformasyonun, sermaye sahibi lehine meta ticaretine dönüşmesini olanaklı kılar. Şu durumda enformasyonun düzenlenerek dijital medyada sunulu hale getirilmesi ile yatırımcılar açısından kazançlı bir platforma dönüştüğü kanısı güçlenmektedir. Yeni Medya açısından haber ve içerik olarak enformasyon, bir meta görevi görerek ticari bir mal şeklinde kullanılır ve netice itibariyle siber uzam ticarileşir (Berkman, 2014, s. 45).

Dijitalleşmeyle birlikte sermaye siber uzama yönelmektedir. Bu durum sermaye sahiplerinin ve sermayeyi elinde bulundurma gayesiyle hareket eden iktidar yapılarının medyayı kontrol altında tutma isteğiyle örtüşür. Gerek kapitalist yaklaşım gerekse demokratik işleyiş açısından medyanın kontrolü önem arz eder. Louis Althusser, üretim koşulları ile ilgili tartışmalar yürütürken, üretimin mümkünatının üretim araçlarının yenilenmesine bağlı olduğunu belirtir (Althusser, 2000, s. 17). Bu düşünceye göre medyanın siber uzamda enformasyonu meta halde pazarlama süreçlerinin, geleneksel yayın araçlarından farklılaşması beklenir. İktidar ve sermaye sahipleri için, yeniden düzenlenerek kontrol altına alınan medya, sadece meta değerde içerik üretimi ile sınırlı değildir, aynı zamanda kitle üretimine de hizmet eder.

Dilbilimci ve iletişim kuramcısı Noam Chomsky'nin de açıkça ifade ettiği gibi; medya kamu yararına değil devlet ve kapitalist şirketler yararına çalışır ve asıl amacı toplumun düşünce ve farklılıklarını denetim altına alarak toplumun standart bir rıza

göstermesini sağlamaktır (Chomsky, 1993, s. 35). Emek ile sermaye ilişkisinden beslenen Marksist üretim düşüncesi ve Althusser'in yeniden üretim kavramsallaştırması, hem iktidarın denetim organlarından biri olarak değerlendirilen medyanın, kitlelerin düşünüş biçimini belirleme maksadıyla hareket etmesine, hem de standart bir forma büründürme yoluyla kendi menfaatleri doğrultusunda kitleyi üretmesine açıklık kazandırır. Medya aracı, böylece, yeniden üretim modeline uygun olarak siber uzamda kendi kapitalist dinamikleri doğrultusunda hareket ederken enformasyon haline getirebildiği her şeyi meta şeklinde pazarlar ve bu durum sermaye ve güç sahiplerinin çıkarlarına hizmet eder. Dijital teknolojiler aracılığıyla etkileşim ve normalizasyon üzerinden ve egemen ideolojinin ekonomik düzenlemelerine uygun olarak metalaştırılıp pazarlanan mekân olgusu da bir artı-değer ürünü halinde tasarlanır.

Geleneksel iktidar yapılarının kontrol mekanizmalarına karşı bir özgürlük alanı sunabilme potansiyeline sahip olduğu için bireylerin kendilerini daha serbest ifade etmelerine olanak sunduğu düşünülen dijital mekân, geleneksel mekânın devletlerce katı kontrol altında tutulan kamusal alan mekanlarına kıyasla daha adildir. Dijital mekânın belirsiz yapısına ek olarak anonimlik sağlama kapasitesi bulunduruyor olması, sermaye sahiplerinin ve devletsel bürokrasilerin kısıtlayıcı ve yönlendirici hegemonyalarının aksine bir özgürlük sahası olarak inşa edilebilmesini sağlar. Fakat, özellikle ifade özgürlüğü açısından zayıf devletler, dijital mekânın bu özgürlükçü sistemini denetim ve kontrol altında tutma eğilimi gösterir. İktidar yapıları, dijital mekânın bireylere sunduğu kendini ifade etme serbestliğini sınırlandırmak ve toplumsal denetimi artırmak amacıyla çeşitli düzenlemeler yapar ve gözetim mekanizmaları geliştirir (Foucault, 2015, s. 59). Sosyal medya platformlarının ve içerik üreticilerinin vergilendirilmesi ve kullanıcıların fiziksel dünyaya ait kimlik bilgileri doğrultusunda kayıt olma ve etkileşim kurma mecburiyetinde bırakılması, devletin kontrolcü yaklaşımının tezahürü olarak görülebilir.

Anonimlik, dijital mekânda bireylerin gerçek kimlik bilgilerinden feragat ederek kendilerini ifade etmelerine olanak sunmaktadır. Dijital mekânda anonimliğin bir getirisi olarak, geleneksel toplum normlarına uyumlu olmayan fikirlerin ifade bulması ve ortak paydada birleşen bireylerin bir araya gelebilmesi mümkündür. Bu yönüyle anonimlik, bireylere çevrimiçi kimliklerini gizleme ve kendilerini otorite karşısında güvende hissetme olanağı sunmakla birlikte, iktidar yapılarına karşı geliştirilebilecek olası direniş faaliyetinin dinamiklerinden biri haline gelmektedir (Scott, 1995, s. 196). Dijital özgürlük olarak

değerlendirilen bu durum, bireylere devlet veya kurumsal baskı mekanizmalarından sıyrılarak, internet üzerinde varlık sergileyebilme olanağı sunar. İnternetin başlangıcında bu özgürlük, küresel ölçekte iletişim kurmayı ve bilgiye erişimi mümkün kılmayı amaçlayan bir durum olarak görülür. Lakin internetin toplumsal düzeyde yaygınlık kazanması ve Yeni Medya aracılığıyla dijital toplulukların kurularak bir hareket alanı sağlaması, devletlerin ve sermaye sahiplerinin bu alanlarda varlık göstermek istemesine ve siber uzamdaki denetimi artırarak kullanıcıların hareket alanını kısıtlamaya girişmesine yol açmıştır (Castells, 2006, s. 401). Dijital mekân, iktidar ve birey arasındaki çekişmenin en önemli sahnelerinden biri haline gelir. Fiziksel dünyada, zayıf demokrasilerin denetim mekanizmalarının ileri düzeyde kontrol geliştirerek bireylerin yaşam alanlarına ve ifade biçimlerine müdahale etmesi neticesinde, dijital mekânın bir özgürlük ağı olarak inşa edildiği söylenebilir.

1.7 Gözetim ve Denetim

Devletler ve kapital sahipleri, dijital mekân üzerinde kontrol sağlamak adına gözetim ve denetim tekniklerine başvurur. Hükümetlerin, çevrimiçi faaliyetleri detaylı bir biçimde gözetim ve denetime tabi tuttuğu gerçeği, daha önce gündeme gelen Edward Snowden gibi örneklerde ortaya çıkmaktadır. Kişisel mahremiyetin açıkça ihlal edildiği bu tür kısıtlayıcı ve denetleyici bürokratik yaklaşımlar, dijital mekânın özgürlükçü dokusuna yönelik direkt bir tehdit olarak belirmekte ve bireylerin anonim kalma hakkını sınırlandırmaktadır (Greenwald, 2014). Bu minvalde, iktidar mekanizmalarının, dijital mekânda bireylerin elde edebildiği anonimlikleri koruma çabalarını yasalar ve yönetmeliklerle engellemeye çalıştığı görülür. Örneğin Avrupa Birliği tarafından hazırlanan Genel Veri Koruma Yönetmeliği, kullanıcıların kişisel verilerini koruma altına almayı amaçlasa dahi, anonimliği sağlama yönünde bir karar bulunmamaktadır. Bu türden yönetmelikler gereğince kullanıcıların veri gizliliği taahhüt edilmekle birlikte, gerekli görüldüğünde devlet yetkililerinin ve ticari kuruluşların bu kullanıcı verilerine ulaşabilmesi sağlanmaktadır (Turgut Bilgiç, 2023, s. 419). Şu hâlde veri güvenliği ve anonimliğin de devlet kontrolünde ve sermaye tarafından satın alınabilir halde olduğu kanaatine varılabilir.

Kullanıcı olarak bireyin ve tartışma sahası olarak mekânın dijitalleşmesine benzer şekilde, iktidar mekanizmalarının da dijitalleştiğinden söz edilebilir. Dijital iktidar modelleri, veri ve algoritmalar üzerinden şekillenir. Veri, iktidar yapılarının ve sermaye sahiplerinin en güçlü silahıdır. Sermaye sahibi şirketlerin, kullanıcı verilerini toplayıp analiz ederek kişiselleştirilmiş reklam ve benzeri yöntemlerle meta halinde pazarlamasına benzer şekilde; devletin bürokratik organları da aynı verileri kendi iktidarlarını muktedir kılmak maksadıyla temin edip işler. Bu noktada, veri takip algoritmaları, kullanıcıların dijital mekandaki etkileşimleri üzerinden gözetlenmesini sağlayarak, onların eylem ve etkileşimlerini tanımlama ve bu doğrultuda iktidar ve kapital sahiplerinin beklenti ve çıkarları doğrultusunda onları yönlendirme gayesi güder. Algoritmaların bu işleyişi, bireylerin dijital mekandaki özgürlüklerini denetime tabi tutarak sınırlandırır, yönlendirir ve iktidar yapıları karşısında onları korunmasız hale getirir (Zuboff, 2021, s. 176).

Veri ekonomisinin bir unsuru olarak algoritmalar, dijital mekandaki özgürlükleri doğrudan etkileyebilme kapasitesine sahiptir. Buna örnek olarak, sosyal medya platformlarının kullanıcıların ilgi alanları doğrultusunda içerikler önermesi gösterilebilir. Bu durum, kullanıcıların özgür iradeyle seçim yapmasına değil, algoritmik yöntemlerle şekillenen bir kullanım deneyimi yaşamasına neden olur. Ayrıca, bireylerin çevrimiçi özgürlük alanını daraltan bu türden algoritmalar, aynı zamanda dijital iktidarın birey üzerindeki etkisini güçlendirir (Quarteroni, 2022, s. 55). Kullanıcı konumundaki bireylerin zamanla tercih olanakları ellerinden alınarak, tüketilmesi istenen içerikle muhatap hale gelmeleri de böylece sağlanır.

Öte yandan; kullanıcılar, iktidar yapılarının kısıtlayıcı tedbir ve uygulamalarına karşı çeşitli kriptografik yöntemler kullanarak direnç gösterebilmektedir. Bilhassa blockchain gibi merkeziyetsiz, tek bir iktidar yapısı tarafından kontrol altında tutulamayan teknolojik gelişmeler, bireylerin iktidar yapılarının denetiminden feragat ederek anonimleşmesine olanak tanır. Blockchain, anonimliği koruma ve kişisel verilerin güvenliğini sağlama konularında dijital bir direnişin en önemli araçlarından biri olarak görülmektedir. Bu teknolojik işleyiş sayesinde bireyler, iktidar yapılarının gözetim, denetim ve kontrol çabalarına karşı, bağımsız dijital kimlikler oluşturma olanağı bulurlar (Narayanan ve diğ., 2016, s. 11).

Ayrıca, anonimlik sağlamayı destekleyen VPN ve Tor gibi internet tarayıcı ve uygulamaları, kullanıcıların dijital faaliyetlerinin takibini önlemeye yönelik girişimlerdir.

Bu araçlar, dijital mekânın özgürlükçü doğasının gereğini sağlarken bireylerin iktidar mekanizmaları karşısında güvenli bir alan yaratmasına imkân tanımayı amaçlar. Anonimliği destekleyen bu araçlar, bireylerin dijital mekânın özgürlükçü doğasını korumak adına geliştirdikleri direniş mekanizmalarının parçaları olarak öne çıkmaktadır (Greenwald, 2014).

İktidar yapılarının dijital bir hüviyetle denetim ve kontrol araçlarını güçlendirmesine karşın, dijital mekânda iktidarın hegemonyasını zayıflatmaya yönelik çeşitli alternatif yapılar geliştirilmektedir. Açık kaynak projeler, merkeziyetsiz platformlar ve dijital iş birliği ağları, kullanıcılara özgürlükçü bir dijital mekân deneyimi sunmayı amaçlar. Açık kaynak yazılımlar, iktidar yapılarının denetim maharetini sınırlarken, kullanıcıların yazılımları özgürce geliştirmelerine ve paylaşmalarına imkân tanır (Arslan, 2011, s. 71). Bu tür projeler, iktidarın siber uzamda merkezileşmesine karşı bir çözüm olarak, bireylere dijital mekânda daha fazla söz hakkı tanımaya odaklanır. Ayrıca, merkeziyetsiz finans gibi blockchain tabanlı yapılar, bireylerin iktidar mekanizmalarına bağlılığını azaltarak, anonimlik ihtiyacına karşılık vermektedir. Merkeziyetsiz finans, kullanıcıların banka ve diğer finansal güç sahiplerinin karşısında bağımsız bir finansal alan yaratarak, bireylere kendi finansal işlemlerini özgürce sürdürme olanağı sunmaktadır (Tapscott & Tapscott, 2016, s. 98).

Michel Foucault, gözetim toplumunun işleyişini açıklığa kavuşturmak için, on sekizinci yüzyıl filozoflarından Jeremy Bentham tarafından geliştirilen "panoptikon" modelini esas alır. Bentham'ın panoptikon tasarımı, ortasında bir gözetleme kulesi bulunan ve etrafında şeffaf şekilde gözlenebilir hücrelerin bulunduğu, bireylerin sürekli olarak izlenebilirliğini sağlayan mimari bir hapishane tasarımıdır. Panoptikon düzenlemesinde temel amaç, mahkumların her an izlendikleri duygusunu yaşayarak, kendi davranışlarını disipline etmeleridir (Foucault, 2011, s. 135). Bu yaklaşımdan hareketle, modern toplumların gözetim mekanizmalarını açıklığa kavuşturmak mümkündür. Bilhassa siber uzamın tekelci sermaye sahipleri ve iktidar mekanizmaları tarafından, bireylerin gözetlendikleri hissiyatıyla kendi etkileşimlerini kontrol altında tutmaya ve otosansür uygulamaya yöneltildiği söylenebilir.

Kullanıcıların çevrimiçi etkileşim ve içerik üretimlerinden kaynaklı oluşan büyük miktarda veri, güvenlikçi ve kısıtlayıcı iktidar organizmaları ve kâr amacını önceliklendiren sermaye sahipleri tarafından çeşitli gözetim ve denetim süreçlerine tabi

tutulur. Veri; toplumsal düzenin sağlanması ve güvenlik gerekçesiyle devletler ve ekonomik çıkarları koruma gayesi güden kapitalist kurum ve şirketler tarafından denetlenmek ve kontrol altında tutulmak istenmektedir. Dijital mekânın teknolojik olanaklarla gözetim ve denetim altında tutulmaya çalışılması, bireylerin mahremiyetini ve kişisel verilerin gizliliğini tehdit eder. Bu durum, bireylerin dijital mekandaki özgürlük alanlarını da fiziksel dünyadakine benzer şekilde sınırlandırmayı ve toplumu sistematik şekilde homojenleştirmeyi ve iktidar yapılarının isteği doğrultusunda yönlendirmeyi amaçlar (Bauman & Lyon, 2016, s. 70).

Devletler, ulusal güvenliği korumak ve suçla mücadele etmek amacıyla dijital mekanın özgürlükçü ortamında denetim ve gözetim mekanizmaları uygular. Edward Snowden tarafından ifşa edilen PRISM ve XKeyscore gibi dijital programlar, ABD hükümetinin küresel ölçekte dijital gözetim yaparak, bireylerin gizliliğini ve veri güvenliğini ihlal ettiğini göstermektedir (Greenwald, 2014, s. 35). Bu tür programlar sayesinde yalnızca suç teşkil eden faaliyet ve topluluklar değil, aynı zamanda genel halkın siber uzamdaki aksiyonları da gözlenmekte ve kişisel veriler analiz edilerek depolanmaktadır. Bu durum; dijital programlar, dijital topluluklar ile sosyal medya platformları tarafından güvence altında tutulmak istenen kişisel verilerin güvenliğinin ve kişi mahremiyetinin devletler ve sermaye sahipleri tarafından ihlal edilebildiğinin bir belirtkesi olarak okunabilir.

Dijital gözetim süreçleri, bireylerin dijital izlerinin takibi için kullanılan teknolojiler, veri depoları ve yapay zekâ algoritmaları ile desteklenmektedir. Bu açıdan, Yüz Tanıma Teknolojisi gibi temel gözetim araçlarının, suçlu veya şüphelilere yönelik olarak fiziksel mekânda ve yapay zekâ gibi teknolojilerin desteğiyle kullanıldığını ifade etmek gerekir. Ayrıca, örneğin Çin'de devlet yetkilileri tarafından kullanılan Sosyal Kredi Sistemi gibi uygulamalar, bireylerin dijital mekandaki etkileşimleri ile fiziksel mekandaki davranışlarını birleştirerek toplumsal kontrolü sağlamaya yönelik denetim araçları olarak tanımlanabilir. Bahsi geçen yöntemler, bireylerin davranışlarını gözetleyerek devletlerin talep ettikleri ve uygun gördükleri davranışları teşvik etmektedir ve devletlerin aksi yönde olarak değerlendirdiği davranışlar bakımından caydırıcı olma yetisine sahiptir (Creemers, 2018). Bu durum, fiziksel dünyadaki denetim araçlarının dijital mekânın imkanlarıyla dijital mekânı sınırlandırmaya ve toplumu standardize etmeye yönelik çabalar olarak görülebilir.

Devlet ve bürokratik organların bu türden denetleyici yaklaşımlarına benzer şekilde; özellikle global ölçekteki teknoloji şirketlerinin, kullanıcıların dijital izlerini takip ederek veri topladığı, bu verileri çeşitli algoritmalar doğrultusunda analiz ederek ticari çıkarları doğrultusunda kullandığı görülür. Google, Apple, Microsoft, Meta ve Amazon gibi dev şirketler, dijital platformlarını kullanan bireylerin her türlü etkileşimini, ürettiği ve tükettiği içeriği, arama geçmişini, beğeni ve yorumlarını analiz ederek, gözetim kapitalizmi kavramının da açıkladığı şekliyle platform ekonomisi adına yarar gözetir (Kadıoğlu, 2019, s. 227).

Bireylerin benzer platformlardaki etkinlikleri onların dijital kimliklerini oluşturur ve korunması öngörülen bu tür kişisel veriler, ticari metalar olarak reklam verenlere ve iktidar sahiplerine sunulmaktadır. Gözetim kapitalizminin işlerliğini örneklendiren bu tür platformlar, kullanıcıların davranışlarını tahmin etmekle kalmayıp, aynı zamanda onların davranışlarını şekillendirerek yönlendirir (Zuboff, 2021, s. 124). Dijital sermaye sahibi şirketler, kullanıcı davranışlarını analiz ederek elde ettikleri verileri, hedefli reklamcılık ve veri ekonomisine uygun şekilde işler. Örneğin, Meta tarafından kullanılan Pixel adlı teknoloji, kullanıcıların yalnızca Meta şirketler grubundaki internet platformlarındaki davranışlarını değil, başka platform ve sitelerde gerçekleştirdikleri faaliyetleri de izleyerek, kişiselleştirilmiş reklamlar sunar ve bireylerin davranışlarını yönlendirir (Andrejevic, 2022, s. 391). Bu reklamcılık modelinin bir getirisi olarak, şirketler kullanıcıların tekil zevklerini belirlemekte ve buna uygun içeriklerle ticari kazancını artırmaktadır. Bu yöntem, bireylerin sürekli bir gözetim altında olduğunun temel göstergesi olarak değerlendirilebilir. Kullanıcılar, dijital mekânda sürekli bir gözetime tabi tutulur ve onların davranışları iktidar ve sermaye sahipleri tarafından yönlendirilir (Andrejevic, 2002, s. 232). Veri ekonomisinin politik yaklaşımı, kar beklentisini artırmak maksadıyla dijital mekanlardaki kullanıcıları etkileşimleri üzerinden tahmin etmeye ve onların davranışlarını biçimlendirmeye dayanır.

Algoritmalar, kullanıcıların dijital izlerini dinamik olarak takip ederek, bireylerin çevrimiçi ortamlarda karşılaştıkları içeriklerin belirlenmesini sağlar. Bu nedenle, sosyal medya platformlarının, kullanıcıların daha fazla etkileşimde bulunarak veri ekonomisine girdi kazandırmasını sağlamak amacıyla, içerikleri kullanıcıların ilgi ve tercihlerine göre şekillendiren algoritmalardan faydalandığı görülür (Cohen, 2019, s. 37). Meta, Amazon, YouTube ve X gibi platformlar, kullanıcıların sosyoekonomik yapılarına ve siyasi eğilimlerine göre içerikleri filtreleyerek kullanıcıların dijital mekandaki enformasyona

erişimini yönlendirmekte ve böylece bilgiye erişimi sınırlayabilmektedir. Bu algoritmalar, kullanıcıların dijital dünyadaki etkileşimlerini kontrol altında tutarak onların politik eğilimlerini ve dünya görüşlerini şekillendirmeye aracılık eder. 2016 yılındaki ABD başkanlık seçimleri sırasında çeşitli sosyal medya platformları vasıtasıyla kullanıcılara belirli yönde filtrelenmiş içerikler sunularak, toplumsal ayrışmanın körüklendiği ve siyasi manipülasyon teknikleri uygulandığı görülmektedir (Tüfekçi, 2017, s. 158). Bu durum, iktidar ve sermaye sahiplerinin kontrolündeki sosyal medya platformları yoluyla kullanıcı analizinin ve yönlendirmesinin göstergesi olarak görülebilir.

Dijital panoptikonun bireyler üzerinde kurduğu görünmez denetime karşılık, anonimlik ve mahremiyet araçları giderek daha önemli hale gelmektedir. Açık kaynak kodlu yazılımlar, sanal özel ağlar ve kriptografik yazışma uygulamaları, bireylerin çevrimiçi faaliyetlerini gözetimden bağımsız şekilde yürütmesine olanak sunar. Bu tür araçların kullanımı sayesinde, bireylerin dijital panoptikonun gözetim sisteminden kısmen uzaklaşarak mahremiyetini koruması mümkün hale gelir. Anonimlik ve gizlilik arayışında olan bireyler için bu tür gizlilik sağlayıcı araçlar, dijital mekânda bir özgürlük alanı yaratır.

Dijital mekânda iktidar sahiplerince uygulanan panoptikon benzeri denetim ve gözetim araçlarına karşı bir direnç geliştirmek adına, dijital hak savunuculuğu yapan kuruluşların etkin rol üstlenmesi gerekmektedir. Kuruluşlar, bireylerin dijital mekandaki özgürlüklerini korumak için çeşitli yasal girişimlerde bulunarak farkındalık yaratır. Dijital panoptikonun giderek genişleyen gözetim kapasitesine karşı çeşitli direniş metotları geliştirmek, kullanıcıların siber uzamda özgürlük ve mahremiyet haklarını korumak açısından önemli bir direnç hattı oluşturmaktadır (Assange ve diğ., 2013). Sistem tarafından düzenlenerek kullanıcıların özgürlüğünü sınırlandıran ve topladığı verilerle kullanıcıları bir meta halde pazarlayan algoritmik yöntemlerin aksine, kriptografik tekniklerin özgürleştirici bir misyon edindiği söylenebilir.

1.8 Dijitalleşen Organsız Beden

Gilles Deleuze ve Felix Guattari tarafından ortaya konan organsız beden kavramı, bedenin biyolojik ve organik sınırlarının dışına çıkarak, daha akışkan ve sınırsız

potansiyeller taşıyan yeni bir varoluş biçimine dönüşmesini simgelemektedir (Deleuze & Guattari, 2014, s. 22). Bu kavramın felsefi kökleri, Antonin Artaud'nun tiyatro pratiği ve yazınında ifade ettiği haliyle, bedenin organlarından ve dolayısıyla önceden belirlenmiş ve sınırlandırılmış işlevlerinden ayrışarak özgürleşmesi gerektiği düşüncesine dayanır (Artaud, 2002, s. 43). Bu minvalde, insan bedeninin fiziksel ve biyolojik sınırlarının dışına çıkarak özgürleşmesi fikri, gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde mümkün hale gelmektedir. Siber uzamda oluşturulan profiller aracılığıyla dijital mekânda kimliklerin inşa edilmesi; bedenin biyolojik ve fiziksel sınırlılıkları aşarak dijital bir koda dönüşmesine, diğer bir ifadeyle organsız beden tahayyülüne tekabül etmesine olanak sunar. Bu yüzden, bedenin dijital platformlar ve sosyal medya uygulamaları aracılığıyla fiziksel varlığını aşarak; kodlanan, yönetilen ve denetlenen bir veri kümesine dönüştüğü fikrine varılabilir.

İnsan bedeninin dijitalleşmesi süreci, bedeni yalnızca simgesel ve görsel düzlemde kodlamakla kalmaz, aynı zamanda iktidarın beden üzerindeki disiplin ve gözetim tekniklerini de yeniden üretir. Tarih boyunca çeşitli iktidar biçimlerinin gözetim ve disiplin pratikleri aracılığıyla kontrol edilmiş, denetlenmiş ve şekillendirilmiş olan beden, günümüzde dijital teknolojiler yardımıyla daha yaygın biçimde, sürekli ve derinlikli bir kontrol sistemine tabi tutulur. İnsan bedeni, iktidar yapıları ve sermaye sahipleri tarafından dijital ortamda takip edilen ve ekonomik amaçlar doğrultusunda yönlendirilerek sömürülen bir veri nesnesine dönüştürülmektedir (Zuboff, 2021, s. 396).

Sosyal medya platformları, kullanıcıların dijital bedenlerini veriler aracılığıyla gözetleyerek, tüketici davranışlarını öngörmekte ve yönlendirmektedir. Bu yeni gözetim biçimi, post-panoptik gözetim şeklinde, bireyin aynı zamanda gönüllü olarak kendini sürekli gözetime açtığı bir form alır (Lyon, 2019, s. 34). Dijital mekânda dijital bir kimlik üzerinden varlık bulan birey, onu denetleyen iktidar yapıları ve sosyal etkileşim çeperinde siber uzamda organsız bir beden haline gelir. Sosyal medyada oluşturulan ve gerçek bedenlerin birer simülasyonu şeklinde işlev gören dijital bedenler, neticede fiziksel bedenden bağımsızlaşarak dijital unsurun verilerine dönüşür. Bu durum, bedeni fiziksel bağlarından ayırarak, sonsuz potansiyellerin alanına taşır ve aynı zamanda bireyin kendi fiziksel ve toplumsal gerçekliğini sorgulamasına neden olur.

Artaud'nun, bedeni klasik ve düzenli işlevlerinden kurtarma arzusu, günümüz dijital ortamlarında avatarlar ve anonim kimlikler aracılığıyla somut bir gerçekliğe

dönüşmektedir. Dijital platformlar ve sanal gerçeklik teknolojileri, iktidar yapıları ve sermaye sahipleri tarafından geliştirilen denetim ve gözetim araçlarının kısıtlayıcı doğasının aksine aynı zamanda insan bedenini fiziksel sınırlamalarından kurtararak yeni bir özgürlük alanı açar. Ancak bu özgürleşme potansiyeli, bir yandan da bedeni daha yoğun ve sürekli gözetim altında tutma imkanını beraberinde getirir. Dijital ortamda bedenlerin sürekli olarak idealize edilmesi, oto-kontrol ve oto-gözetim pratiklerini içselleştiren bireyler ortaya çıkarır (Gill, 2013, s. 63). Bedenin, organik bütünlüğünden koparıldığında, yeni bir varoluş biçimi olarak dijital ortamda özgürleştiği, fakat bu özgürlüğün sürekli kontrol edilen bu ortamda paradoksal biçimde tekrar tutsaklık oluşturma riski taşıdığı fikrine varılabilir.

Donna Haraway tarafından ortaya atılan siborg metaforu, dijital teknolojiler aracılığıyla biyolojik bedenin ve zihnin sınırlarının aşılmasını ve bu vesileyle cinsiyet, ırk ve sınıf gibi toplumsal kategorilerin ötesinde yeni bir kimlik inşasının mümkün olduğunu ileri sürer (Haraway, 1991, s. 128). Dijital mekanlarda beden, fiziksel sınırlamalardan kurtularak sürekli değişken, esnek ve dönüştürülebilir bir yapıya kavuşur. Dijitalleşmiş bedenin sağladığı anonimlik ve esneklik, bireylerin geleneksel iktidar mekanizmalarına karşı alternatif direniş yolları üretmelerine olanak tanır. Dijital bedenin devamlı bir biçimde kodlanabilir, yeniden üretilebilir ve manipüle edilebilir olması, bireyin varoluşunun giderek daha fazla dijital kodlara ve algoritmik yöntemlere tabi olmasına imkân tanır.

Bedenin, dijital mekânda fiziksel ve organik tanımlamaların ötesine geçerek, sürekli dönüşen ve yeniden yapılandırılan bir oluş haline gelmesi, organsız beden tahayyülünün siber uzamda mümkün görünmesinin sağlar. Bu durum, bedeni hem iktidarın kontrol mekanizmalarının merkezine yerleştiren hem de yeni özgürlük ve direniş biçimleri için olanaklar sunan ikili bir karşılık yaratır. Organsız beden kavramı, siber uzamda dijital veriler kümesine dönüşen dijital beden aracılığıyla bir kod haline gelmesi itibariyle, bedensiz organ kavramına zemin hazırlar. Bedensiz organ olarak birey bedeni, dijital mekânın olanak ve kısıtlamalarını eş zamanlı bir biçimde deneyimlemenin aracı haline gelmektedir. Dijital teknolojilerin vardığı aşamada, insan varlığını artık yalnızca biyolojik ve organik sınırlılıklarıyla tanımlamak olanaksızdır. Posthuman kavramının da desteklediği gibi, birey teknoloji ile olan ilişkisinde yeniden şekillenerek yeni varoluş biçimleri

üretmektedir (Hayles, 1999). Beden, dijital olarak kodlanmış ve organik bağlılıklarından sıyrılarak yeniden varlık kazanmış bir yapıya bürünmektedir.

1.9 Dijital Mekânda Anarşizm

Anarşizm, bireysel özgürlüğü ve toplumsal eşitliği önceleyen; zorunlu, hiyerarşik otorite biçimlerine karşı çıkan politik ve toplumsal bir düşünce sistemidir. Devletin, kapitalist ekonomik yapının ve her türlü merkezi gücün baskısına karşı çıkan anarşizm, toplumun gönüllü birliktelikler temelinde, yatay ve yerinden yönetim esaslarıyla yeniden örgütlenebileceğini savunur. *"Anarşi, genellikle hükümetsiz toplum, anarşizm ise bunun gerçekleşmesini amaçlayan toplumsal felsefe olarak tanımlanır"* (Marshall, 2019, s. 25).

Bu anlayışın temelleri, 19. yüzyılın klasik anarşist düşünürlerinin eserlerinde ortaya koyulur. Pierre-Joseph Proudhon, Mikhail Bakunin ve Pyotr Kropotkin, anarşizmin temel felsefesini yalnızca devlet karşıtlığı üzerine değil, aynı zamanda bireylerin ahlaki ve siyasal özerkliği üzerine kurmuşlardır. Bu bakımdan mülkiyet, iktidar ve emeğin sömürülmesine dayalı politik ilişkilerin reddedildiği; bireysel özgürlük, eşitlik ve ekolojik denge gibi unsurların savunulduğu felsefi ve siyasi bir temel üzerine inşa edilmiştir. Klasik anarşist düşünürler, güç ilişkilerini çözmeden gerçek özgürlüğe ulaşmanın mümkün olmadığını ileri sürerek; her türlü politik ve teknolojik gelişmeyi bu perspektiften analiz ederler.

Bilgisayar teknolojileri ve internet, üretim araçlarını yeniden tanımlamaktadır. Bu yeni üretim araçları aynı zamanda emeğin teknolojik serüveni olarak görülebilir. Klasik anarşist teorisyenler açısından yeni teknolojiler emek-sermaye ilişkisini ve hiyerarşik düzlemi yeniden tanımlayan yeni sömürü biçimlerine aracılık eder. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan yeni güç ilişkileri, toplumsal eşitsizliklere ve çevresel yıkıma yol açmaktadır (Loeb, 2015, s. 88). Bu açıdan teknolojinin insanı özgürleştirme potansiyelinden ziyade, mevcut kapitalist düzen içindeki kullanımı sorgulanır. Bu bağlamada Bookchin, uygun teknoloji kavramını öne çıkararak, teknolojiyi çevresel sürdürülebilirlik ve toplumsal adaletle uyumlandırma gayesi güder (Bookchin, 1996, s.

274). İnsanı merkeze alan ve toplumsal eşitliğin sağlanmasına katkı sunma potansiyeli barındıran teknolojik yeniliklere yönelik olumlu bir yaklaşım söz konusudur.

Üretim araçları olarak bilgisayar teknolojileri ve internetin gelişimi, anarşist teoriyle derin bir etkileşim içinde olmuştur. Hiyerarşik yapılara, merkeziyetçiliğe ve otoriteye karşı duran anarşist düşünceye benzer şekilde, internetin erken dönem yapıları bu değerlere paralel olarak merkeziyetsiz, açık ve paylaşımcı biçimde tasarlanmıştır. Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren siber kültür ile anarşist etik arasındaki bağlantılar görünür hale gelmeye başlamıştır (Turner, 2006, s. 67). Başlangıçta ARPANET gibi askeri amaçlarla geliştirilen bilgisayar ağları, internetin anarşist potansiyelini gölgelememiş, aksine anarşist teorisyenler bilgisayar ve internetin mevcut kontrol mekanizmalarını ve merkezi otoriter yapıları sarsabileceği görüşünü savunmuştur (Barbrook & Cameron, 1996, s. 66).

Dijital mekânda anarşizmi olanaklı hale getiren kriptografi gibi teknolojiler, bilgisayar şifrelemesinin devlet otoritesine karşı bireysel özgürlükleri koruyan etkili bir araç olarak kullanılmasını olanaklı kılar. Şifreleme, bireylerin mahremiyetini koruması ve merkezi denetim mekanizmalarını aşması için bir özgürleşme pratiği oluşturur (May, 1994). Bu bakış açısı, klasik anarşistlerin mülkiyet, gözetim ve iktidar yapıları konusundaki eleştirileriyle örtüşmektedir. Blokzincir teknolojileri, merkeziyetsiz ağlar ve anonim iletişim araçları, siber uzamdaki kripto-anarşist vizyonun teknik yansımaları olarak yorumlanabilir (Gordon, 2008, s. 28).

İnternetin dağıtık yapısı aynı zamanda anarşist örgütlenme pratiklerine de uygun bir zemin hazırlamaktadır. Anarşizm, karar alma süreçlerinde yataylık ve doğrudan katılım ilkesini savunur; buna benzer bir biçimde dijital platformlar, merkezi otoritelerden bağımsız olarak kendi kendini yöneten yapılar sunar. Dijital kolektifler, Anonymous gibi hacktivist gruplar ve açık kaynak yazılım toplulukları bu türden anarşist ilkelere dayanır (Coleman, 2013, s. 210). Bu yapılar kolektif iş birliği ve eşitlikçi bir düzlemde dayanışma ilkelerini dijital mekâna taşır.

İktidar ve sermaye denetimindeki bilgisayar ve internet teknolojileri baskı ve denetim araçları haline gelmektedir. Panoptik gözetim dijital mekânda algoritmik denetim, veri kontrolü ve kullanıcı davranışlarının izlenmesi yoluyla yeniden üretilir. Bu bağlamda anarşist teori, teknolojinin yapısal olduğu kadar etik ve politik biçimde de dönüştürülmesi gerektiğini savunur. Bilgisayar ve internet ile anarşizm arasındaki ilişki yalnızca

olanakların değil aynı zamanda eleştirilerin ve mücadele pratiklerinin de alanı olarak değerlendirilebilir.

1.9.1 Anarşist Teori

Anarşist teori, modern politik kuramların en radikal ve sistematik eleştirisini içeren düşünce geleneklerinden biridir. Devletin, hiyerarşinin ve merkezi otoritenin doğasına yönelik temel sorgulamalardan hareket eden bu düşünce biçimi, teorik düzeydeki fikir çatışmalarından pratik düzeydeki örgütlenmelere değin köklü değişimlere öncülük etmiştir. 19. yüzyılda mülkiyet ve üretim ilişkilerinin inşasına yönelik eleştirilerle şekillenmeye başlayan klasik anarşizm; 20. ve 21. yüzyıllarda doğrudan demokrasi deneyimleri, yerel yönetim tartışmaları, post-kapitalist pratikler ve ekoloji gibi farklı bağlamlara eklemlenerek etki alanını genişletmiştir.

Anarşist düşüncenin sistematik ilk formülasyonunu sağlayan düşünür Pierre-Joseph Proudhon, mülkiyetin toplumsal eşitsizliklerin temel kaynağı olduğunu savunarak, özel mülkiyetin emeğin sömürüsüne dayalı olduğunu ileri sürmüştür (Proudhon, 2017, s. 15). Özgür toplumun, üretim araçlarının toplumsallaştırıldığı ve ekonomik ilişkilerin gönüllülük esasına dayandığı bir yapıya sahip olması gerektiğini savunur. Proudhon'un karşılıklılık ilkesi, bireyler arasında zorunlu olmayan, eşitlikçi bir ekonomik iş birliğini temel alır. Bu bakımdan, gerçek bireyci anarşistlerden ayrılarak, toplumsal bir tarih okuması yapar ve bireysel özgürlük yerine birlik terimiyle düşünür. Devleti mülkiyetin garantörü olarak gören Proudhon, özgürlüğün ancak devletin ve kapitalist düzenin dışında kurulabileceğini savunur (Woodcock, 1996, s. 24).

İnsanın insan tarafından yönetilmesinin kölelik rejimi olduğu savunan Proudon, mutlak özgürlüğün devlet, din ve mülkiyet üçlüsünden kurtulmakla mümkün olacağı savını geliştirir: *"Kendimizi yalnızca toplumla, insanla sınırlamalıyız. Dinde* Tanrı*, politikada* Devlet*, ekonomide* Mülkiyet*; işte, kendine yabancılaşmış insanlığın kendi elleriyle teslim olduğu ve günümüzde artık reddetmesi gereken üçlü biçim budur."* (Proudhon, 2012, s. 236). Böylece devlet ve din gibi otoriter yapıların olduğu kadar, mülkiyet gibi ekonomik ayrıcalıkların insanlar arasında hiyerarşik bir bölünmeye neden olduğunu savunur.

Anarşist düşünceyle devrimci pratiği bütünleştiren Mikhail Bakunin, anarşizmi daha çok siyasal bağlamda ele almış, devletin doğrudan yıkılması gerektiğini savunmuştur. Ona göre, iktidar mutlak yozlaşma yaratır ve merkezi yönetimler, özgürlüğü sistematik olarak bastırarak, kendileri adına halkın üzerinde bir imtiyaz yaratırlar (Bakunin, 1998, s. 62). Bu bağlamda, Bakunin burjuva devlet anlayışı başta olmak üzere, merkeziyetçi sosyalist yapılanmalar dahil her türlü iktidar modelini eleştirmiştir. Onun anlayışında bireyin özgürlüğü, yalnızca siyasal bağlardan değil, aynı zamanda dini ve kültürel tahakküm biçimlerinden de arındırılmış bir özerklik anlamına gelir. Anarşi, bireylerin etik sorumluluk temelinde, kendi toplumsal ilişkilerini kendilerinin düzenlemesi olarak tanımlanır.

Bakunin'in otorite karşıtlığı, ekonomik eşitliğin bir gerekliliği olarak sunulur. Bireyin kendi aklını ve iradesini otoriter yapılardan arındırarak bir yaşam pratiği geliştirmesi önerilir. Özgürlük ise eşitlik, kolektif emek ve kolektif mülkiyetin zorunlu bir sonucu olarak görülür ve bu hedeflere ulaşmanın yolu merkezi devletin yıkılmasından geçmektedir (Bakunin, 2016, s. 140). Dayanışmanın yol göstericiliğinde, bilgi ve öğrenme deneyimi ile nihai amacın bütün devletlerin yıkılması ve insanlığın kurulması olduğunu öne sürer.

Anarşist teoriyi politik bir pozisyon olmasının ötesinde bilimsel ve etik bir sistem olarak inşa eden Peter Kropotkin, bu düşünce sisteminin biyolojik ve doğa bilimiyle ilintili boyutuna dikkat çekmiş, doğada yalnızca rekabetin değil, karşılıklı yardımlaşmanın da evrimsel bir faktör olduğunu savunmuştur. Hem doğadaki canlılar arasında hem de insan toplumlarında dayanışmanın hayatta kalmak için kritik bir unsur olduğunu belirtir (Kropotkin, 2001, s. 10). Kropotkin'e göre, insan doğası *"içgüdü düzeyinde bile olsa"* iş birliğine yatkındır ve bu eğilim üzerine kurulmuş bir toplum hem ahlaki hem de işlevsel olarak sürdürülebilir olur. Onun anarşist komünizmi, bireysel özgürlük ile toplumsal dayanışmayı birleştiren adil ve eşitlikçi bir toplum vizyonu sunar (Cahm, 1989, s. 36).

Anarşizmi bilimsel bir zeminde inşa eden Kropotkin, Darwin'in evrim teorisine alternatif bir yorum getirir. Kropotkin'e göre, doğada türlerin varoluşunu sürdürebilmesi, bireyler arası çatışmadan ziyade kolektif dayanışma sayesinde mümkün olmuştur. Bu yaklaşım, anarşizmi şiddetten uzaklaştıran, insan doğasına önem atfeden ve kapitalist sistemin meşruiyetini bu temeller üzerinden sorgulayan; gönüllü dayanışma ilişkileri üzerine inşa edilen alternatif bir toplumsal modeldir (Öztürk, 2020b).

Hâkim Bey tarafından ortaya atılan *TAZ (Temporary Autonomous Zone: Geçici Özerk Bölge)* kavramı, klasik anarşist kuramı postmodern bağlamda yeniden ele alarak, merkezi otoriteyle doğrudan çatışmak yerine onun dışında kalan, görünmez ve geçici özerklik alanlarının yaratılmasını önerir (Bey, 2009, s. 88). Bu yapıların temel özelliği süreksizliktir; TAZ, sistemin denetiminden kaçarak var olur, kısa sürede etkisini gösterir ve sistem tarafından asimile edilmeden ortadan kaybolur.

Hâkim Bey, devrimi nihai bir hedef olmaktan ziyade yaşamsal ve deneyimsel bir süreç olarak yorumlar; bu doğrultuda, bireyler ve kolektifler geçici özerk alanlarda özgürlüklerini deneyimlemeli, sonra iz bırakmadan yok olmalıdırlar. TAZ kavramı, dijitalleşmenin ve ağ toplumu yapısının gelişmesinin ardından dijital mekânda da varlık gösterir. Geçici Özerk Bölgeler olarak; anonim çevrimiçi topluluklar, sansürlenemez ağlar veya blokzincir tabanlı platformların sunduğu kısa süreli dijital kolektif eylemler, TAZ yaklaşımına örnek teşkil eder. Bu açıdan TAZ yaklaşımı, yalnızca fiziksel alanda değil, aynı zamanda dijital mekânlarda da hayata geçirilen bir karşı-kültür stratejisine dönüşmüştür.

Bu kuramsal çerçeveden hareketle, anarşizmin dijital çağda yeni bir bağlam kazandığı söylenebilir. Dijital mekânlar olarak çevrimiçi platformlar, dağıtık ağlar ve sanal topluluklar, anarşist ilkelerin farklı biçimlerde yeniden üretildiği alanlara dönüşerek, bireysel ve kolektif özgürlük pratiklerini mümkün hale getirmiştir. Özellikle internetin merkezi olmayan yapısı, iletişim protokollerinin herhangi bir otoriteye bağlı olmaksızın çalışması, bilgi paylaşımının serbestliği ve kullanıcıların kendi sistemlerini oluşturabilme imkânı, anarşist vizyonla örtüşmektedir (Barlow, 2001, s. 28). Dijital mekân, anarşist teorisyenlerin bireysel ve toplumsal özgürlük anlayışlarıyla düzenlenebilir bir yapıya sahiptir. Geçici Özerk Bölgelerin dijital mekânda oluşturulması, anarşist kuramın bir karşılığı olarak direniş pratiklerine zemin hazırlamaktadır.

1.9.2 Anarşist İlkelerin Dijital Mekâna Uyarlanması

Dijital mekandaki bu potansiyel, anarşist ilkelerin dijital yorumlarını beraberinde getirir. Merkeziyetsizleşme, anarşist kuramın otorite karşıtlığıyla bağlantılıdır. İnternetin

temelinde yer alan açık protokoller ve dağıtık ağ yapıları, bireylerin merkezi bir otoriteye bağlı kalmadan iletişim kurabilmesine, kripto varlıklar sayesinde eşler arasında eşitlikçi sanal bir ekonomi oluşturmalarına olanak tanır. Bu yapılar, ağın herhangi bir düğümünde başlayan iletişimin bütün sistemle entegre olmasını sağlar. Bu nedenle dijital altyapıların, anarşist özyönetim biçimlerine teknik bir zemin sunduğu söylenebilir.

Proudhon'un mülkiyet anlayışı, toplumsal yapının gönüllü ve karşılıklı sözleşmelere dayandırılması gerektiğini ortaya koyar. Bu yaklaşım, dijital teknolojide blokzincir tabanlı dijital sosyal sözleşmeler aracılığıyla yeniden yorumlanabilir. Dijital sosyal sözleşme, tarafların ortak açık anahtarlar aracılığıyla kodlanmış kurallara uygun iletişim kurmalarını sağlar (Cardelli ve diğ., 2020). Benzer şekilde, yatay örgütlenme ilkesi, açık kaynak yazılım geliştirme süreçlerinde hayat bulur ve dijital aktivizmin belirleyici bir özelliği olarak hiyerarşik olmayan üretim modellerinin dijital yansımasını oluşturur (Dalaman, 2022, s. 92). Bu sistemlerde karar alma süreçleri katılımcı, şeffaf ve kolektiftir; yazılım kodları gönüllü bireyler tarafından herkese açık şekilde yazılır, değiştirilir ve paylaşılır. Mülkiyetin reddi ise dijital içeriklerin özgürce ve ücretsiz bir biçimde dolaşıma sokulmasıyla somutlaşır. Açık kaynak hareketi, yazılımın yalnızca bir ürün değil, aynı zamanda kamusal bir bilgi olduğunu savunur.

Bakunin tarafından savunulan devletsiz örgütlenme ve yatay kolektif vurgusu, dijital mekânda olanaklı görünmektedir. Dijital ağ ve platformlar, kullanıcıların ve sosyal hareket aktivistlerinin gündelik ve de politik fikirlerinin bir etkileşim sahası bulmasına olanak sunar (Nerse, 2020, s. 630). Öte yandan, gözetim karşıtlığı, dijital anarşizmin savunuları arasında yer alır. Devletlerin ve büyük teknoloji şirketlerinin gözetim faaliyetleri karşısında, bireylerin anonimlik ve mahremiyet hakkını savunan araçlar geliştirmek ve kullanmak, anarşist düşüncenin dijital alandaki tezahürüdür. Bu araçlar, kullanıcıların izlenmeden iletişim kurabilmesini ve sansürden korunmasını sağlar. Gözetim ve denetim yoluyla, bilgiye erişimin kısıtlanamayacağını savunan açık bilim söylemi; açık veri, açık kaynak ve açık erişim olanaklarını yaratmaya odaklanır (Kavas & Aydınoğlu, 2024, s. 18).

Kropotkin'in karşılıklı yardımlaşma teorisi de işlevsel olarak dijital iş birliği ağlarına uygulanabilir. Bu teori yalnızca bir doğal tarih okuması değil, aynı zamanda kapitalist bireyciliğe karşı kolektif yaşamın ve eşitlikçi örgütlenmenin etik ve politik savunusudur. Açık kaynak yazılım toplulukları, çevrimiçi gönüllü çeviri platformları,

özgür ansiklopedi projeleri gibi yapılanmalar, merkeziyetçilikten uzak ve yatay işleyişlere dayalı dijital karşılıklı yardımlaşma örneklerini karşılamaktadır. Bu ağlarda kullanıcılar, herhangi bir devlet güdümüne, piyasa rekabetine ya da baskıcı otoriteye ihtiyaç duymadan, bilgi ve kaynak paylaşımına dayalı bir üretim pratiği yürütmektedir. Bu durum, dayanışmacı birey idealinin dijital dünyadaki tezahürü olarak görülebilir.

Geçici Özerk Bölgeler (TAZ) kavramı, anarşist düşüncenin postmodern yorumları arasında dijital mekâna eklemlenmesi en olanaklı teorik çerçevelerden biridir. TAZ, merkezi otoritenin doğrudan denetleyemediği, geçici olarak özgürleşmiş alanları tanımlar. Bu alanlar, süreklilikten ve yerleşiklikten ziyade anlık eylemler, yaratıcılık, katılımcılık ve otonomi ile tanımlanır. Hâkim Bey, bu mekanları birer anarşist ara alan olarak kurgular: Otoritenin gölgesinden sıyrılmış, radikal deneyime açık, kendi kendine örgütlenen mikro-topluluklar söz konusudur. Dijital mekânda bireyin kimliğinin sabitlenemez olması, sürekli kaygan bir temsil düzleminde var olma hali ve bu yapıların radikal özerklikler üretme potansiyeli, "temsilin süreksizleşmesi" olarak bu teoriyi olanaklı kılmaktadır (Küçükalp & Çevirici, 2019). Bu bağlamda, dijital TAZ'lar sadece mekânsal değil, aynı zamanda temsilin askıya alındığı zaman-mekân kesitleri olarak da anlaşılabilir. Anonimlik, takma adla var olma, dijital bedenin çoğulluğu gibi özellikler dijital TAZ'ların temelini oluşturur.

Dijital mekânda TAZ, örneğin belirli bir platformda hızla yayılan ancak kısa sürede engellenen bilgi sızıntıları ya da sansüre rağmen birkaç saatliğine organize edilen hacktivist eylemler aracılığıyla gerçekleşebilir. Bu tür eylemler, yapısal dönüşüm yerine anlık özgürleşmeyi hedefler; radikal bir dönüşüm tahayyülünden ziyade süreksiz bir özgürlük deneyimi sunar. Dolayısıyla, dijital TAZ'lar devlet, platform kapitalizmi, gözetim mekanizmaları gibi modern otorite biçimlerinin geçici olarak devre dışı bırakılabildiği anarşist alanlar olarak değerlendirilebilir. Bu yapılar, dijital ortamdaki politik eylemliliğin sabit kurallarla değil, sürekli dönüşen ve yeniden şekillenen pratiklerle sürdürüldüğünü gösterir. Dahası, TAZ'ın geçiciliği ve yerleşik olmaması, onun radikal potansiyelini oluşturur.

1.9.3 Dijital Anarşizm ve Direniş Pratikleri

Dijital anarşizm, dijital kültürün ortaya çıkardığı yeni toplumsal ve teknolojik alanlarda, merkeziyetçilik karşıtı ve özgürlükçü bir politik duruş olarak belirmektedir. Klasik anarşist düşünce her türlü otoritenin reddini ve bireyin özgürlüğünü savunurken, dijital anarşizm bu ilkelerin dijital mekandaki olanaklarını sağlar. Bilgiye serbest erişim, devletin ve özel şirketlerin veri üzerindeki denetiminin reddi, kullanıcıların kimlik bilgilerini gizleyerek özgürce iletişim kurabilmesi gibi temalar dijital anarşizmin dinamiklerini oluşturur (Coleman, 2014, s. 145). Bu bakımdan dijital anarşizmin dijital bir yönelim olmanın ötesinde, dijital mekandaki politik ve etik bir tutum olduğu söylenebilir.

Dijital anarşizmin gelişiminde, özellikle hacker kültürünün ve açık kaynak yazılım hareketinin belirleyici rol oynadığı görülmektedir. Hacker etiği, bilginin özgürce paylaşılmasını ve herkesin dijital araçlara erişim hakkını savunur. Pek çok dijital anarşist yapı, bu etik ilkelere dayanarak inşa edilmiştir. Örneğin, GNU Projesi ve Linux işletim sistemi gibi girişimler, merkezi olmayan üretim ve paylaşım modelleriyle dijital anarşizmin pratik zeminini oluşturmuştur (Stallman, 2009. Hacker kolektiflerinin siyasi eylemlerle teknolojik üretimi birleştirmesi, dijital anarşizmin siber direniş stratejileriyle iç içe geçtiğini gösterir.

Blockchain teknolojisi ve merkeziyetsiz finans sistemleri (DeFi), dijital anarşizmin pratikteki en güçlü örnekleri arasında yer almaktadır. Özellikle kripto varlıkların geliştirilmesi, devletlerin para üzerindeki tekelini sorgulayan ve bireylere finansal özerklik tanıyan bir dönüşüm olarak görülür (Nakamoto, 2008). Bu tür teknolojiler, bireylerin üçüncü taraflara güvenmek zorunda kalmadan işlem yapabilmesini sağlar ve sistem içindeki katılımcılar arasında doğrudan bir ilişki kurar. Bu yapılar; merkeziyetsizlik, şeffaflık, güvenin kodla inşa edilmesi ve sistemin kullanıcılar tarafından yönetilmesi bakımından anarşist ilkelerle örtüşür.

Dijital mekâna uyarlanan anarşist ilkeler, teorik düzlemde kalmaz, sistemli iktidar yapılarına karşı direniş pratikleri olarak hayata geçirilir. Açık kaynak yazılım projeleri, dijital kolektivizmin somut örnekleridir. Kodun topluluklar tarafından yazılması ve paylaşılması, geleneksel üretim ilişkilerinden farklı olarak, mülkiyetin değil iş birliğinin esas alındığı bir yapıya işaret eder. Dijital medya alanında başlayan bu süreç, dağıtık

yazılım platformlarının desteklenmesi ve merkeziyetçi yapıların gözetim taleplerine karşı çıkılmasıyla ve dijital serbestlik adına örgütlenme girişimleriyle şekillenmiştir. *"Yeni dijital teknolojilerin kolaylaştırdığı yatay ağ oluşturma mantığı, yalnızca toplumsal hareketlerin örgütlenmesi için etkili bir yöntem sunmakla kalmamış, aynı zamanda alternatif toplumsal, politik ve ekonomik örgütlenme biçimleri yaratmak için daha geniş bir model de sunmuştur."* (Juris, 2005, s. 192).

Dağıtık sistemler ve merkezsiz ağlar, devlet egemenliğine karşı dijital özerkliği savunan önemli araçlardır. Tor ağı, kullanıcıların kimliklerini gizleyerek iletişim kurmalarına imkân verirken, Mastodon gibi merkezi olmayan sosyal medya platformları, kullanıcıların kendi sunucularını barındırmalarını sağlayarak denetim dışı kalmalarına olanak tanır. Benzer biçimde, kripto para birimleri, finansal işlemleri merkezi bir otoriteye bağlı olmaksızın gerçekleştirmeyi mümkün kılarak ekonomik özerklik arayışını dijital düzleme taşır.

Dijital anarşizmin bir diğer yüzü hacker kültürü ve dijital direniş pratikleridir. Anonymous ve Wikileaks gibi yapıların, kamuoyundan gizlenen bilgileri sızdırma, sansüre karşı mücadele etme ve devlet sırlarının ifşası gibi eylemleri, dijital anarşizmin doğrudan politik yansımasıdır. Bu gruplar, dijital alanda hiyerarşik yapılarla doğrudan yüzleşerek, erişim özgürlüğü ve şeffaflık talep etmekte ve bilginin mülkiyetsiz şekilde halkın erişiminde olmasının gerekliliğini savunmaktadır (Assange ve diğ., 2013). Dijital anarşizmin politik yönü, özellikle Anonymous gibi çevrimiçi kolektiflerin eylemlerinde belirginleşmektedir. Anonymous, hiyerarşik olmayan bir yapıda örgütlenmiş, merkezi liderlikten yoksun bir siber aktivist grup olarak devlete, büyük teknoloji şirketlerine ve otoriter rejimlere karşı dijital direnişin sembolü haline gelmiştir (Coleman, 2014, s. 149). İfade özgürlüğünü savunması, bilginin gizlenmesine ve mülkiyetine karşı çıkması, Anonymous'un anarşist ilkelere yakınlığını gösterir.

Dijital mekânda kurulan ortaklıklardan biri olan platform kooperatifleri, kullanıcıların sadece içerik üreticisi değil, aynı zamanda platformların sahibi ve yöneticisi oldukları yeni bir dijital ekonomiyi işaret eder. Özellikle, insan erişimi gerekmeksizin kendi kendilerini yönetme kabiliyetine sahip olan dijital örgütler olarak *DAO'lar (Decentralized Autonomous Organizations: Merkeziyetsiz Otonom Organizasyonlar)*, blockchain teknolojisi sayesinde, kolektif karar alma süreçlerini teknik olarak mümkün

kılar (Ulukapı Yılmaz, 2022, s. 197). Böylece; anarşist ilkeleri, işleyiş biçimlerine entegre eder ki dijital dayanışma ağları da bu anlayışın örneklerini oluşturur.

Dijital mekânların anarşist potansiyeli, giderek artan gözetim ve düzenleme çabaları nedeniyle tehdit altındadır. Devletler; siber güvenlik, dezenformasyon ve politik alana müdahale gibi gerekçelerle, internetin merkezsiz doğasını denetim altına almaya çalışmaktadır. Bu bağlamda, dijital anarşistlerin yalnızca yeni yapılar inşa etmekle kalmayıp, aynı zamanda mevcut dijital özerklik alanlarını savunma sorumluluğu da bulunur. Dijital mekânlar, anarşist ilkelerin yeniden yorumlanabileceği ve uygulanabileceği verimli bir zemin sunmaktadır. Ancak bu alanların doğası gereği özgürlükçü olduğunu varsaymakla birlikte, anarşist yaklaşımın teorik ve pratik düzlemde sürekli olarak yeniden inşa edilmesi gerektiği göz önünde bulundurulmalıdır. Bilginin serbest dolaşımı, merkeziyetçiliğe karşı direniş, yatay örgütlenme biçimleri ve gözetim karşıtı teknolojiler, bu mücadelede yalnızca araç değil, aynı zamanda anarşist etiğin dijital çağdaki ifadesidir.

BÖLÜM 2 TASARIM TOPLUMU VE MİZANARŞİ

2.1 Toplumsal Süreçler

Toplumsal süreçlerde sosyolojik, politik veya teknolojik gelişmelerin neden olduğu dönüşümleri anlamaya yönelik teorik çerçeveler, bunlara dair isimlendirmelerde farklı paradigma ve yaklaşımların ortaya çıkmasına neden olur. Bilhassa yirminci yüzyılın son çeyreğinde, toplumsal düzenin yapısal ve kültürel dinamikleri, iktidar yapıları ve piyasa ilişkilerine bağlı olarak, teknolojik gelişmelerin de etkisiyle yeniden şekillenir. Bu bağlamda Michel Foucault'nun disiplin mekanizmalarını temel alan Denetim Toplumu, Jean Baudrillard'ın sermaye ilişkileri ve toplumsal düzeni tartışan Tüketim Toplumu, Jacques Ellul'ün Teknoloji Toplumu ve Manuel Castells'in Bilgi Toplumu gibi kavramları, toplumsal dönüşümleri anlamak ve bu çalışmada temellendirilecek olan Tasarım Toplumu kavramının çeperini belirlemek bakımından önemli bir referans noktası oluşturur.

Dijitalleşme ve buna bağlı şekillenen sermaye ilişkileri, fiziksel mekândan dijital mekâna yönelik bir dönüşüm sağlarken, toplumsal düzeyde de bir etki yaratmakta, toplumun denetim ve yönlendirilmesine aracılık etmektedir. Bu minvalde Tasarım Toplumu kavramını inşa etmek için öncelikle bu kavramı hazırlayan süreçlerden söz etmek gerekmektedir.

2.1.1 Denetim Toplumu

Michel Foucault'nun *Hapishanenin Doğuşu* adlı eserinde geliştirdiği disiplin toplumu kavramı, modern iktidar ilişkilerinin yalnızca hukuk, zor ve ceza temelinde değil; daha mikro düzeyli, gözetim odaklı ve bireyin davranışlarını biçimlendiren stratejiler yoluyla işlediğini ileri sürer. Bu bağlamda modern iktidarın temel özelliği, bireyin davranışlarını düzenleyen; sürekli, görünmez ve içselleştirilmiş bir gözetim mekanizması

kurabilmesidir. Bu mekanizma, bireyin dışsal bir zorlamaya gerek kalmaksızın kendisini denetlemesini sağlar. Foucault, özellikle aile, okul, kışla, hastane ve hapishane gibi kurumları disiplinin uygulama alanları olarak tanımlar ve bu kurumların, bireyi hem bedensel hem de zihinsel olarak şekillendiren mikro iktidar tekniklerini barındırdığını belirtir. Disiplin, bu kurumlar aracılığıyla toplumun her hücresine sirayet eder ve bireylerin davranışlarının yanı sıra zamanlarını, mekanlarını ve bedenlerini de düzenler (Foucault, 1992, s. 170).

İktidarın bu dönüşümü, artık sadece baskı yoluyla değil, gözetim ve bilgi üretimi yoluyla bir özneleştirme süreci olarak işlemektedir. Böylece modern birey, kendisini iktidar yapılarının öngördüğü normlara göre şekillendiren, kendi üzerinde iktidarın gözünü içselleştirmiş bir fail haline gelir. Bu çerçeve, bireyin denetlenebilir ve biçimlendirilebilir bir varlık olarak modern iktidar ilişkilerine entegre edilişini anlamak açısından kritik önemdedir. Modern devletin uyguladığı disiplin teknikleri; bedenin düzenlenmesi, belirlenen normların içselleştirilmesi ve gözetim sistemleri aracılığıyla toplumsal kontrolün sağlanması sürecinde iktidar yapılarına etkin olanaklar sunar.

Bu denetim yapılarının dijital çağda daha yaygın ve görünmez bir biçimde işlediği söylenebilir. Medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte iktidarın söylemsel üretimi ve bireylerin zihin dünyasının biçimlendirilmesi süreci daha da hız kazanmıştır. Noam Chomsky'nin medya eleştirisi, bu bağlamda açıklayıcı bir referans oluşturur.

Chomsky, özellikle Batı demokrasilerinde medyanın, özgür bir kamuoyu yaratmak yerine, iktidarın ve büyük sermaye gruplarının çıkarlarını meşrulaştırmak üzere rıza imalatı işlevi gördüğünü ifade eder. Bu süreçte bilgi, nesnel bir gerçeklikten ziyade, stratejik olarak üretilen ve dolaşıma sokulan bir söylem haline gelir. Medyanın belirli haberleri ön plana çıkarırken diğerlerini görünmez kılması, toplumsal gündemin çerçevelenmesinde doğrudan bir etkide bulunur. Böylece medya, sembolik şiddetin bir aracı olarak bireyleri yönlendiren, algılarını yapılandıran ve normatif çerçeveyi yeniden üreten bir denetim mekanizması işlevi görmektedir. Dolayısıyla iktidarın yalnızca fiziki zorlamayla değil, bireylerin düşünsel evreni üzerinde kurduğu hegemonya ile işlediği daha görünür hale gelir (Chomsky, 2008, s. 32). Yani medya, modern denetim mekanizmalarının kültürel ve söylemsel uzantısı olarak işlev görmektedir.

2.1.2 Tüketim Toplumu

Disiplin ve denetim yapılarının işleyişine benzer şekilde, tüketim toplumu kavramı da bu iktidar ve kontrol yapılarının ekonomik ve kültürel düzeyde nasıl işlerlik kazandığını ortaya koyar. Jean Baudrillard, modern toplumlarda tüketimin yalnızca bir mal ve hizmet edinme süreci olmadığını, aynı zamanda bir anlam üretme ve kimlik inşa etme aracı olduğunu öne sürer. Bireyler artık nesneleri onların işlevsel değerleri için değil, taşıdıkları sembolik anlamlar ve statü göstergeleri nedeniyle tüketmektedir. Bu bağlamda tüketim, toplumsal ayrışmayı yeniden üreten bir sistem haline gelmekte, bireyin kimliğini nesneler üzerinden inşa ettiği bir simgesel evren yaratılmaktadır.

Baudrillard, bu süreci bir simülasyon düzlemi olarak tanımlar; gerçek ihtiyaçların yerine simüle edilmiş arzular geçmektedir. Bireyler reklamlar, diziler, moda ve sosyal medya aracılığıyla "nasıl biri olmaları gerektiği" konusunda sürekli yönlendirilmekte ve bu yönlendirme onları gönüllü tüketim yoluyla disipline etmektedir (Baudrillard, 2013, s. 49). Böylece tüketim, iktidarın daha yumuşak, ancak etkili bir aracı hâline gelir ve bireyleri hem ekonomik hem de kültürel olarak şekillendirir. Tüketim, modern denetim stratejilerinin sembolik ve gönüllü boyutunu oluşturarak iktidarın görünmezliğini pekiştirmektedir.

Disiplinci yapılarla tüketim kültürü arasındaki bu yakınlık, bireyin artık yalnızca gözetim altında olduğunu değil, arzuları ve hayalleri yönlendirilerek kontrol altına alındığını göstermektedir. Modern kapitalist toplumda birey, kendisine sunulan nesne ve deneyimleri yalnızca kullanmakla kalmaz, onlara yüklediği anlamlarla kendi kimliğini yeniden üretir (Baudrillard, 2013, s. 50). Tüketim böylece bir yaşam tarzı haline gelir ve bireyin özgür seçim gibi görünen davranışları, aslında iktidarın ve piyasanın önceden belirlediği sembolik çerçeveye sıkı sıkıya bağlıdır. Bu anlamda tüketim eylemi, özgürlük illüzyonu üzerinden bireyin sistemin bir parçası haline gelmesini sağlar. Bu durum, bireyin özgürlüğünün yapay bir temsile dönüşmesini ve iktidar yapıları tarafından yönlendirilen bir özerklik yanılsaması içinde yaşamaya devam etmesini sağlar.

2.1.3 Teknoloji Toplumu

İktidar ve sermaye yapılarının toplumu şekillendirirken faydalandıkları denetim ve disiplin araçlarına ek olarak tüketim toplumunun ihtiyaçlar yaratma ve ihtiyaçları giderme denklemi sayesinde oluşan bağlılıktan kaynaklı bir pasiflikte itaat ettiği düşünülebilir. Teknolojinin bir sermaye çeperinde gelişim göstermesi, sermayeyi elinde bulundurma gücüne muktedir olanların onu kendi iktidarlarının devamlılığı adına kullanmasına olanak sunar. Bu durum, üretim araçları olarak makinelere olduğu kadar tekniğe ve bu tekniğe uygun bir toplum modeli yaratmaya bağlıdır.

Jacques Ellul, teknolojiyi yalnızca araçsal bir gelişme olarak değil, kendi başına yön belirleyici bir sistem olarak tanımlar. Ellul'e göre teknik, kendi iç mantığına uygun olarak gelişir ve toplum da bu mantığa göre yeniden biçimlendirilir. Teknolojinin gelişimi, yalnızca bilimsel ilerlemelerle değil, aynı zamanda toplumsal düzenin şekillendirilmesiyle doğrudan bağlantılıdır. Teknoloji, özellikle üretim araçlarını elinde bulunduranlar için bir iktidar aracına dönüşür (Ellul, 2003, s. 15). Ellul, tekniğin kendiliğindenliği ilkesine dikkat çeker; yani bir teknik olasılık ortaya çıktığında, bu olasılık mutlaka gerçekleştirilir. Bu durum, teknolojinin artık etik ya da toplumsal değerlendirmelere tabi olmaktan çok, kendi içinde zorunlu bir ilerleme doğrultusunda işlediğini gösterir.

Teknoloji, hayatı kolaylaştıran bir unsur olmanın ötesinde; bireyin davranışlarını, ilişkilerini ve düşünme biçimlerini düzenleyen bir iktidar alanıdır. Sosyal medya, büyük veri, yapay zekâ ve dijital gözetim sistemleri, bireyin sadece fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel alanına da müdahale etme kapasitesine sahiptir. Dolayısıyla teknolojinin gelişimi, yalnızca teknik değil, aynı zamanda sosyo-politik bir projeksiyon olarak değerlendirilebilir.

2.1.4 Bilgi Toplumu

Teknolojik dönüşümün bir sonucu olarak, bilgi toplumu kavramı ortaya çıkmaktadır. Teknolojik dönüşümler ve iletişim ağlarının toplumsal düzeni yeniden

yapılandırması süreci, bilgi toplumunun belirleyici bir unsuru olarak görülebilir. Manuel Castells, bilgi toplumunu, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin temelinde bilginin yer aldığı yeni bir toplum modeli olarak tanımlar. Bilgi artık üretimin ana girdisi, sermayenin temel formu ve politik gücün kaynağı haline gelmiştir. Ağ toplumunun yapısı, bireyleri ve kurumları dijital iletişim kanalları üzerinden birbirine bağlayarak klasik hiyerarşilerin çözülmesine ve daha yatay ilişki biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ancak bu yapı, aynı zamanda yeni türden eşitsizlikleri de beraberinde getirmektedir. Bilgiye erişim, teknik yeterlilik kadar ekonomik ve kültürel sermaye ile de ilişkilidir. Castells'e göre bu durum, bilgi toplumunun demokratikleşme potansiyelini zayıflatan bir yapısal sorundur (Castells, 2008, s. 81). Bu bağlamda bilgi toplumu, yeni fırsatları olduğu kadar yeni denetim ve eşitsizlik biçimlerini de beraberinde getiren bir dönüşüm süreci olarak kavramsallaşır.

Bilgi toplumunun temel paradokslarından biri de bilgi bolluğunun, nitelikli bilgiye ulaşmayı zorlaştırmasıdır. Dijital medya ortamında üretilen aşırı bilgi yükü, bireyin doğru ve güvenilir bilgiye ulaşmasını güçleştirmekte, bu da toplumsal karar süreçlerini olumsuz etkilemektedir. Medya, enformasyon üretme potansiyeli bakımından demokratik işleyişlerde toplumsal çıkar gözeten bir denetleyici rolüne bürünmüş halde iken, gelişen medya araçlarıyla ortaya çıkan aşırı enformasyon üretimi, nitelikli bilgi akışına yönelik tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Baytar, 2013, s. 36). Bu durum, bilgi toplumu ifadesinin altında yatan idealin aksine, bireyin bilgiyle donanmış bir özne olmasından çok, bilgi bombardımanı altında yönünü kaybetmiş bir tüketiciye dönüşmesine neden olur. Enformasyonun hızla dolaştığı bir dünyada eleştirel düşünme, medyayı sorgulama ve dijital okuryazarlık becerileri, demokratik işleyişin sürdürülebilirliği açısından kritik hale gelmiştir. Bu nedenle bilgi toplumu, yalnızca teknolojik kapasiteyle değil, aynı zamanda eleştirel bilinçle de şekillendirilmesi gereken bir toplumsal formdur.

Denetim, tüketim, teknoloji ve bilgi toplumu kavramları, günümüz toplumunu anlamada birbirini tamamlayan dinamik süreçleri temsil eder. Foucault'nun gözetim ve disiplin analizleri, Chomsky'nin medya eleştirisi, Baudrillard'ın tüketim simülasyonları, Ellul'ün teknoloji toplumu ve Castells'in ağ toplumuna dair çözümlemeleri; bireyin modern dünyada nasıl disipline edildiğini, yönlendirildiğini ve yeniden üretildiğini anlamak için önemli bir teorik zemin sunarken, bu dönüşümlerin yeni çağda ne tür epistemolojik riskler taşıdığını gösterir. Dolayısıyla bu kavramların birlikte

değerlendirilmesi, dijital çağın iktidar, bilgi ve özneleşme süreçlerini çok boyutlu olarak çözümleyebilmek açısından elzem görünmektedir.

2.2 Tasarım Toplumu

Toplumsal süreçleri adlandırmak adına yirminci yüzyılda üretilen kavramların başında denetim toplumu, tüketim toplumu, teknoloji toplumu ve bilgi toplumu gelmektedir. Gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde mekânın ve mekânı tanımlamak adına orada varlığıyla anlam üreten bireyin dijitalleşme sürecine girmesi, bu kavramların bütününü barındırmanın yanında dijital kapitalizmin gereklerine uygun olarak düzenlenen toplumsal süreci yeniden adlandırma gereğini doğurur. Bu bakımdan tasarım toplumu kavramı, mekânın dijitalleşmesiyle sermayenin yeni bir kontrol sahasına dönüşen siber uzamda belirlenen dinamikler doğrultusunda bireyin kontrol ve yönlendirilmelere tabi tutulmasına yönelik bir kavramsallaştırma olarak ortaya çıkmaktadır.

Denetim, tüketim, teknoloji ve bilgi toplumu kavramları, modern toplumsal yapıyı açıklamak adına belirli toplumsal süreçlere odaklanmaktadır. Denetim toplumu, bireyin sürekli bir gözetim altında tutulduğu ve disiplin mekanizmaları aracılığıyla iktidar yapılarının beklentileri doğrultusunda düzenlendiği bir yapıya vurgu yapar (Foucault, 1992, s. 172). Tüketim toplumu, kapitalist sistem tarafından yaratılan ve dayatılan tüketim eyleminin bireylerin kimliklerini ve sosyal ilişkilerini yeniden ürettiği bir dinamikten hareket eder (Baudrillard, 2013, s. 52). Bilgi toplumu ise dijital teknolojilerin ve iletişim ağlarının toplumsal yapıyı köklü bir değişikliğe uğrattığını ileri sürerek, mevcut toplumsal sürecin dönüşümüne vurgu yapmaktadır (Castells, 2008, s. 81). Ellul'un belirttiği haliyle teknik, onu elinde bulunduran idari ve ticari gücün toplumu düzenleme yetkinliğine sahip olması bakımından teknoloji toplumunu belirlemektedir (Ellul, 2003, s. 15). Mevcut düzenin nasıl sürdürüldüğüne yönelik bir iktidar ve toplum eleştirisi olan bu kavramlara ek olarak, tasarım toplumu kavramının daha bütüncül bir çerçeve çizme amacı güttüğü söylenebilir.

Toplumsal düzen yalnızca mevcut normların sürekli bir tekrarıyla değil, aynı zamanda yeni normların, yeni mekânsal ve kültürel düzenlemelerin yaratılmasına bağlı

olarak dinamik bir işleyişte durmadan düzenlenmektedir. Dijital teknolojilerin, bilgisayar oyunlarının ve sosyal medya platformlarının katılımcı üretim süreçlerinin yaygınlaşmasıyla, bireyler ve topluluklar yalnızca denetim mekanizmalarına maruz bırakılmaz, aynı zamanda toplumsal yapının iktidar ve sermaye sahiplerinin pazar ekonomisine uygun bir biçimde tasarlanarak birer üretim ve tüketim nesnesine dönüştürülürler.

Teknolojinin toplumsal düzen üzerindeki etkisi belirleyici bir rol oynar. Teknoloji, toplumsal yaşamı mekanikleştirirken, aynı zamanda insan ilişkilerini, üretim süreçlerini ve kültürel yapıları da dönüşüme uğratır (Ellul, 2003, s. 89). Bu yüzden, toplumsal süreçlerin sabit kalmadığından, aksine kapitalizmin ve devletin dinamiklerine bağlı olarak sürekli yeni formlar ve yapılar ürettiğinden söz edilebilir (Deleuze & Guattari, 2014, s. 58). Tasarım toplumu yaklaşımı, tekniği olduğu kadar denetim ve gözetim mekanizmalarını da elinde bulundurarak bilgi akışlarını ve bireyin tüketim alışkanlıklarını organize eden iktidar yapılarının, birey çeperinde varlık bulan mekânı siber uzamda düzenleyerek, gerçek dünyanın mekân bazlı haritalandırılmış yapısını siber uzamda yeniden üretmesi sürecine yönelik bir adlandırma çabası olarak ortaya çıkmaktadır. Böylece toplum düzeninin geleceği, yalnızca mevcut güç ilişkilerinin devamlılığına değil, aynı zamanda bu ilişkilerin yeniden tasarlanarak bir döngü yaratılmasına bağlı görünmektedir.

Tasarım toplumu kavramı ilk elden dijitalleşme, kapitalizm ve algoritmik iktidar biçimiyle ilişkili haldedir. Gelişen teknolojinin yol açtığı tüketim alışkanlıklarındaki dönüşümün, beraberinde kapitalizmi de dönüşüme uğratarak sistemde kendi yararına bir yol edinmesine aracılık ettiği söylenebilir. Yeni Medya araçlarının ve dijital platformların kullanıcı verilerini toplayarak bu veriler üzerinden birey davranışlarını öngörülebilir hale getirme ve yönlendirme yetkinliği elde eden gözetleme kapitalizmi, bireylerin mahremiyetine müdahale etmekle kalmayıp onların tercihleri ile davranışlarını programlamakta ve kapitalist sistemin kar maksimizasyonu için bir araç haline getirmektedir (Zuboff, 2021, s. 21). Algoritmaların ve arayüz tasarımlarının merkezi bir rol oynadığı sosyal medya platformları, kullanıcıların etkileşimlerini, tercihlerini ve duygusal yatkınlıklarını şekillendirerek, platformun daha çok tüketmeye yönelik belirlediği normlara uygun şekilde bir bağlılık yaratır (Kitchin, 2014, s. 122). Bu durum, dijitalleşmenin sunduğu olanaklar sayesinde kapitalist üretim biçimlerinin, kullanıcıların yaşam alanlarını

belirleyerek oraya nüfuz eden düzenleyici bir iktidar mekanizması olarak ortaya çıkmasına olanak sunar.

Tasarım, yalnızca estetik ve işlevsel bir tercih olmanın ötesinde, kullanıcı davranışlarının kontrolü ve yönlendirilmesi adına stratejik bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarım süreci, dijital platformlardaki bilgi akışının ve etkileşim şekillerinin yeniden biçimlendirilerek tüketim şemalarına uygun hale getirilmesinde önemli bir rol oynar (Norman, 2013, s. 5). Özellikle sosyal medya platformları, kullanılan renk paletleri, simge düzenlemeleri, bildirim sistemleri ve algoritmik öneri motorları aracılığıyla kullanıcıları manipüle ederek, onların davranışlarını belirlemeye çalışmaktadır. Bu koşullama durumu, bireylerin dijital ortamda özgür seçim yapma olasılığını zayıflatarak, platform tarafından belirlenen normlar doğrultusunda hareket etmelerine neden olur (Gillespie, 2014, s. 167).

Sosyal medya platformları, kapitalist üretim süreçlerinin dijitalleşmesiyle birlikte, kullanıcılarını yalnızca bilgi tüketicisi olarak değil, aynı zamanda veri üreticisi ve reklam veren adına hedef kitlesi olarak konumlandırır. Kullanıcı davranışlarını izleyerek kişisel verileri toplayan sosyal medya platformları, bu verileri reklamcılık, içerik önerileri ve kişiselleştirilmiş pazarlama stratejilerinde kullanır. Dijital ortamlarda algoritmalar tarafından yönlendirilen bireyler, öngörülebilir davranışlar sergilemeye başlar. Hedeflenmiş pazarlama yöntemi bireysel mahremiyeti ortadan kaldırdığı ölçüde, gözetleme kapitalizminin finansal başarısını da güvence altında tutar (Zuboff, 2021, s. 90). Bu durum, kapitalizmin dijital tezahürü olarak platform ekonomisine zemin oluşturur.

Algoritmik tasarım, kullanıcı deneyimini optimize etmek amacıyla güncellenirken aynı zamanda kullanıcıların düşünce ve davranışlarını belirli kalıplara sokarak, özgür iradeyi ortadan kaldıran bir tüketim bağımlılığı mekanizması işlevi görür (Fuchs, 2021, s. 114). Sosyal medya platformları, kullanıcıların yalnızca tüketici değil, aynı zamanda inşa ettikleri profil ve sundukları etkileşim üzerinden tasarım sürecini aktif olarak dönüştürdükleri bir ekosistem sunmaktadır. Görünürde özgür irade doğrultusunda seçimler sunduğu düşünülse de algoritmalar tarafından belirlenen sınırlar sayesinde bireylerin davranışları ölçülerek düzenlenir (Turkle, 2011, s. 50). Kullanıcıların içerik paylaşım alışkanlıkları, etkileşimleri ve sosyal çevreleri, platformların tasarım kararları doğrultusunda yönlendirilir. Bu bakımdan, tasarım toplumu yaklaşımı, kapitalizmin dinamikleri doğrultusunda biçimlenen kent merkezlerinin ve alışveriş merkezlerinin

düzenlenmesine benzer bir durumun, dijital platformlar aracılığıyla toplumsal yapıya dayatılmasının kavramsallaştırılması olarak görülebilir.

Tasarım toplumunun en belirgin özelliklerinden biri, bireylerin davranışlarının algoritmalar ve dijital platformlar tarafından modellenerek öngörülebilir hale getirilmesidir. Sosyal medya platformları, kullanıcı verilerini depolayıp analiz ederek davranış kalıplarını derinlikli bir biçimde tahmin etme kapasitesine sahiptir. Bu öngörülebilirlik durumu, kapitalist üretim süreçleri açısından değer arz eder; zira reklam stratejilerinin, içerik üretiminin ve kullanıcı deneyiminin optimize edilmesi bu temele dayanır (Zuboff, 2021, s. 257). Öyleyse, bireylerin dijital ortamlarda özgürce seçim yaptıklarını sanmalarına karşın, gerçekte platformlarca belirlenen tasarımlara uygun hareket edecek şekilde yönlendirildikleri, programlanmış davranışlar sergiledikleri söylenebilir. Özetle bu durum, bireyin iradesinin sınırlanmasına ve toplumsal davranışın tüketim odaklı hale gelmesine ve tek tipleşmesine neden olur.

Geleneksel kapitalizm, endüstri devriminin üretim odaklı modelinden, bilgi ve veri odaklı yeni bir modele evrilmiştir. Zuboff'un gözetim kapitalizmi dediği bu durum, dijital platformların, kullanıcı verilerini ticari bir meta haline getirerek bireyleri kontrol altına alır ve bu veriler üzerinden maksimum düzeyde kar elde eder (Zuboff, 2021, s. 290). Platform kapitalizmi, sosyal medya araçlarının tasarım ve algoritmik düzenlemeleriyle doğrudan bağlantılıdır. Kullanıcı davranışlarını sistematik olarak izleyip yönlendiren bu araçlar, ekonomik üretimin dijitalleşmiş bir biçimini oluşturur. Tasarım, bu süreçte kullanıcı deneyimini optimize etme görüntüsü altında, kullanıcıların davranışlarını standart hale getirerek kapitalist üretim süreçlerine entegre eden bir mekanizma işlevi görür (Fuchs, 2021, s. 31). Algoritmaya bağlı olarak yapılan tasarım ve düzenlemelerle kullanıcıların hangi içeriklere erişeceği, hangi reklamları göreceği ve hangi sosyal etkileşimlere teşvik edileceği belirlenerek, bireyler denetim altında bir tüketim ekonomisine yönlendirilir.

Tasarım toplumu, kapitalizme bağlı olarak ve sermaye sahiplerinin tercihleri doğrultusunda gerçekleşen dijitalleşmenin, bireyleri özgür iradeden yoksun hale getirip meta değerine indirgenmesini ifade etmektedir. Bu bağlamda, kullanıcı deneyimi, arayüz tasarımları, içerik algoritmaları ve veri analitiği gibi unsurlar, toplumsal davranışları kontrol altında tutmaya yönelik araçlar haline gelir. Sosyal medya platformlarındaki haber akışı algoritmaları veya "keşfet" özelliği gibi uygulamalar, kullanıcıların ilgi alanlarını belirlemek için onların geçmiş etkileşimlerini, demografik özelliklerini ve sosyal

bağlantılarını analiz ederek kullanıcıya özel içerik önerileri oluşturur. Bu durum, dijital kapitalizmin insanları tasarım yoluyla kontrol altına aldığını ve bireylerin özerkliğini kısıtlayarak onları dilediği gibi yönlendirdiğini gösterir. Bu sürecin ayrıca kapitalist üretim biçimlerinin, dijitalleşmeyle birlikte, bireylerin yaşam alanlarına nüfuz eden yeni bir iktidar yapısına dönüşmesine olanak sunduğu da söylenebilir. Tasarım toplumu yaratma motivasyonundaki bu tür müdahalelerin, toplumsal çeşitliliği ve bireysel yaratıcılığı sınırlandırarak kontrol edilip yönlendirilmesi mümkün homojen ve öngörülebilir bir sosyal düzen inşa etme gayesi güttüğü, bu maksatla da bireysel özgürlük ve toplumsal adaleti göz ardı ettiği düşüncesine varılabilir.

Tasarım toplumu kavramı, bireylerin dijital mekânda hem tüketici hem de birer davranışsal kaynak olarak konumlandırılmasını açıklamak üzere ortaya atılmıştır. Öte yandan Michel Foucault'nun kuramsal çerçevesini çizdiği heterotopya kavramı, toplumsal normların dışında ya da onlarla çelişen, "başka yerler" olarak kurgulanan mekânlara işaret etmesi bakımından (Foucault, 2014) tasarım toplumu kavramıyla yakınlık içerisinde görülebilir. Heterotopyalar, bir tür karşı-mekân işlevi üstlenerek normatif düzenin dışında kalır ya da onu tersyüz eder. Oysa tasarım toplumu, dijital platformların kullanıcıyı daha baştan belirli davranış kalıplarına sokmak üzere kurgulandığını, dolayısıyla "alternatif" değil, doğrudan kontrol aracı olarak işlev gördüğünü ileri sürer. Bu bağlamda, heterotopyanın açtığı özgürleşme ve çokluk alanı, tasarım toplumunda yerini, simüle edilmiş özgürlük hissine bırakır.

Bir başka eleştirel yaklaşım olan tekno-feodalizm ise, değindiğimiz üzere, dijital kapitalizmin klasik kapitalist üretim biçimlerinden farklılaşmasını feodal rejimin unsurları üzerinden tanımlar. Yanis Varoufakis bu nedenle dijital platformları modern çağın "dijital lordları" olarak konumlandırır. Bu platformlar, kullanıcıların ürettiği verileri ve etkileşimleri mülkiyetlerine geçirerek ticarileştirir; böylece bireyler, üretim araçlarının değil, yalnızca erişim hakkının sahibi olan birer "dijital serfe" dönüşür (Varoufakis, 2023). Tasarım toplumu bu yapının yalnızca ekonomik boyutuna değil, yapısal, politik ve psikolojik düzeydeki yönlendirme pratiklerine de dikkat çeker. Kullanıcı arayüzleri, renk paletleri, bildirim sistemleri ve algoritmik öneriler, bireyin düşünme biçimlerine kadar müdahale eden bir yönlendirme mekanizması haline gelir.

Heterotopya ile tekno-feodalizm kavramlarının tasarım toplumuyla ilişkisi, özellikle bireyin özgürlük algısı üzerinden okunabilir. Tekno-feodalizm, bireyin dijital

ekosistemde ekonomik çıkarlar doğrultusunda sömürüldüğünü savunurken (Varoufakis, 2023); tasarım toplumu, bu sömürünün aynı zamanda görsel, bilişsel ve davranışsal düzeylerde de gerçekleştiğini vurgular. Sosyal medya platformları bireylere özgürce seçim yapma imkânı sunduğu izlenimini yaratırken, aslında algoritmalar tarafından yönlendirilen ve kapitalist üretim süreçlerine hizmet eden kalıplar içinde hareket etmelerine neden olur.

Foucault hastane, hapishane, okul, müze, kütüphane ve hatta mezarlık gibi heterotopyalar örneğinde, bireyin bu yapıların dışında durabileceğini veya onları yeniden tanımlayabileceğini öne sürer (Foucault, 2014, s. 299). Ancak tasarım toplumu, bu türden farklılaşmaların ötesinde, "başka yer" konumundaki dijital mekânın bir uğrak değil, kaçınılmaz bir iletişim ağı olduğu düşüncesinden hareketle, zorunlu bir mevcudiyet gerektirdiğini savunur. Heterotopya bir dijital mekân tanımı olarak karşılık bulmaya yakın iken, bu kavramın ortaya çıkış sürecinde internet ve bilgisayar teknolojilerinin gündelik yaşantıya entegrasyonu henüz söz konusu olmadığından, tasarım toplumunun dijitalleşmeyi bedensel ve mekânsal dönüşüm üzerinden geliştirilen denetim mekanizmalarıyla özdeşleştirmesinden uzakta durmaktadır.

Tasarım toplumu, bireylerin davranışlarının algoritmalar yoluyla ölçülüp yönlendirildiği, seçimlerinin simüle edildiği ve bu süreçlerin tamamının kapitalist üretim döngüsüne entegre edildiği bir yapıyı tanımlar. Her ne kadar bireyler özgürce karar verdiklerini düşünseler de bu kararlar platformların iktidar ve sermaye ilişkileri doğrultusunda sundukları sınırlar içinde şekillenir ki bu durum bir özgürlük yanılsamasına ve gönüllü emek üretimine aracılık eder. Böylece birey, tıpkı alışveriş merkezinin planlı koridorlarında tüketim yönlendirmelerine maruz kalarak ilerleyen bir müşteri gibi, dijital dünyada da yönlendirilmiş etkileşimlerin içine hapsedilir ve etkileşiminden, tutum ve tercihlerinden dolayı veri ekonomisinin öznesi haline getirilir. Bu yapı, yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda kültürel ve bilişsel bir hegemonya formu olarak işler. Bu bakımdan tasarım toplumu kavramının hipergerçeklik ile bir yakınlık içinde olduğu düşünülebilir. Tasarım toplumunun mekanını temsil eden dijital uzam, fiziksel uzamdan önce gelen bir haritalandırma olarak gerçekliğin yerini alan bir simülakr olarak değerlendirilebilir (Baudrillard, 2011, s. 14).

Tasarım toplumu, dijital kapitalizmin etkisiyle sermaye tarafından şekillendirilen dijital platformların, bireylerin davranışlarını politik müdahaleler ve ekonomik saiklerle yönlendirdiği bir toplumsal düzeni tanımlar. Algoritmalar, etkileşim akışları ve veri

analizleri yoluyla bireyler hem gözetlenmekte hem de belirli kalıplara yönlendirilmektedir (Kitchin, 2014). Bu durum, gözetim kapitalizminin daha derin, daha görünmez ve daha içselleştirilmiş bir biçimi olarak okunabilir.

2.3 Tasarım Toplumu ve Metaverse İlişkisi

Gelişen teknolojilerle birlikte anlam kazanan tasarım toplumu kavramı, bireyin gerçek dünyadaki belirli sınırlılıklarını dijital mekânda da belirlemeyi amaçlayan ve gücünü iktidar mekanizmalarının kontrolündeki sermaye odaklarından alan bir denetim işleyişinin adlandırmasıdır. Bunun yanında, dijital teknolojilerin insan yaşamına etkilerini anlamak açısından, tasarım toplumunun çeperini şekillendiren metaverse kavramına da açıklık getirmek gerekir. Tasarım toplumu, dijital kimliklerin ve dijital mekanların insan yaşamındaki merkezi rolüne vurgu yaparken, metaverse bu dijital mekanların somutlaştığı bir evren olarak ortaya çıkar.

Tasarım toplumu, dijital teknolojilerin insan yaşamına entegre olduğu, insanların dijital kimlikler aracılığıyla kendilerini ifade ettiği ve dijital mekanlarda sosyal, ekonomik ve kültürel etkileşimlerde bulunduğu bir toplum modelidir. Bu model, dijital mekanların insanlar için yeni bir varoluş alanı yarattığı bir toplumsal yapıyı ifade eder. Tasarım toplumu, devlet ve sermaye sahiplerinin kontrolü ve gözetimi altında şekillenmekle birlikte, özgürlük ve anonimlik ihtimallerini de içinde barındırır. Dijital mekâna ilaveten sanal/artırılmış gerçeklik ile diğer teknolojik gelişmeler, kişisel verilerin ve davranışsal algoritmaların ekonomi-politik bir işlev gördüğü tasarım toplumu düzenlemesine zemin oluşturan metaverse kavramının yaygınlık kazanmasına aracılık etmektedir.

Medya araçlarının yaygınlık kazanmasıyla birlikte küresel ölçekte etki gücüne sahip hale gelen global kültür endüstrisinin nesne ve imgeleri, internetin etkisiyle dönüşüme uğrayıp toplumsal yapıda değişikliklere yol açar (Lash & Lury, 2008, s. 3). Kültür endüstrisinin metaları olarak, dijital mekanlarda yeniden varlık bulan dijital bedenlerin internetin olanakları doğrultusunda global bir ölçekte alınır satılır bir işleyişe dahil edilmesi, tasarım toplumunun dinamiklerine referans oluştururken, metaverse ile pekiştirilen ticari düzenlemeye açıklık kazandırır. Sermaye sahipleri tarafından düzenlenen

ve belirli sınırlılıklar üzerinden haritalandırılan metaverse evrenlerinin dahil olduğu tasarım toplumu yaklaşımı, belirsizliğin ve kontrol dışı kalma girişiminin olanaklarını çeperinde barındıran interneti sermaye ve güç sahipleri lehine yapısal bir manipülasyona uğratır.

Metaverse kavramı, sosyal medya ve dijital platformların yaygınlık kazanmasıyla ortaya çıkan yeni bir ticari dijital işleyiş olarak görülebilir. Dijital teknolojilerin insan yaşamına entegre olduğu, insanların dijital kimlikleri aracılığıyla kendilerini ifade ettiği ve dijital mekânda sosyal, ekonomik ve kültürel etkileşimlerde bulunduğu dijital bir evren düşüncesini imgelemektedir. İlk olarak, Neal Stephenson tarafından yazılan ve 1992 yılında yayımlanan *Snow Crash* adlı romanda "meta" (öte) ve evren anlamında tamamlayıcı bir kelime olan "universe" ifadesinden türetilerek kullanılan metaverse (metaevren) kavramı, insanların dijital kimlikler aracılığıyla etkileşimde bulunduğu üç boyutlu bir sanal evreni tanımlamaktadır (Stephenson, 2016, s. 26). Bu kavram, günümüzde dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte daha da somutlaşmış ve insanların dijital mekanlarda varlık bulduğu bir evren olarak ortaya çıkmıştır.

Metaverse, bilgisayar endüstrisi bakımından internetin bir sonraki aşaması olarak değerlendirilen bir vizyon biçiminde değer görmektedir. Fiziksel dünyanın sınırlılıklarını aşmak ve dijital deneyimler edinmek için ortak paylaşım platformlarında bir araya gelen dijital kimliklerin veya avatarların etkileşim kurabildiği, kültürel ve politik fikir alışverişinde bulunabildiği dijital bir pazaryeri olarak metaverse kavramını özetlemek mümkündür (Baltacı, 2023, s. 473).

İnternet teknolojilerinin gelişimine paralel bir seyir izleyen bilgisayar teknolojileri ve giyilebilir teknolojik ürünler, metaverse yaklaşımına gerekli teknolojik altyapıyı sağlar. Bu bakımdan özellikle sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik veya karma gerçeklik gibi teknolojilerin, metaverse deneyiminin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynadığı görülür. Metaverse teknolojisinin üç boyutlu teknolojiler ile blokzincir tabanlı ve merkeziyetsiz bir yaklaşımla gelişmesi, sanal evrenler ve dijital platformlar arası geçişin de sağlanabildiği bir formatta işlerlik kazanması beklenmektedir (Baltacı, 2023, s. 474). Metaverse kullanımı ile birlikte, insanların sosyal etkileşim biçimlerinin de dönüşüme uğrayacağı öngörüsü güçlenir. İnsanların fiziksel dünyada kurdukları sosyal ilişkilerden farklı olarak, daha geniş ve çeşitlendirilmiş bir dijital evren oluşturulması söz konusudur.

Metaverse kavramı, sanal ekonomilerin işleyişi bakımından önem arz eder. Sanal ekonomiler, dijital mekanlarda gerçekleşen ekonomik faaliyetleri ifade eder ve dijital kapitalizmin dinamiklerinden birini oluşturur. Sanal ekonomiler, insanların dijital kimlikleri aracılığıyla mal ve hizmet alışverişinde bulunmalarını olanaklı kılar. Metaverse dizaynlarına benzer şekilde, sanal dünyalarda kullanıcılar sanal para birimleri kullanarak sanal mallar alabilir ve satabilirler (Lehdonvirta & Castronova, 2014, s. 57). Bu durum, metaverse düzenlemelerinin ekonomik potansiyelini göstermektedir.

Kripto paralar, dijital mekanlarda gerçekleşen ekonomik faaliyetlerin finansal boyutunu dönüştürerek güvenli ve şeffaf bir biçimde işlem yapılmasına ve bu sürecin anonim olarak yürütülmesine olanak sunar. Bu durum, metaverse dahil olmak üzere dijital mekanların ekonomik faaliyetlerinin erişilebilir ve demokratik hale gelmesini sağlar (Swan, 2015, s. 31). Dijital varlıklar, dijital mekanlarda gerçekleşen ekonomik faaliyetlerin önemli bir boyutunu oluşturur. Bu tür sanal varlıklar, dijital kimlikler aracılığıyla satın alınabilir, satılabilir ve transfer edilebilir. Örneğin, NFT (Non-Furgible Tokens) teknolojisi, dijital sanat eserleri ve koleksiyonlar gibi dijital varlıkların mülkiyetini temsil eder (Revolidis, 2023).

Siber uzamdaki dijital bir ürünün tescil ve aidiyet hakkını belirlemeye yarayan bu tür yaklaşımlar, kriptolojinin olanakları doğrultusunda belirlenir. Tanımlanmış sınırları olması bakımından metaverse de dijital mekanlar içinde yer alır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ, blokzincir ve 5G gibi teknolojilerden yararlanan metaverse, kendine özgü ekosistemler geliştirir (Mystakidis, 2022, s. 486). Bu ekosistemlere uygun olarak gelişim gösteren sanal varlıklar, dijital kapitalizmin başlıca faaliyet sahalarından biri olarak sanal ekonomileri besler. Dijital mekân ve metaverse platformlarının ticari işleyişi, kullanıcılarla beraber ekonomik değer taşıyan emtiaları da sanallaştırır. Böylece sanal bir ekosisteme dahil edilen birey için dijital mekân, fiziksel mekâna kıyasla daha ulaşılabilir bir hale gelir.

2.3.1 Metaverse Platformları

Günümüzde yaygın olarak kullanılan beş büyük metaverse platformunun varlığından söz edilebilir. Ekonomik işlerlikleri ve kullanıcı sayıları bakımından Roblox, Fortnite, Decentraland, The Sandbox ve Horizon Worlds adlı platformlar ön plana çıkmaktadır (Shein, 2024; Mele, Spena & Russo, 2025; Weinberger & Gross, 2023). Basit, bloklu tasarımı ile faaliyet yürüten Roblox, kullanıcı dostu bir arayüze sahip olması bakımından, 8-18 yaş aralığındaki kullanıcılara yönelik bir pazar anlayışına sahiptir. 3 boyutlu oyun yaratma ve paylaşma araçlarını barındıran bir platformdur. 2024 yılı itibariyle günlük 85 milyondan fazla aktif kullanıcıya sahiptir (Roblox Corporation, 2024). Platform, oyun tabanlı öğrenme ve çocukların dijital okuryazarlık becerileri üzerinde etki yaratır (Avcı & Akgül, 2024, s. 3). Roblox'un dijital oyun alanı olarak çocukların hem yaratıcı hem de sosyal becerilerini geliştirme potansiyeli üzerinde durulmaktadır.

Gerçekçi grafik tasarımlarıyla öne çıkan Fortnite, çok oyunculu savaş alanı modu ile popüler bir kullanıma sahiptir. Oyun içi sanal konserler ve marka iş birlikleriyle geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eder. Platformun 2024 yılı verilerine göre 350 milyonu aşkın kayıtlı kullanıcısı bulunmaktadır (Epic Games, 2024). Fortnite sadece bir oyun alanı değildir, aynı zamanda bir medya platformu olarak işlev görerek genç kullanıcılar için dijital kimlik oluşturma sürecinde önemli bir rol oynar (Schöber & Stadtmann, 2020, s. 426).

Gerçekçi ve 3D modellemeye dayalı tasarımlarla oluşturulan Decentraland, blokzincir teknolojisi üzerine kurulmuş bir metaverse olarak çalışmaktadır. Kullanıcılar, bu platform üzerinde sanal arazi ve NFT ticareti yapabilir. Güçlü bir büyüme trendi gösteren platformun aktif kullanıcılar ve yatırımcılar bakımından önemli bir ekonomik hacim geliştirdiği görülür. Merkezi olmayan bu platformda ayrıca moda haftası ve etkinlik programları düzenlenmektedir (Decentraland Foundation, 2025). Decentraland gibi blokzincir tabanlı metaverse'ler, dijital mülkiyetin doğasını değiştirerek yeni bir ekonomik model ortaya koymaktadır (Nath, 2023, s. 202). Kripto paraların kullanıldığı sanal bir ekonomi yaratılmakla birlikte, denetleyici üçüncü aktörler bu ticari işleyişin dışında tutulmaya çalışılmaktadır.

Piksel tabanlı estetiği ve blokzincir teknolojisiyle The Sandbox platformu, kullanıcılarına içerik üretimi açısından yüksek düzeyde kişiselleştirme olanağı sunar. Kullanıcılar bu metaverse üzerinden NFT yardımıyla kendi oyunlarını ve sanal varlıklarını yaratıp ticaret yapabilir. 2025 yılı itibariyle 2 milyondan fazla kullanıcıya sahip bir sosyal deneyim platformudur (The Sandbox, 2025). The Sandbox, dijital ekonomide yeni iş modelleri ve gelir akışları oluşturarak kullanıcıların sanal varlıklar üzerinden ekonomik değer yaratmalarına olanak tanımaktadır. Platformdaki arazi parselleri NFT olarak satılmakta ve bu durum, metaverse içinde bir ekonominin oluşmasına aracılık etmektedir (Güdüm & Doğan Erdinç, 2022, s. 213). Dijital ekonomideki rolünün yanında platform, eğitim alanında da varlık gösterir.

Meta tarafından geliştirilen Horizon Worlds ise minimalist ve kullanıcı odaklı bir tasarımla sunulmaktadır. Sosyal ve iş birliğine dayalı bir platform olmakla birlikte, sanal gerçeklik başlıklarıyla erişim sağlanması bakımından diğer platformlardan ayrışır. 2025 yılında 500 binden fazla aktif kullanıcıya sahip olduğu belirtilmektedir (Horizon Worlds, 2025). Platform, sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla sosyalleşme imkânı tanıması ve dijital kimlikler yaratma konusunda olanaklar sunması bakımından kullanıcılar tarafından tercih edilmektedir (Dönmez & Dikkol, 2020, s. 757).

2.4 Tasarım Toplumunun Ekonomi Politiği

Gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri, kriptografi ve yapay zekâ gibi alanlarda yapılan yenilikçi çalışmaların da katkısıyla dijital mekânı şekillendirir. İnsanlar arasındaki ilişkileri coğrafi sınırlılıklardan bağımsız hale getirerek özgürleştiren sosyal medya platformları olarak dijital mekanlar, kullanıcı sayılarına ve etkileşim ağlarına bağlı olarak ekonomi politik işleyişe uygun bir düzenlemeye sahiptir. Geleneksel pazar ürünleri olarak mal ve hizmetlerin alınıp satılmasına ek olarak dijital mekânda kullanıcı etkileşimi üzerinden ekonomik bir değer yaratılmaktadır. Bu durum, kullanıcı bazlı bir dijital kapitalizmin gereklerine bağlı olarak dijital mekânın düzenlenmesine ve kullanıcıların ekonomik bir değer olarak ölçülmesine aracılık etmektedir. Buna bağlı olarak, mekân kavramıyla birlikte beden kavramının da dijitalleştiği görülür. Dijital mekanlarda dijital kimlikler edinerek gerçek dünyanın sınırlılıklarından bağımsız kullanıcılar haline gelen

bireyler, dijital bedenler olarak siber uzamda yeryurd edinirler. Geleneksel toplum yapılarında fiziksel sınırlar üzerinden tanımlanan beden ve mekân gibi kavramlar, dijital mekânda sanal temsiller üzerinden inşa edilir. Bu dijital dönüşüm, yalnızca sosyal etkileşim biçimlerini değiştirmekle kalmamakta, aynı zamanda dijital kapitalizmin yeni ekonomik düzeninin temellerini oluşturmaktadır.

Sosyal medya platformlarının yaygınlık kazanmasıyla güçlenen dijital kapitalizm, metaverse platformlarının yükselişinde etkin bir rol oynar. Bu türden dijital mekanlar, kullanıcıların ürettiği veriyi hammadde şeklinde kullanarak ekonomik bir sistem kurmaktadır. Kullanıcı davranışları, tercihleri ve hatta duygusal tepkileri veriye dönüştürülerek pazarlanır (Zuboff, 2021, s. 553). Sosyal medya ve metaverse platformları, kullanıcı etkileşiminin ürün olarak reklam verene pazarlanması bakımından ekonomi politik işleyişe uygun bir hareket sahasına sahiptir.

Dijital platformlar, kullanıcı alışkanlıklarına göre şekillendirdikleri etkileşim ağları üzerinden dijital kapitalizmin işlerliğine olanak sunar. Bu bağlamda bireylerin dijital mekandaki beğenileri, paylaşımları, mesajlaşma alışkanlıkları, durum güncellemelerinin duygusal tonu, arama geçmişleri ve izleme alışkanlıkları analiz edilerek, bu veriler ile birlikte konum bilgileri eşleştirilerek kullanıcı profillerinin detaylı bir dökümü reklamverene kişiselleştirilmiş hedef kitle olarak pazarlanır. Buna ek olarak metaverse platformları, kullanıcılarını sanal emlak ve NFT gibi sanal varlıkların alım satımına yönlendirerek ayrıca kar elde etmektedir. Örneğin, Decentraland platformunda kullanıcılar MANA tokenleri kullanarak sanal arsa satın alabilmekte ve bu arsalarını reklam panolarına dönüştürerek gelir elde edebilmektedir. 2021 yılında bir dijital arsanın fiyatı 2,4 milyon dolara ulaşmıştır ve NFT ticareti yapanların sayısı bir önceki yıla kıyasla %877 artarak 10 milyon kullanıcıyı aşmıştır (Gherghelas, 2022).

Metaverse platformlarında kullanıcıların avatarları, giyim tarzları ve sosyal etkileşimleri veri olarak kaydedilmekte, bu bilgiler markalara satılmaktadır. Örneğin, Nike, RTFKT stüdyosu aracılığıyla sanal ayakkabı koleksiyonları çıkarmakta ve kullanıcıların avatar hareketlerini analiz ederek yeni ürünler geliştirmektedir (Boughlala & Smelik, 2024, s. 10). Bu durum markaların metaverse platformlarını pazaryeri haline getirmesini olduğu kadar, fiziksel moda eğilimlerinin dijital mekânda yer edinme potansiyelini gözler önüne sermektedir.

2.4.1 Dijital Bedenin Ekonomik Değeri

Sosyal medya ve metaverse platformları, kullanıcıların bedensel temsillerini birer pazarlama aracına dönüştürmektedir. Instagram ve TikTok algoritmaları, kullanıcıların belirli beden tiplerine ve güzellik standartlarına olan ilgisini ölçerek reklam verimliliğini artırır. Ayrıca yüz tanıma sistemleri, kullanıcıların mimiklerini ve göz hareketlerini analiz ederek hangi içeriklerin daha fazla etkileşim aldığını belirlemektedir. Böylelikle, bir fitness influencer'ın paylaştığı fotoğraf ve videolar, protein tozu veya spor giyim markaları için kişiselleştirilmiş reklam haline gelir (Abidin, 2018, s. 21). Bu bakımdan, kullanıcıların ürettikleri içerik kadar, sağladıkları etkileşim ile de dijital bir ekonomi yaratılmasına aracılık ettikleri görülür.

Metaverse platformları, giyilebilir teknoloji ürünleri aracılığıyla bağlantı sağlamaları açısından, kullanıcıların fiziksel hareketlerini sanal ortama taşırken birey bedeninin dijital olarak izlenmesinde sosyal medya platformlarına kıyasla daha avantajlı haldedir. Örneğin, Meta şirketinin sanal gerçeklik gözlükleri, kullanıcıların göz bebeklerinin hareketlerini izleyerek hangi reklamlara daha uzun baktıklarını tespit eder. Bu veriler, reklam yerleşimlerini optimize etmek için kullanılmakta ve yalnızca platform kullanıcıları yönelik değil, bütün bir siber uzamda reklamverenler yararına kullanılmaktadır (Raja & Al-Baghli, 2025, s. 7). Yapay zekâ alanında ortaya çıkan gelişmelerin yardımıyla duygu analizi yapılmakta ve elde edilen veriler dijital kapitalizmin gereklerine uygun olarak pazarlanmaktadır. Microsoft'un Mesh platformu, avatarların jest ve mimiklerini analiz ederek kullanıcıların duygusal durumlarını raporlamakta ve bu bilgiler pazarlama stratejilerine dahil edilmektedir (Zeng ve diğ., 2024, s. 6676).

Fuchs, sosyal medya kullanıcılarının içerik üreterek ve veri bırakarak kapitalist sisteme ücretsiz emek sağladığını savunur (Fuchs, 2015, s. 195). Bu açıdan, kullanıcıların ürettiği içerik ve veri üzerinden elde edilen ücretsiz emeğin sosyal medya platformlarının işleyişinin bir parçası haline geldiği söylenebilir. Sosyal medya platformları, kullanıcıların yarattığı içeriklerle büyümekte, reklam gelirleri elde etmekte, ancak bu emeği ortaya koyan kullanıcılarına herhangi bir ödeme yapmamaktadır. Metaverse platformları da kullanıcılarını sanal emekçilere dönüştürmekte, fakat kâr payı elde ettikleri doğrudan alım

satımlar dışında kullanıcılardan elde ettikleri veriler üzerinden sürdürülebilir bir gelir sağlamamaktadır.

2.4.2 Verinin Ekonomik Değeri

Dijital kapitalizmin yükselişiyle beraber veri mahremiyeti, ekonomi politik bakımdan daha önemli hale gelir. Metaverse gibi yeni dijital ekosistemler, veri sömürüsünün daha karmaşık ve sofistike biçimlerinden yararlanmaktadır. Bu tür platformlar, yalnızca geleneksel kişisel verileri elde etmekle kalmayıp, aynı zamanda kullanıcıların bedensel hareketlerini, göz takibi verileri ve duygusal tepkileri gibi biyometrik verileri de ticarileştirmektedir. Metaverse'deki veri birikimi, dijital kapitalizmin ilkel birikim sürecinin yeni aşamasını temsil eder (Cohen, 2019, s. 6). Bu durum, geleneksel mahremiyet anlayışlarını aşan yeni sömürü biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olur.

Dijital kapitalizmin veri mahremiyeti regülasyonlarına karşı geliştirdiği uyum stratejileri, sistemin esnekliğini ve kendini yeniden üretme kapasitesini göstermesi açısından önem arz eder. Özellikle rıza yönetimi alanında geliştirilen manipülasyon teknikleri, regülasyonların etkinliğini büyük ölçüde sınırlandırmaktadır. Büyük teknoloji şirketleri, kullanıcı onayı alırken bu tür psikolojik manipülasyon teknikleri kullanarak bireyleri ücretsiz emek sistemlerine dahil eder. Bu durum, neoliberal yönetimsellik tekniklerinin dijital alandaki yansıması olarak değerlendirilebilir.

Öte yandan, ekonomi politik bağlamda ortaya çıkan alternatif mahremiyet koruma modelleri, dijital kapitalizme karşı potansiyel direniş alanları sunmaktadır. Özellikle veri kooperatifleri ve blokzincir tabanlı özerk kimlik sistemleri, veri mülkiyetinin demokratikleştirilmesi yönünde önemli adımlar olarak değerlendirilebilir. Scholz'in platform kooperatifçiliği kavramı, dijital ortamda kullanıcıların kolektif veri mülkiyetini savunur (Scholz, 2016). Veri kooperatifleri aracılığıyla, üyelerin sağlık sektörü gibi hassas alanlarda ve genel olarak kişisel kabul edilen verilerinin şeffaflık ilkesine uygun şekilde yönetilmesi ve bu verilerin ticari kullanımından elde edilen gelirin üyelere dağıtması söz

konusu olmaktadır (Pentland ve diğ., 2021, s. 7). Bu tür yöntemler, geleneksel platform kapitalizminin veri sömürüsüne karşı radikal alternatifler sunar.

Blokzincir tabanlı özerk kimlik sistemleri ise merkeziyetsiz dijital kimlik yönetimiyle mahremiyeti güçlendirmeyi hedefler. Sovrin Ağı gibi projeler, kullanıcıların kimlik bilgilerini kendi cihazlarında saklayarak, üçüncü taraflarla paylaşım üzerinde tam kontrol sağlamalarına olanak tanır (Preukschat & Reed, 2021, s. 99). Bu sistemler, "self-sovereign identity" (SSI, özerk kimlik) prensibiyle, dijital kapitalizmin en değerli hammaddesi olan kişisel verilerin metalaşma sürecini kesintiye uğratma potansiyeli taşımaktadır.

Buna karşın, bu alternatif modellerin yaygınlaşması önünde ciddi engeller bulunur. Büyük teknoloji şirketlerinin sahip olduğu ağ etkisi ve altyapı avantajları, alternatif modellerin rekabet gücünü önemli ölçüde kısıtlar. Örneğin, bir veri kooperatifinin Google tarafından sağlanan hizmet kalitesine ulaşabilmesi için milyarlarca dolarlık yatırım yapması gerekmektedir (Srnicek, 2017, s. 96). Dijital mahremiyet alanındaki mevcut hukuki çerçeveler, merkezi yapıları esas alacak şekilde tasarlandığından, blokzincir tabanlı sistemlerle uyumsuzluk göstermektedir. Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) tarafından düzenlenen "unutulma hakkı" ile blokzincirin temel karakteristiği olan değiştirilemezlik ilkesi arasındaki çelişki bu duruma örnek teşkil etmektedir.

Unutulma hakkı, veri sorumlularını, kişisel verilerin silinmesi taleplerini makul sürede ve ek maliyet olmaksızın yerine getirmekle yükümlü kılmaktadır (Verbeek & Lundqvist, 2021, s. 88). Ancak kamuya açık izinsiz blokzincirlerde, bir kez kaydedilen verinin teknik olarak silinmesi mümkün değildir. Bu durum, temel bir hukuk-teknoloji paradoksu ortaya çıkarır. Örneğin, Ethereum blokzincirine kaydedilmiş bir NFT işlemi, ilgili kişinin unutma hakkı talebine rağmen kalıcı olarak ağda varlığını sürdürmek durumundadır. Buna karşın, blokzincir tabanlı uygulamalar, sıfır bilgi kanıtı (Zero-knowledge proof) teknolojisiyle kişisel verilerin blokzincire şifreli olarak kaydedilmesi, "Off-chain" veri depolama yöntemiyle hassas bilgilerin blokzincir dışında tutulması ve "Hash" değerlerinin kullanımıyla orijinal veri yerine sadece parmak izinin zincire kaydedilmesi gibi teknik çözümler geliştirme arayışındadır (Narayanan ve diğ., 2016, s. 23).

Bu alternatif modellerin dönüştürücü potansiyeli, ancak kolektif örgütlenmeyle gerçek anlamda etkin hale gelebilir. Alternatif mahremiyet modelleri dijital kapitalizme içkin çelişkileri açığa çıkarmakta ve sistemik dönüşüm için zemin hazırlamaktadır. Bu modellerin yaygınlaşması, teknolojik yeniliklerin ötesinde, politik irade ve toplumsal hareketlerin gelişimine bağlıdır. Veri mülkiyetinin demokratikleşmesi mücadelesi, kapitalist üretim ilişkilerinin dijital alandaki tezahürüne karşı verilen daha geniş bir ekonomi politik mücadelenin parçası olarak görülmektedir. Bu bakımdan dijital mekânın bileşenleri arasında yer alan sosyal medya platformlarının ve metaverse'lerin, kullanıcıların kişisel verilerini olabildiğince detaylı şekilde gözetleyerek depolamasının ve bu veriler aracılığıyla pazar payı elde etmesinin blokzincir teknolojisinin olanaklarıyla demokratikleşmesi olasılığı üzerinde durulmaktadır.

Dijital kapitalizmin veri sömürüsüne dayalı iş modeli ile mahremiyet koruma çabaları arasındaki gerilim, temel bir ekonomi politik tartışmasına kaynaklık eder. Mevcut veri koruma yöntemleri, dijital kapitalizmin yapısal sömürü mekanizmalarını dönüştürmekte yetersiz kalmaktadır. Veri kooperatifleri ve blokzincir tabanlı sistemler, dijital mekânda alternatif olma potansiyeli taşımakla birlikte, ölçek ekonomisi, düzenleyici engeller ve teknolojik kısıtlıklar nedeniyle sınırlı bir etki göstermektedir. Mevcut hukuki çerçeveler ile blokzincir teknolojisi arasındaki temel uyumsuzluklar, dijital mahremiyet alanındaki düzenleme çabalarının karmaşıklığını ortaya koyar. Veri mahremiyeti meselesi, dijital çağda emek, mülkiyet ve iktidar ilişkilerinin yeniden tanımlandığı bir mücadelenin parçası haline gelir.

2.5 Anarşist Bir Dijital Mekân Mizanseni: Mizanarşi

Anarşizm, en temel ifadeyle, tüm hiyerarşik iktidar yapılarını reddeden ve özgür iş birliğine dayalı bir toplum yapısı öngören politik ve felsefi bir hareket olarak özetlenebilir. Merkezi otoriteyi, devleti, özel mülkiyeti, kapitalist sömürü mekanizmalarını ve zorunlu tahakküm biçimlerini sorgulayan anarşizm, bireylerin doğrudan demokrasi, özyönetim ve gönüllü birlikteliklerle kendi yaşamlarını örgütlemesini savunur (Kropotkin, 2005). Anarşist düşüncede mekân, iktidarın fiziksel ve simgesel tahakkümünün bir aracı olmakla birlikte, özgürleşmenin mümkün olduğu bir alan olarak tanımlanır. Buna karşın geleneksel

mekân, devletin ve kapitalizmin disiplinci mantığıyla şekillenir (Foucault, 2014, s. 72). Dijital mekânın akışkan, çok-merkezli ve merkeziyetsizliğe olanak sunan yapısı, anarşizmin örgütsüz örgütlenme ideali ile yakınlık içerisindedir. Bu bağlamda, dijital mekânın merkeziyetsiz, katılımcı ve otorite-dışı yapısı, anarşist teorinin özgürlük, doğrudan eylem ve kolektif özerklik vurgusuyla örtüşür.

Dijital çağda anarşizm, geleneksel fiziksel direniş pratiklerinin ötesine geçerek, ağ tabanlı örgütlenmeler, şifreleme teknolojileri ve merkeziyetsiz platformlar aracılığıyla somutlaşır. Örneğin, WikiLeaks gibi bilgi sızdırma platformları, devletin ve sermaye sahiplerinin mutlak kontrol çabalarını çürütürken, Tor ağı ve blokzincir teknolojisi, sansürsüz iletişim ve özerk ekonomik sistemler sunarak anarşist bir dijital direniş sahası kurar. Bu tür pratikler, mülkiyetin bireysel özgürlüklerin gaspı olduğu (Proudhon, 2017, s. 15) söylemini dijital alanda yeniden yorumlama olanağı sunarken, veri mülkiyetinin tekelleşmesine karşı paylaşımcı ve şeffaf bir dijital ortaklığın mümkünatını ortaya koyar.

Dijital mekân, anarşizmin tarihsel idealini, "hiçbir yerin yeri" şeklinde sanal bir heterotopya (Foucault, 2014, s. 297) olarak yeniden üretir. Sınırlandırılabilir ve gözetim kapitalizminin gereklerine uygun olarak düzenlenebilir bir halde bulunan dijital mekân, kriptografinin olanaklarıyla başkalaşan ve anonimliği mümkün kılarak mücadele alanı yaratan bir heterotopya olarak değerlendirilebilir. Dijital özgürlüklerin kapitalist platformlar tarafından gasp edilme riski, anarşist dijital direnişin sürekli bir mücadele alanı olduğu düşüncesini desteklemektedir. Dijital mekânın iktidardan arındırılmış, performatif ve kullanıcı temelli inşasını teoriye yükseltmek adına, sınırlılıkları belirlenecek olan Mizanarşi kavramından faydalanmak mümkündür. Mizanarşi kavramı; iktidar sahiplerince desteklenen dijital kapitalizm ve denetim mekanizmalarının tasarım toplumunu şekillendiren dijital dinamiklerinin, temelinde barındırdığı anarşist örüntüleri itibariyle bireysel bir özgürleşme olanağını dijital mekânda sunulu halde bulundurduğu düşüncesinden hareket eder. Tasarım toplumunun denetlenen ve kişisel mahremiyeti ihlal edilerek metalaştırılan dijital mekanlarına karşı, mizanarşi anonimleşerek özgürleşmeyi savunur.

Fiziksel mekândan dijital mekâna geçiş, yalnızca teknolojik bir dönüşüm değil, aynı zamanda mekânsal dinamiklerin yeniden tanımlandığı epistemolojik bir kopuştur. Geleneksel mimarinin sabit sınırlarını muğlaklaştıran dijital mekân, bireylerin özgürce etkileşimde bulunduğu, kolektif anlamlar ürettiği ve sürekli yeniden inşa edilen bir düzene

işaret eder. Bu bağlamda, dijital mekânın mimarisi, otoriter ve merkeziyetçi tasarımlardan ziyade, kullanıcıların aktif katılımıyla şekillenen anarşist bir düzenleme biçimi olarak karşımıza çıkar. Dijital mekân, geleneksel mimarinin aksine, hiyerarşik olmayan ve kendiliğinden örgütlenen bir yapı sunar. Bu durum, anarşist teoride vurgulanan özgür birliktelik kavramıyla paralellik gösterir (Bookchin, 2015). Açık kaynak yazılımlar veya ansiklopedik dijital kütüphane işlevi gören forumlar, kimi durumlarda merkezi bir otorite olmaksızın kolektif bir katılımla işleyen dijital anarşist mekanlar olarak sınıflandırılabilir. Bu tür platformlar, dijital kapitalizmin metalaştırıcı pratiklerine karşı, alternatif bir örgütlenme biçiminin mümkün olduğunu gösterir.

Mizanarşi kavramı, dijital mekânın performatif ve teatral yönünü vurgularken, aynı zamanda onun anarşist düzenleme mantığını açıklamak adına önemli bir çerçeve çizmektedir. Mimari, Mizansen ve Anarşi kelimelerinden türetilen terim; mimariyi, dijital mekânın inşasında kullanılan rolünü merkeze alarak yeniden yorumlar. Dijital mekân, geleneksel mimari kent ve sosyal alan düzenlemelerine benzerlik göstermekten ziyade, yeni kullanıcılar ve etkileşimler üzerinden genişleyen köksap (Deleuze & Guattari, 2023) yapısına karşılık gelmektedir. Mizanseni, gerçek dünyanın gündelik sunumlarının tiyatral bir kopyalanması olarak dijital mekânda yeniden üretilmesi biçiminde ele almak olasıdır (Goffman, 2014). Dijital mekân, gerçek dünyanın bir tezahürü olduğu ölçüde ondan ayrışan ve farklılaşan bir sahneleme alanı şeklinde varlık bulmaktadır. Anarşi kavramını ise özgürlük ve otorite karşıtlığı bağlamında mekânsal bir direniş sahası yaratmak (Kropotkin, 2015) adına dijital mekânda kriptolojinin olanaklarından yararlanma arayışı olarak konumlandırmak mümkündür.

Sosyal medya platformlarının denetleyici ve düzenleyici sınırlılıklarına ilaveten; dijital mekânda özgür içerik üretimi ve etkileşim iddialarında bulunan metaverse yapısındaki sanal dünyalar, kullanıcıların dijital mimari düzenlemeyi şekillendirmelerine olanak sunarken, platformun kapitalist ekonomisi tarafından sınırlandırılmalarına ve yönlendirilmelerine aracılık eder. Bu tür mekanlar, özgürlük olarak sundukları denetim ile kullanıcılar üzerinde mutlak bir kontrol aracı olarak dijital kapitalizmin gereklerine uygun politikalar geliştirir. Dijital mekânın anarşist potansiyeline karşın, kullanıcılardan elde edilen veriler, kapitalist bir meta olarak pazarlanır. Örneğin Meta platformu kullanıcıların kısmen özgürce içerik paylaşabildiği bir platform olarak dijital mekânın anarşist potansiyelini kısmen taşısa da kullanıcılardan elde edilen verileri ekonomik kazanca

dönüştüren bir gözetim kapitalizmi modeline evrilmiştir. Bu süreçte kullanıcı davranışları izlenerek hedefli reklamlara dönüştürülmüş ve platform "davranışsal artığı" metalaştıran sistemin parçası haline gelmiştir (Zuboff, 2022). Kullanıcılar mekânı özgürce inşa ederken ve özgür bir iletişim sahası deneyimine katılım gösterirken dijital kapitalizmin üretici-tüketicileri haline gelirler. Dolayısıyla, dijital özgürlüklerin sınırları, sosyal medya ve metaverse gibi özgürlük sunumlarının aksine, platform kapitalizminin ekonomi politiği tarafından belirlenir. Bu noktada, mizanarşi kavramı, dijital mekânın anarşist ve dinamik doğasını ifade etmek ve direniş pratikleri geliştirerek kolektif bir özerklik yaratma arayışı olarak değerlendirilebilir.

Mizanarşi, dijital mekanda politik ve ekonomik saiklerle denetim altında tutulan ve bu çalışma özelinde tasarım toplumu olarak adlandırılan kullanıcıların; bireysel veya kısmen örgütlü pratiklerle denetim mekanizmalarından sıyrılarak, dijital mekanı özgürlükçü ve eşitlikçi bir çizgide biçimlendirme olasılığını tanımlar. Mizanarşi, dijital mekandaki anonimlik ve kriptografik olanaklar neticesinde, bireyin iktidar ve sermaye sahiplerinin denetim ve gözetim mekanizmalarından özgürleşmesi sürecinin mekânsal bir betimlemesidir. Bu doğrultuda dijital mekandaki bireysel özgürlüklerin eylemsel bütünlüğünün, mizanarşist bir iletişim ve etkileşim alanı meydana getirmesinden söz edilmektedir.

Mizanarşi; heterotopya (Foucault, 2014) başta olmak üzere, akışlar uzamı (Castells, 2008) ve tekno-feodalist kurgular (Varoufakis, 2023) üzerinden tanımlanan dijital mekânda veri ekonomisinin gereklerine uygun olarak istismar edilen tasarım toplumunun karşısında; blokzincir teknolojisinin sunduğu merkeziyetsizlik imkanından yararlanma çabası olarak özgürleştirici bir dinamikten hareket eder. Bu yönüyle mizanarşi; üçüncü mekân (Soja, 1996) kavramıyla yakınlık içindedir. Dijital mekân, tasarım toplumu ve mizanarşi kavramlarının üçü de fiziksel (ilk mekân) ve de zihinsel ve kavramsal (ikinci mekân) yapılar olmanın ötesinde; bu iki mekân durumunun iç içe geçtiği hem gerçek hem hayali hem deneyimlenen hem de toplumsal olarak inşa edilen üçüncü mekân anlayışına denk düşmektedir. Mizanarşi ise bu tanımlamaya ek olarak üçüncü mekânın; kimliklerin, direniş biçimlerinin ve alternatif toplumsal ilişkilerin inşa edildiği ve yeniden müzakere edildiği bir alan olması (Soja, 1996, ss. 8-12) özelliğiyle açıklanabilmekte ve tasarım toplumundan ayrışarak onun karşısında konumlanmaktadır.

Mizanarşi, öngörülemezliğin sistematik hale getirilmesine yönelik bir çaba olarak değerlendirilebilir. Tasarım toplumunun bireyi öngörülebilir ve böylelikle denetlenebilir ve yönlendirilebilir kılma girişiminin karşısında mizanarşi; belirsizliklerin özgürleştirici gücünden yararlanır. Kriptografinin kaynaklık ettiği blokzincir teknolojisi üzerinden geliştirilen dijital mekanlar ve bu platformların olası ekonomik işleyişini sağlayan sanal varlıklar ile anonim etkileşimi mümkün kılan merkeziyetsizlik; otoriter baskıyı aşmanın olanaklarını sunar. Mizanarşi, belirsizlik ve öngörülemezlik ilkesi bakımından köksap kavramı (Deleuze & Guattari, 2023) ile ilişkili haldedir. İnternet, teknik yapısı itibariyle kullanıcının yerliyurtlulaştığı bir dijital mekân sunmakla birlikte, bireyin bu mekân algısının ötesine geçerek denetim ağlarından kurtulabildiği bir yersizyurtsuzlaşmaya da olanak sunar. Mizanarşi, bu olanağın kullanıcı lehine, belirsizlik ve öngörülemezlik bağlamında, teknik imkanlarla inşa edilmesi gerektiğini savunur.

2.6 Mizanarşi ve Dijital Mekân İlişkisi

Dijital mimarlık, geleneksel mekân tasarımının statik hiyerarşilerini parçalayan, kullanıcıları pasif alıcılar olmaktan çıkarıp aktif üreticiler haline getiren radikal bir dönüşüm olanağı sunar. Geleneksel mimaride mekân, sermaye sahibinin taleplerine, sosyal ve kültürel dinamiklere bağlı olarak mimarın tek yönlü tasarım kararlarıyla şekillenirken, dijital ortamlarda bu süreç çoklu aktörlerin dinamik etkileşimine açık haldedir. Bu durum, anarşist teorinin temel savları olan; merkezi otoritenin reddi, öz-örgütlenme kapasitesi ve kolektif yaratımın önceliği ile doğrudan örtüşmektedir (Ward, 2004, s. 3). Siber uzamın bu özgürleştirici potansiyeli, yalnızca teknik bir olanak değil, aynı zamanda mekânsal pratiklerin politik çeperde yeniden tanımlandığı bir durum olarak belirmektedir.

Bu bağlamda, mizanarşi kavramı dijital mekanın anarşist doğasını açıklamaya yarar. “Sahneye koyum” olarak Türkçeleştirilen mizansen (mise-en-scène), Fransızca kökenli bir kelime olarak, geleneksel bağlamda tiyatro ve sinemada sahnenin düzenlenmesi anlamına gelir ve bu süreç genellikle yönetmenin mutlak kontrolü altındadır (Pignarre, 1991, s. 86). Ancak dijital platformlarda mizansen, kullanıcıların ellerinde demokratikleşen bir pratiğe dönüşür. Sosyal medya platformlarında kullanıcılar yalnızca içerik üretmekle kalmaz, aynı zamanda bu içeriğin nasıl sunulacağına, hangi estetik dilin benimseneceğine

ve hatta diğer kullanıcılarla nasıl bir etkileşim kurulacağına dair kararları da kendi tercihlerine göre belirlerler. Sosyal medya platformlarındaki görsel hikâye anlatımı, algoritmik keşif mekanizmaları veya kullanıcı odaklı moderasyon sistemleri, bu dijital mimari düzenin örneklerini oluşturur. Bu platformlar, kullanıcılarına yalnızca birer "izleyici" veya "tüketici" rolü biçmek yerine, mekânın sürekli olarak yeniden inşa edildiği birer "katılımcı ve dönüştürücü" konumu sunmaktadır. Bu minvalde, üretilen her türden içerik, sağlanan etkileşim, üyelik veya anonim dahil olma durumu, dijital mekânda bıraktığı dijital izler bakımından platformu dönüştürmektedir.

Metaverse ve sosyal medya platformlarına ek olarak, dijital oyun dünyalarının da mizanarşinin en belirgin şekilde gözlemlenebildiği alanlar olduğu söylenebilir. Minecraft gibi açık dünya oyunlarında, oyuncular yalnızca önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde hareket etmez, aynı zamanda bu kuralları esnetebilir, dönüştürebilir ve hatta tamamen yeni mekânsal düzenlemeler ortaya çıkarabilir. Bu durum, Deleuze ve Guattari'nin "pürüzsüz mekân" kavramına uygun düşmektedir. Katı sınırların olmadığı, sürekli yeniden şekillendirilebilen ve çoklu geçişlere açık bir mekânsallık: *"Pürüzsüz uzay tam olarak en küçük sapmanın uzayıdır: Bu yüzden de yalnızca sonsuzca komşu noktalar arasında homojendir ve komşulukların bağlanması belirlenmiş herhangi bir yoldan bağımsız olarak meydana gelir*" (Deleuze & Guattari, 2023, ss. 392-393). Decentraland ve The Sandbox gibi sanal dünyalarda kullanıcılar yalnızca mevcut mimariyi değiştirmekle kalmaz, aynı zamanda kendi ekonomilerini, toplumsal normlarını ve estetik değerlerini de inşa ederek, teknik bir yazılım olan dijital mekânda mizanarşinin olanaklılığını ortaya koyarlar.

Dijital bir teknik mümkünata sahip olan mizanarşinin bu özgürleştirici potansiyeli, özellikle ticarileşmiş sosyal medya platformları nedeniyle, kullanıcıların yaratıcı eylemlerini veri üretimine indirgeyerek anarşist ideali neoliberal bir sömürü mekanizmasına dönüştürebilir. Kullanıcılar, özgürce içerik ürettiklerini düşünürken aslında platform kapitalizminin ücretsiz emekçileri haline gelirler. Ayrıca, algoritmik düzenlemeler kullanıcıların seçimlerini yapılandırarak, dijital mekânın görünüşteki anarşisini gizli bir hiyerarşiye tabi kılmaktadır. Bu bakımdan dijital mekânda mizanarşiyi mümkün kılmak, siber uzamın özgürlük vaadi ile gözetim kapitalizminin sınırları arasındaki gerilimin aşılmasına bağlıdır ve bunun için öncelikli olarak kriptografinin imkanlarından yararlanarak anonimliği sağlamak gerekir.

Blokzincir tabanlı Decentraland ve The Sandbox gibi sanal evrenler ve merkeziyetsiz otonom organizasyonlar, bu gerilimi aşma potansiyeli taşımaktadır. Bu platformlarda mekânsal düzenleme, merkezi bir otorite yerine kullanıcıların kolektif oylarıyla belirlenir. NFT'ler aracılığıyla dijital mülkiyet haklarının dağıtılması, kalıcı bir katılım ekonomisi yaratma imkânı sergiler. Ancak bu modellerin de, örneğin kripto para birimlerine erişimi gerekli kılması gibi, yeni türde eşitsizlikler üretme riski bulunmaktadır. Bu nedenle, dijital mekânda mizanarşinin gerçek bir özgürleşme pratiğine dönüşebilmesi için başta anonimliğin sağlanması gibi teknolojik gereksinimlere ilaveten, veri kooperatifleri gibi toplumsal ve ekonomik adaleti de gözeten bir perspektif gereklidir.

Dijital mekânda mizanarşi, mekânsal hiyerarşilerin yıkılmasıyla birlikte ortaya çıkan estetik demokrasi olgusunu desteklemektedir. Geleneksel mimaride güzellik normları ve mekânsal düzenlemeler, genellikle profesyonel tasarımcıların tekelindeyken, dijital platformlarda bu normlar kullanıcı kolektiflerinin dinamik etkileşimiyle sürekli yeniden tanımlanır. Forumlarda, içerik paylaşım platformlarında merkezi bir otorite olmaksızın kullanıcıların birbirlerinden öğrenerek ve taklit ederek yarattığı görsel bir dil oluşur. Mizanarşi bağlamında bu durum, Rancière'in "estetik politikası" kavramını dijital mekâna taşır: *"nötrleştirilmiş mekânların inşası, yapıtların hedeflerinin kayboluşu ve ayrım yapmadan alımlanmaya hazır bulunmaları, aynı türden olmayan zamansallıkların üst üste binmesi, temsil edilen öznelerin eşitliği ve yapıtların hitap ettikleri öznelerin anonimliği"* (Rancière, 2010, s. 61) söz konusudur. Sanatsal üretim, uzmanların tekelinden çıkarak dijital mekânı deneyimleyen kullanıcıların gündelik pratiklerinin bir parçası haline gelir. Bu demokratikleşme, herkesin müdahale edebildiği bir estetik düzeni, sürekli bir üretim ve tüketim ilişkisini ve yeniden müzakere sürecini beraberinde getirir.

Dijital mekânın gözetim ve denetimi önceliklendiren yapısı ile kullanıcının anonimlik ve özgürlük arayışı arasında bir gerilim bulunur. Bu çatışma hali, dijital mekânda mizanarşi arayışının yol açtığı bir paradoksa işaret eder: Özgürlük ile denetim arasındaki diyalektik. Metaverse'ler ve sosyal medya platformları özelinde dijital mekân, iktidar mekanizmaları tarafından kontrol altında tutulmaya çalışıldıkça blokzincirin olanakları kullanıcıların özgürlük ve anonimliklerini sağlama çabası sergiler. Kullanıcıların yaratıcı özerkliği ile platformların ayakta kalma ihtiyacı arasında sürekli bir gerilim bulunur. İnternetin merkeziyetsiz yapısı onun hem iktidar yapılarından bağımsız bir

işleyişe sahip olmasını, hem de toplum ve pazar dinamiklerine uyumlanmasını sağlar (Sassen, 2008, s. 330).

Dijital mekânda mizanarşinin işlerliğini açıklamak adına, Anonymous gibi hacktivist grupların eylemlerine bakmakta fayda vardır. Bu kolektifler, merkezi olmayan örgütlenme modelleriyle dijital mekânı geleneksel iktidar yapılarına karşı bir mücadele alanına dönüştürürler. Özellikle kriptografinin olanaklarıyla anonimliğin sağlandığı bu tür eylemler, dijital mekânda mizanarşinin yalnızca etkileşim ve içerik üretiminden kaynaklı teknik eklemlenmeler çeperinde estetik bir arayışı değil, aynı zamanda politik bir araç olarak da işlerlik kazanabildiğini göstermektedir.

Dijital mekandaki bu tür anarşist düzenleme ve düzensizleştirme pratikleri, mekânın kim tarafından ve nasıl kontrol edildiğine dair köklü bir sorgulamayı beraberinde getirir. Mizanarşi, dijital mekân odağında özgürleştirici bir katılım arayışını ortaya koyarken, veri ekonomisine dayalı dijital kapitalizmin gözetleyen ve denetleyerek kullanıcıları metalaştıran pratiklerine karşı, blokzincir tabanlı bir anonimliğin gerekliliğine ve özerk bireylerin kolektif bir uyumuna vurgu yapmaktadır.

2.7 Mizanarşinin Olanaklılığı

Mizanarşi, dijital mekânın bireyler için bir özgürlük alanı olarak kurgulanmasına katkı sağlama çabasıdır. Bu özgürlük, kullanıcıların dijital mekânda yarattıkları anlatıların, kendilerini ifade etme biçimlerinin, iktidar yapıları ve sermaye sahipleri tarafından kısıtlanmadan gerçekleşmesi olanağıdır. Özellikle anonimlik ve mahremiyeti koruma araçları, kullanıcıların dijital mekânda otoritelerden bağımsız olarak varlık göstermelerini sağlarken, mizanarşist bir düzende özgürlük ve direniş pratiklerinin uygulanmasını olanaklı kılar.

Michel Foucault tarafından kuramsal çerçevesi çizilen panoptikon modeli, bireylerin gözetlenme kaygısıyla kendi davranışlarını kontrol ettikleri bir sistemi tanımlar (Foucault, 2011). Dijital mekânda kullanıcıların izlenmesi ve kişisel verilerin toplanması, bireylerin özgürlüğünü kısıtlayarak onları sürekli bir gözetim ve denetim altında tutmaya ve kullanıcıları otosansürden geçirdikleri yönlendirilmiş içerikleri üretmeye zorlar. Ancak

mizanarşi, dijital panoptikon karşısında kullanıcıların kendi alanlarını koruma ve kendi mizansenlerini oluşturma iradesi göstererek direniş mekanizmaları geliştirebildiği bir dijital mekân yaratma olanağı sunar. Bu bağlamda, dijital platformlarda anonimlik araçları, kullanıcıların kimliklerini gizleyerek otoritelerin gözetiminden bağımsız bir kamusal alan yaratmalarına imkân tanır.

Özellikle açık kaynak kodlu yazılımlar, kriptografi tabanlı ağlar veya dağıtık sosyal medya platformları, dijital panoptikona karşı direniş pratiklerini somutlaştıran örnekler olarak değerlendirilebilir. Bu türden dijital mekanlar, kullanıcıların kendilerini özgürce ifade edebilmeleri için merkezi olmayan bir mimari düzenleme sunar ve mizanarşist bir tasarımla bireylerin tekil veya kolektif olarak bu mekânı yeniden şekillendirmesine olanak sunar. Dijital mekânın dinamiklerine uygun olarak mizanarşi kavramı, bireysel özgürlük ve mahremiyet arayışındaki kullanıcı adına, gözetim araçlarından kurtularak dijital mekân düzenlemesinin bir parçası haline gelmesi sürecinin bütününü ifade eder.

Dijital gözetim, Foucault'nun Bentham'ın hapishane modelinden yola çıkarak tasvir ettiği merkezi gözetim kulesinden çok daha yaygın ve çok katmanlı bir yapı sergiler. Zuboff'un gözetim kapitalizmi olarak adlandırdığı bu yeni ekonomik düzende, artık sadece devletler değil, çokuluslu şirketler, veri aracıları ve yapay zekâ algoritmaları, bireylerin dijital davranışlarını sürekli olarak izlemekte ve bu verileri çeşitli amaçlar için kullanmaktadır (Zuboff, 2021). Bu durum, dijital alanda özgürlük ve mahremiyet kavramlarını yeniden düşünmeyi zorunlu kılar. Zira dijital özgürlük pratikleri yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda politik bir direniş biçimidir. Mizanarşi, kullanıcıların dijital alanda kendi özgürlük alanlarını inşa etmesine odaklanır. Bu inşa süreci, yalnızca anonimlik yazılımları ve kriptografi gibi teknik araçlarla sınırlı değildir, aynı zamanda merkeziyetsiz iletişim ağlarının kolektif olarak örgütlenmesini de kapsar. Mizanarşinin temelde, dijital alanın mutlak gözetim ve kontrol mekanizmaları tarafından şekillendirilmek zorunda olmadığı, aksine bireylerin bu alanı kendi özgürlük ihtiyaçları doğrultusunda yeniden düzenleyebildiği bir dijital mekan tahayyülü olduğu söylenebilir.

2.7.1 Blokzincir Teknolojisinin Sunduğu Olanaklar

Blokzincir teknolojisi, mizanarşi pratiklerinin en önemli bileşenlerinden birini oluşturur. Nakamoto (2008) tarafından geliştirilen Bitcoin protokolü, bu teknolojinin kullanım pratikleri bakımından ilksel bir özellik taşımaktadır. Ancak blokzincirin potansiyeli, sanal finansal varlıklar üzerinden geliştirilen borsa yatırımlarından çok daha geniştir. Vitalik Buterin tarafından 2014 yılında geliştirilen Ethereum blokzinciri, akıllı kontratlar aracılığıyla merkezi otoriteler olmadan karmaşık anlaşmaların yürütülmesine olanak tanır (Buterin, 2014). Bu teknoloji, eşler arası sanal varlıkların üçüncü bir denetim mekanizmasına gerek olmadan transfer edilmesine, böylece dijital mekânda bir özerklik düzeyinin yaratılmasına imkân verir. Geleneksel merkezi platformların aksine, bu yeni nesil sistemler kullanıcı özerkliğini ve veri egemenliğini önceliklendiren bir paradigma sunar. Bu dönüşümün temelinde, akıllı kontratlar, değişmez kayıt defterleri ve dağıtık depolama çözümleri gibi yenilikçi teknolojiler yatmaktadır.

Blokzincir tabanlı sistemler, dijital kimlik yönetimi alanında devrim niteliğinde çözümler sunar. Bu tür sistemler kullanıcıların kendi kimlik bilgileri üzerinde tam kontrole sahip olmalarını sağlar. Bu sistemlerde, kullanıcılar kimlik bilgilerini merkezi bir otoriteye teslim etmek yerine, şifreli olarak kendi cihazlarında saklayabilir ve yalnızca gerekli olduğunda minimum düzeyde bilgi paylaşımıyla işlemlerini gerçekleştirebilir. Bu yaklaşım, geleneksel kimlik yönetim sistemlerinin aksine, mahremiyeti merkeze alan bir model sunmaktadır. Bu platformların mimari yapısı incelendiğinde, tipik olarak üç katmanlı bir yapı göze çarpar. Temel altyapı katmanında Ethereum, Solana veya Polygon gibi genel blokzincirler bulunur, bu katman işlemlerin doğrulanması için Proof-of-Stake veya Proof-of-Work gibi fikir birliği mekanizmalarını kullanır. Orta katmanda sanal varlıkların temsil edildiği NFT'ler ve platform içi ekonomiyi yöneten yerel tokenler yer almaktadır. En üst katmanda ise kullanıcı arayüzleri ve 3B sanal ortam motorları bulunur (Gennaro ve diğ., 2016).

Dağıtık depolama sistemleri, blokzincir teknolojisinin bir diğer önemli uygulama alanıdır. Juan Benet tarafından geliştirilen IPFS (InterPlanetary File System), dosyaları merkezi sunucular yerine dağıtık bir ağ üzerinde saklayarak sansür direnci sağlamaktadır (Benet, 2014). Bu sistem, veri ile ilgili mülkiyetin iktidar yapıları tarafından saklı tutulmasına karşı çıkan Wikileaks gibi platformlar tarafından, belgelerin sansürlenmesini

önlemek için kullanılır. IPFS'nin temel avantajı, bir dosyanın ağdaki birden fazla düğümde parçalar halinde depolanması ve böylece tek bir noktadan erişimin engellenmesinin imkânsız hale gelmesidir.

Merkeziyetsiz özerk organizasyonlar (DAO'lar), blokzincir teknolojisi aracılığıyla mizanarşinin olanaklılığı bağlamında en radikal uygulamalar arasında yer alır. Bu organizasyonlar hiyerarşik yapılar yerine blokzincir üzerinde kodlanmış kurallarla yönetilir ve karar alma süreçleri token sahipleri tarafından gerçekleştirilir (Jentzsch 2016). 2016 yılında kurulan "The DAO", bu konseptin ilk büyük ölçekli denemesi olmuş, ancak bir güvenlik açığı nedeniyle başarısız hale gelmiştir. Buna rağmen, DAO'lar dijital alanda tamamen merkeziyetsiz yönetişim modelleri oluşturma potansiyelini göstermektedir ki bu durum, veri ekonomisi karşısında kişisel mahremiyeti önceliklendirme gayesi gütmektedir. Merkeziyetsiz özerk organizasyonlar üzerinden yönetilen Decentraland ve The Sandbox gibi platformlar, sanal arazilerin mülkiyetini NFT'lerle temsil etmektedir. ERC-721 standardına uygun olarak kayıt altına alınan bu dijital varlıklar, kullanıcıların tam kontrolü altındadır. Platformlar arası birlikte çalışabilirlik sayesinde, kullanıcılar varlıklarını farklı metaverse ortamları arasında transfer edebilmektedir (Ordano ve diğ., 2017).

2.7.2 Mizanarşi ve Metaverse İlişkisi

Dijital mekân kavramı, günümüzde metaverse teknolojileriyle yeni bir boyut kazanmakta, gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri ile yeni bir sosyal medya evreni olarak işlerlik kazanmaktadır. Ancak bu merkezi metaverse platformları, kullanıcı verilerini toplama ve davranışlarını izleme konusunda geleneksel sosyal medya platformlarından çok daha fazla imkana sahiptir. Örneğin, bir metaverse ortamında kullanıcıların göz hareketleri, duruş şekilleri ve hatta fizyolojik tepkileri bile izlenebilmektedir. Bu durum, dijital mekânda veri güvenliğinin sermaye sahiplerinin denetiminde olması bakımından, dijital kapitalizm adına yeni avantajlar yarattığı görülür.

Buna karşılık, merkeziyetsiz metaverse projeleri, mizanarşi ilkelerini dijital mekana taşımaktadır. Decentraland ve The Sandbox, sanal arazi mülkiyetini blokzincir üzerinde kayıt altına alarak kullanıcıların tam kontrol sahibi olmasını sağlar. Bu platformlarda,

kullanıcılar sadece içerik tüketicisi değil, aynı zamanda platformun sahipleri ve yöneticileridir. Platformların geleceği, kullanıcıların oylarıyla belirlenir ve tüm kararlar şeffaf bir şekilde alınır. Açık kaynaklı metaverse projeleri, dijital özgürlüklerin korunması için bir diğer önemli adımdır. OpenSimulator gibi platformlar, herkesin kendi sanal dünyasını oluşturmasına ve yönetmesine olanak tanır. Bu platformlar, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds gibi daha ticari metaverse uygulamalarının aksine, kullanıcıların verilerini toplamamakta ve algoritmik manipülasyon içermemektedir. Ayrıca, bu platformlar üzerinde geliştirilen eklentiler sayesinde kullanıcılar kendi mahremiyet koruma araçlarını oluşturabilmektedir (Fishwick, 2009, s. 179).

Blokzincir ve dağınık defter teknolojisi tabanlı sosyal medya platformları, mizanarşi pratiklerinin bir diğer önemli tezahürü olarak görülebilir. Steemit, Indorse, Sapien ve SocialX gibi platformlar, içerik üreticilerini geleneksel platformlardaki gibi reklam gelirleriyle değil, kripto para ödülleriyle teşvik etmektedir. Bu platformlarda algoritmik manipülasyon minimum düzeyde tutulur ve kullanıcılar içeriklerinin nasıl dağıtılacağı konusunda daha fazla söz sahibi olur. Ayrıca, bu platformlar genellikle açık kaynak kodlu olarak geliştirilir ve herkes tarafından denetlenebilir (Li & Palanisamy, 2021). Steemit platformunda uygulanan "Proof-of-Brain" algoritması, kaliteli içeriği algoritmik olarak belirleyip ödüllendirir. İçerik moderasyonu konusunda geleneksel platformlardan farklı olarak, kararlar blokzincire kaydedilerek tam bir şeffaflık sağlanır. Kullanıcılar ayrıca uygunsuz içerik işaretlemeleri için token ödülleri alabilir. Veri depolama konusunda ise merkezi sunucular yerine IPFS gibi dağıtık ağlar kullanılmakta, böylece sansür direnci artırılmaktadır.

Mizanarşi, dijital gözetim çağında özgürlük ve mahremiyet için yeni olanaklar sunar. Blokzincir teknolojileri, merkeziyetsiz metaverse projeleri ve açık kaynaklı dijital mekanlar, bireylerin dijital alanda özerkliklerini koruyabilecekleri alternatif yapılar oluşturur. Bu bakımdan kriptografinin olanaklarından yararlanarak kişisel veri mahremiyetinin sağlanması ve sermaye sahiplerinin kontrolünden bağımsızlaşma arayışı, mizanarşi kavramının gereklerini ortaya koymaktadır. Decentraland ve The Sandbox, blokzincir tabanlı yapıları itibariyle mizanarşinin özgürlük arayışına karşılık vermeye daha uygun görünürken, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds kapitalist sermaye ilişkileri daha belirgin olan platformlar halinde işler.

2.8 Mizanarşist Dijital Mekânın Üretimi

Mizanarşist dijital mekânın en eski örneklerinden birinin özgür yazılım hareketi olduğu söylenebilir. Richard Stallman'ın öncülüğünü yaptığı GNU Projesi ve daha sonra geliştirilen Linux, yazılımın mülkiyet değil, ortak bir kültürel üretim alanı olarak düşünülmesini sağlamıştır. Özgür yazılım yalnızca teknik erişim değil, aynı zamanda etik bir duruş ve politik bir söylem sunar. Bu anlayışa göre yazılım; incelenebilir, değiştirilebilir ve yeniden dağıtılabilir olmalıdır. Çünkü *"özel mülk yazılım temel olarak bilgisayarın ne yaptığını kontrol edemediğiniz anlamına gelmektedir; kaynak kodunda çalışamaz ya da onu değiştiremezsiniz"* (Stallman, 2009, s. 141) ki bu durum, dijital mekânın ne türden bir denetimle kullanıcıları kontrol altında tuttuğunun açık bir örneğidir. Bu hareket, kapalı sistemlerin getirdiği otoriter ve kontrolcü yapılara karşı, katılımcı, şeffaf ve kolektif bir dijital kültür önerir. Bugün birçok DAO ve metaverse girişimi, özgür yazılım ruhunu yaşatarak tasarımda otonomi ve çoğulluk ilkelerini benimsemektedir. Mizanarşi açısından bu hareket, dijital tasarımın teknik değil, aynı zamanda politik ve kültürel bir mücadele alanı olduğunu ortaya koymaktadır.

Merkeziyetsiz otonom organizasyonlar (DAO'lar), tasarım toplumunu mümkün kılan dijital mekânda kurumsallaşmış iktidar yapılarına karşı mizanarşi bağlamında geliştirilen en önemli kolektif karşılıklardan biridir. Örneğin, PleasrDAO, dijital sanatın mülkiyet ilişkilerini ters yüz ederek, sanat eserlerini spekülatif piyasalardan ziyade kolektif belleğin bir parçası olarak sahiplenir. Bu bağlamda, dijital mülkiyetin anonim kolektifler tarafından kriptografik olarak paylaşılması, tasarım toplumunun sınırlandırıcı yapısını bozuma uğratır. Anonim üyelik ve zincir üstü şeffaflıkla işleyen bu yapılar hem klasik sahiplik anlayışını hem de dijital platform kapitalizmini sorgular. Bu durum, mizanarşi kavramının kültürel uzantısı olarak okunabilir, zira dijital mekandaki estetik düzenin kolektif müdahaleyle anarşist bir eylemsellikte yeniden inşası söz konusudur (Stallman, 2009).

Benzer şekilde, MolochDAO ve Gitcoin, dijital altyapının inşasına kamusal kaynakları koordine eden yeni kripto-kamusal alanlar sunar. MolochDAO'nun "rage quit" (payını alarak ayrılma) gibi çıkış mekanizmaları, bireylerin kolektif içinde özgürce var olma ve ayrılabilme kapasitesini garanti altına alır. Gitcoin ise açık kaynak geliştiricilerine "quadratic funding" (karekök finanslama) modeliyle destek sağlayarak dijital emeğin

karşılıksız kalmasını engeller. Bu örneklerde görülen şeffaf oylama, gönüllü katılım ve kod üzerinden örgütlenme biçimleri, klasik temsil mekanizmalarına alternatif olarak, dijital mekânda mizanarşinin kriptografik mimarisini inşa etmektedir.

Kriptografiden beslenen mizanarşi bu yönüyle, Lefebvre'nin mekânın üretimi kavramsallaştırmasını dijital alana taşıyarak, mekânı yalnızca tasarlanan değil, birlikte bozulan ve yeniden kurulan bir süreç olarak ele alır (Lefebvre, 2014). PleasrDAO, MolochDAO veya Gitcoin gibi örnekler, mizanarşi fikrinin dijital örgütlenme biçimlerine nasıl yansıdığını göstermektedir. Bu yapılar, merkeziyetsizliğin sadece teknik değil aynı zamanda etik ve estetik bir değer olarak yeniden düşünülmesini sağlar. Mizanarşi perspektifinden bakıldığında DAO'lar, kodun yasa haline geldiği, tasarımın politikleştiği ve toplulukların kendi mekânlarını dijital olarak inşa edebildiği yapılar olarak öne çıkar.

Tasarım toplumu, bireyi tüketici konumuna sabitleyerek dijital deneyimi pasif hale getirirken, mizanarşi bu sabitliği bozan, yeniden kuran ve dönüştüren bir estetik-politik strateji önermektedir. Anonimlik ve kriptografi, bu dönüşümün teknik altyapısını oluştururken, DAO'lar ve özgür yazılım gibi yapılar ise onun kurumsal formlarını temsil eder. Bu bağlamda özgürlük, yalnızca bireysel bir hak değil, kolektif olarak inşa edilen bir dijital mekân pratiği olarak görülebilir. Mizanarşi, sadece bir kavram olmanın ötesinde; tasarımın politikleştiği, mekânın çoğullaştığı ve öznelliğin özgürleştiği bir hareket niteliğindedir. Çünkü Tasarım Toplumu'nun bir parçası olarak, artık özgürlük, yalnızca "ne söylediğimiz" ile ilgili değildir, nerede, nasıl ve kimin tasarladığı bir dijital mekânda ifade bulduğumuzla ilgilidir.

BÖLÜM 3 METAVERSE PLATFORMLARININ ELEŞTİREL SÖYLEM ANALİZİ

Bu bölümde, metaverse platformlarının resmî belgeleri olan kurucu metinlerinde ve kullanıcı sözleşmelerinde yer alan "denetim" ve "özgürlük" kavramlarının ideolojik olarak nasıl inşa edildiğini anlamaya yönelik yöntemsel yaklaşım ortaya konmaktadır. Bu çalışma, dijital platformların söylemleriyle toplumsal iktidar ilişkilerinin nasıl iç içe geçtiğini eleştirel bir çerçevede sorgulamakta ve bu sorgulamaya uygun düşen bir analiz yöntemi olarak Teun A. van Dijk'ın Eleştirel Söylem Analizi'ni kullanmaktadır.

Van Dijk'ın Eleştirel Söylem Analizi modeli, söylemi metinsel, bilişsel ve toplumsal boyutlarda incelemeye olanak tanır. Bu üç düzeyli analiz modeli sayesinde söylemin sadece dilsel yapısı değil, aynı zamanda ideolojik taşıyıcı olarak gördüğü işlev de ortaya konabilir. Bu yöntem, özellikle kamusal görünen fakat dijital kapitalizmin ve iktidar mekanizmalarının işleyişine uygun şekilde yapılanan dijital mekanlarda üretilen metinlerin ideolojik yönlerini analiz etmek için uygundur. Dolayısıyla, kurucu metinler ve kullanıcı sözleşmeleri yalnızca bilgilendirici belgeler değil, ayrıca normatif yönlendirmeler içeren söylemsel araçlardır.

Çalışmanın merkezinde yer alan eleştirel söylem analizi, Van Dijk'in sosyo-bilişsel yaklaşımı temel alınarak gerçekleştirilmiştir. Bir dilin kullanımı kadar kullanım biçimi de söylemi belirler. Söylemi sosyo-politik ve ekonomik parametreler doğrultusunda değerlendirmek, gündelik hayatta sunulan göstergelerin bağlamını anlamak açısından önem arz eder (Van Dijk, 2010, s. 14). Bu açıdan, bir iletişim aracı olarak söylem kadar, dijital platformların düzenlenme biçimi ve tasarımsal sembolleri, kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri söylemin çözümlenmesine kaynaklık etmektedir.

3.1 Araştırma Yöntemi

Van Dijk'ın Eleştirel Söylem Analizi, söylemi bir içerik ve bağlam olarak ele alıp incelemeyi gerekli kılar. Yalnızca iletinin anlamını değil, o ileti ile sunulan bağlamı da çözümlemek bir şeyin toplumda tekabül ettiği olguyu anlamak adına önem arz eder. Bu çerçevede Roblox, Fortnite, Decentraland, The Sandbox ve Horizon Worlds sanal evrenlerinin kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri mikro düzeyde çözümlenecektir. Kurucu metinlerde ve kullanıcı sözleşmelerinde "özgürlük", ve "denetim" kavramlarının söylemsel inşası, Van Dijk'in söylem analizi yöntemiyle incelenecektir. Bu analizlerde, söylemlerin dijital kapitalizmin meşrulaştırılmasındaki rolü üzerinde durulacaktır. Özgürlük ve denetim kavramlarının kullanılış biçimlerinin ekonomi politik bakımdan platform ve kullanıcıları ne tür bir yönlendirmeye tabi tuttuğu araştırılacaktır.

Van Dijk, söylem ve ideoloji arasında önemli bir bağlantı olduğuna vurgu yapar (2019, s. 391). Dijital platformlar tarafından yaratılan söylem, ideolojik bir zeminde inşa edilerek kullanıcıların rıza imalatı sürecine dahil olması ve böylece veri ekonomisinin işletilmesi sağlanır. Dijital platformların kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri, kullanıcıların o platforma dair haklarını ve platformun kullanıcıların verileri üzerindeki tahakkümünü açıklığa kavuşturma yükümlülüğüne sahiptir. Buna bağlı olarak üretilen söylem, ifade edilen kadar ifadenin sınırlılıklarında gizlenen anlamın ifşasını gerekli kılmaktadır.

Eleştirel söylem analiziyle bütünleşik ve ekonomi politik yaklaşımdan yararlanılarak dijital mekanların üretim ilişkileri ile sermaye birikim süreçlerinin, ortaya koydukları söylemle tutarlılığı incelenecektir. Bu kapsamda, platform şirketlerinin yıllık finansal raporları, kripto para piyasası verileri ve dijital emek pratiklerine ilişkin veriler analiz edilecek ve söylemin tutarlılığı sorgulanacaktır. Marx'ın (1979) ekonomi politik yaklaşımına ek olarak Harvey'in (2015) neoliberal mekân analizi ve Zuboff'un (2021) gözetim kapitalizmi teorisi, bu verilerin yorumlanmasında temel referanslar olarak kullanılmaktadır. Özellikle sanal mülkiyet (NFT) işlemleri ve dijital emek süreçleri, dijital sermaye birikiminin yeni biçimlerini anlamak amacıyla incelenecektir.

Fuchs'un dijital emek yaklaşımına göre, kullanıcılar üretici konumunda olmalarına rağmen, bu emekten doğan ekonomik değerden pay almamaktadırlar (Fuchs, 2015, s. 13).

Bu durum, dijital kapitalizmin temel çelişkilerinden birini yansıtır: Üretim araçlarına sahip olmayan dijital işçiler, emeklerinin karşılığını alamazken platform sahipleri bu emeği metalaştırarak sermaye birikimine dönüştürür.

Çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan Tasarım Toplumu, Foucault'nun heterotopya kavramıyla; Mizanarşi yaklaşımı ise Deleuze ve Guattari'nin köksap (Rhizome) kavramıyla ilişkilendirilerek dijital platformların denetim ve özgürlük mekanizmalarının işlerliği sorgulanmaktadır. Metaverse platformları, Tasarım Toplumu modelinin denetim araçları olarak heterotopyanın özelliklerini taşır. Birer karşı-mevki yapısı halindeki metaverse platformları, *"fiilen gerçekleşmiş ütopya türleri olan yerler"* olarak kültürün içinde varlık bulan bütün dinamiklerin temsil edildiği ve tartışıldığı alanlar sunar. Gerçek yerlerin temsili ve yansıması olarak aynı zamanda gerçek yerlerin karşıtı olan bu yerler, ütopyanın karşıtı olan heterotopya kavramı ile adlandırılır (Foucault, 2014, s. 295). Tasarım Toplumunu oluşturan ve belirleyici düzenlemelerle bireyin denetim ve gözetime tabi tutulmasına aracılık eden dijital platformlar; iktidar ilişkilerinin ekonomi politik bağlamda inşa edildiği yerler olarak heterotopyaya özgü kodlardan oluşmaktadır. Bu bakımdan metaverse platformlarının heterotopya ile uyumlu işleyişi, eleştirel söylem analizini destekleyici bir unsur olarak görülmektedir.

Dijital platformlar olarak metaverse alanları, kriptografinin ve merkeziyetsiz otonom bölgelerin (DAO) özgürleştirici potansiyelini de içinde barındırır. Mizanarşi yaklaşımına uygun olarak bu platformların iktidar karşısındaki konumlanışı köksapsı bir yapıya sahiptir. *"Her köksap, katmanlaştığı, yerliyurtlulaştığı, organize olduğu, imlendiği, atfedildiği, vb. dilimlilik çizgileri içerir; ama aynı zamanda sürekli üzerinden kaçtığı yersizyurtsuzlaşma çizgileri de içerir."* (Deleuze & Guattari, 2013, s. 19). Mizanarşiyi mümkün kılan blokzincir teknolojisi ve DAO'lar, iktidarın siber uzamdaki ideolojik tahakkümüne karşı köksapsı belirsizliğin özgürleştirici dinamiklerini, metaverse platformlarında olanaklı hale getirir. Bu bakımdan metaverse platformlarının denetleyici heterotopya yapıları kadar köksapsı bir özgürleştirme potansiyeli taşımaları, eleştirel söylem analizini uygulamada destekleyici bir yaklaşım oluşturur.

Dijital çağ, sadece teknolojik bir dönüşüm değil, aynı zamanda yeni iktidar ilişkilerinin, ekonomik modellerin, bireysel eylem ve toplumsal örgütlenme biçimlerinin ortaya çıktığı yeni bir mücadele alanıdır. Bu minvalde, sosyal medya platformları ve metaverse adlı sanal evrenler, birer iletişim ve oyun alanları olmanın ötesine geçerek,

kullanıcı emeği, veri üretimi ve kültürel sermayenin yeniden üretildiği yeni dijital düzenin prototipleri olarak değerlendirilebilir. Bu platformlar üzerinden, teknolojik gelişmenin yeniden şekillendirdiği özgürlük ve denetim diyalektiğini Tasarım Toplumu ve Mizanarşi yaklaşımları çerçevesinde ekonomi politik bağlamda ve eleştirel söylem analizinin ideolojik çözümlemeleriyle tartışmaya açmak mümkün görünmektedir.

3.1.1 Araştırma Tasarımı

Bu çalışmanın araştırma tasarımı, niteliksel ve eleştirel bir perspektife dayanmaktadır. Metaverse platformlarının kullanıcı sözleşmeleri ve whitepaper belgeleri gibi kurumsal metinleri, dijital iktidar izlerinin izlenebileceği çekirdek metinler olarak ele alınmıştır. Araştırmanın temel varsayımı, bu metinlerin sadece hukuki ve teknik belgeler değil, aynı zamanda ideolojik söylemler olduklarıdır. Her bir belge, platformun dünya görüşünü, kullanıcıyla olan ilişkisini ve dijital mekânı nasıl kurguladığını yansıtan metinler olarak değerlendirilmiştir. Buna bağlı olarak kullanıcıların platform nezdinde nasıl konumlandırıldıkları incelenmiştir.

Araştırma kapsamında incelenen beş platform şunlardır: Decentraland, The Sandbox, Horizon World, Roblox ve Fortnite. Bu platformların ilk ikisi, blokzincir tabanlı olmaları itibariyle kurucu metinleriyle, diğer üçü ise blokzincir tabanlı olmamaları nedeniyle kullanıcı sözleşmeleriyle birlikte farklı söylemsel stratejiler geliştirmiştir. Bu bakımdan, metaverse platformları arasında kullanıcı sayısı ve ekonomisi bakımından ön plana çıkan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarının (Shein, 2024) kullanıcı sözleşmeleri ile blokzincir altyapısı, NFT ekonomisi ve kullanıcı odaklı içerik üretimiyle ön plana çıkan Decentraland ve The Sandbox platformlarının (Mele, Spena & Russo, 2025, s. 277) kurucu metinleri; söylemin biçimsel yapısı, örtük önermeleri ve ideolojik yönelimleri açısından çözümlenmiştir. Bahsi geçen beş platform, metrikleri bakımından en yaygın kullanıma ve en büyük ekonomiye sahip metaverse platformlarıdır (Weinberger & Gross, 2023, s. 543).

Metaverse platformları, kullanıcılarını özgürce içerik üretme, içeriklerini paylaşma ve etkileşim kurma olanakları sunarken "özgürlük" kavramını kendi kapitalist çıkarları doğrultusunda anlamlandırmaktadır. Bu bakımdan kullanıcının özgürlüğünün

tanımlanması ve platform politikaları açısından uygun görülen denetim mekanizmalarının yürürlükte olması, kullanıcıların dijital emeğinin sömürülmesine ve veri mahremiyetinin ihlaline yol açmaktadır. Bu çelişkili yapı, ideolojik bir hegemonya mekanizması olarak işlev görmektedir.

Niteliksel bir araştırmanın seçilmesinin nedeni, söylemlerin çok katmanlı, bağlamdan bağlama farklılaşan yapılar taşıması ve platformların yapısı ile hedef kitlesine ve beklentilerine bağlı olarak değişiklik göstermesidir. Sayısal analizler, bu çok boyutlu anlatıyı yakalamakta yetersiz kalabilir, zira denetim ve özgürlük kavramları, bağlamları üzerinden ideolojik söylemler inşa etmek adına uygun bulunmaktadır. Söylemler sadece içerik açısından değil, biçimsel ve bağlamsal yapılar bakımından da ideolojik anlamlar taşır. Bu nedenle, bu çalışma, dilsel ve anlamsal derinliği esas alan bir yöntemle yürütülmüştür. Her metin, mikro ve makro düzeyde analiz edilmiştir.

Bu bağlamda, çalışmada özellikle "denetim" ve "özgürlük" kavramlarının seçilmesinin nedeni, metaverse platformlarının hem disipliner hem de özgürleştirici potansiyeller barındıran yapılar olması ve dijital kapitalizmin gereği olarak kullanıcıları dijital tüketim ağlarına dahil ederek denetime tabi tutmak maksadıyla özgürlüğü politik bir manipülasyon söylemi olarak inşa etmesidir. Dijital ortamlarda iktidarın söylem düzeyinde meşrulaşması, bu iki karşıt temanın kullanılma biçiminin analiziyle ortaya konabilir. "Denetim" kavramı Foucault'nun heterotopya kuramından da hareketle bu tez çalışması ekseninde sınırları belirlenen tasarım toplumu yaklaşımını; "özgürlük" kavramı ise Deleuze ve Guattari'nin köksap düşüncesini referans alarak bu çalışma bağlamında kavramsallaştırılan mizanarşi yaklaşımını dijital platformlar üzerinde test etmeye olanak sunar.

Bu iki kavramın söylemsel temsili, yalnızca kelime düzeyinde değil; sözdizimsel yapılar, metaforik anlatılar, düzenleyici normlar ve retorik stratejiler aracılığıyla da incelenmiştir. Örneğin sözleşme ve metinlerde geçen olası "uygun davranış" ya da "platform güvenliği" gibi ifadeler, görünüşte nötr olsalar da kullanıcıya yönelik kontrol mekanizmalarının dilsel temsilleridir. Buna karşılık, "merkeziyetsizlik", "kayıt tutmamak" gibi ifadeler ise özgürlük söylemini meşrulaştırmak için kullanılan geçerliliği bulunan veya stratejik yapılar olarak değerlendirilebilir. Bu yüzden denetim ve özgürlük kavramlarının sözcük olarak taranmasıyla beraber, bu kavramların çeperinde bulunan ve bağlama uygun olarak bir karşılık oluşturan "yasaktır", "serbesttir", "güvence altındadır",

“paylaşılır/paylaşılmaz” gibi ifadeler de eleştirel söylem çözümlemesine dahil edilmiştir. “Denetim çağrışımı yapan ifadeler” ve “Özgürlük çağrışımı yapan ifadeler” bu şekilde sınıflandırılmıştır. Ayrıca bu ifadelerin olumsuz kullanımlarından kaynaklanan karşıtlıklar, örneğin “denetim dışı” veya “özgürlük sınırları” gibi ifadeler, uygun düştüğü bağlama dahil edilerek ayrıştırılmıştır. Böylece platformların nasıl bir kullanıcı öznesi tahayyül ettiği, metinlerin yapısal analizleriyle ortaya konmuştur.

Tasarım toplumu kavramına dayanak oluşturmak maksadıyla; denetim teması etrafında kullanılan ifadeler ekonomi politik bakımdan değerlendirilerek, ifadenin dijital kapitalizm ve iktidar yapılarının yararına özellikle kişisel veriler ile kullanıcıların dijital izlerini depolamaya ve kullanmaya yönelik yaklaşımları gözetilmiştir. Veri mahremiyetinin güvence altına alınmasına yönelik çabalar ise mizanarşi kavramını da desteklediği ölçüde özgürlük ifadesinin temsili olarak değerlendirilmiştir. Böylelikle gerçek mekândan dijital mekâna geçişin ekonomi politiği ve bu durumdan kaynaklanan denetim ve özgürlük diyalektiği anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.1.2 Araştırmanın Amaçları

Bu araştırmanın temel amacı, metaverse platformlarının resmi metinlerinde “denetim” ve “özgürlük” kavramlarının ideolojik olarak inşa edilme şeklini ve bu söylemlerin kullanıcı öznesini şekillendirme biçimini ortaya koymaktır. Bu kavramların analizi, platformların vaat ettikleri sanal gerçekliğin ardındaki iktidar ilişkilerini görünür kılmayı hedeflemektedir. Araştırma, bu bağlamda yalnızca metin incelemesiyle sınırlı kalmamakta aynı zamanda dijital toplumsal ilişkilerin eleştirisini de içererek tasarım toplumu ile mizanarşi kavramlarının dayanaklarını oluşturmayı amaçlamaktadır.

Bir diğer amaç, dijital denetim yapılarının kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini söylem çözümlemesi yoluyla ortaya koymaktır. Özellikle kamusal alan simülasyonu sunan metaverse platformlarında, denetim mekanizmalarının ne tür stratejilerle görünmez hale getirildiği veya meşrulaştırıldığı analiz edilmektedir. Bu söylemlerin özgürlük temasıyla şekillendirilmesi, dijital özneleşme süreçlerinin anlaşılması açısından önem taşır. Ayrıca çalışma, “özgürlük” savının köksap mantığıyla uyumlanıp uyumlanmadığını ve bu savın

platformların kontrol sistemlerine eklemlenme olasılığını tartışmayı amaçlamaktadır. Bu sayede metaverse mekanlarının yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda politik yapılar olarak değerlendirilmesine katkı sağlanacaktır. Dolayısıyla, çalışma salt bir içerik çözümlemesi olmanın ötesinde, bu içeriklerin dijital iktidar üretimindeki rolünü sorgulayan eleştirel bir bakış içermekte ve bu durumun tekabül ettiği toplumsal düzeyi adlandırarak alternatif bir çözüm önerisi getirmektedir.

Araştırma, akademik literatürde henüz yeterince incelenmemiş ve karşılaştırılmamış olan metaverse kurucu metinlerine ve kullanıcı sözleşmelerine yönelik metodolojik bir örnek sunmayı amaçlar. Eleştirel söylem analizinin bu tür teknik belgelerde nasıl uygulanabileceğine dair sistematik bir yaklaşım geliştirilerek, gelecek çalışmalara yöntemsel bir zemin sağlanması hedeflenmektedir. Ayrıca bu tez çalışması çerçevesinde sınırları belirlenen tasarım toplumu ve mizanarşi kavramları üzerinden, dijital mekânda denetim ve özgürlük karşıtlığının analiz edilerek, kavramların literatüre kazandırılması amaçlanmaktadır.

3.1.3 Sınırlılıklar

Bu çalışmanın ilk sınırlılığı, inceleme kapsamına alınan metaverse platformlarının sayısı ve niteliğidir. Decentraland ve The Sandbox platformları, blokzincir tabanlı olmaları, sanal varlıklarla işlem yapmaya olanak sunmaları ve merkeziyetsizliği savunmaları bakımından büyük bir dijital ekonomiye sahip olmaları; Horizon World, Roblox ve Fortnite platformları kullanıcı sayısı ve erişim imkanları açısından popüler olmaları nedeniyle seçilmiştir. Ayrıca bu beş dijital mekân, metaverse platformları arasında ön plana çıkmaları sebebiyle tercih edilmiş olup, her biri farklı teknoloji altyapılarına, kullanıcı kitlesine ve ekonomik işleyiş biçimlerine sahiptir. Bu farklılıklar, söylem analizinde doğrudan karşılaştırma yapmayı zorlaştırabilir ve platformların kullanıcı profillerinden kaynaklanan değişkenler çıkarımsal güçlüklere yol açabilir. Platformların on milyonlarla ifade edilen kullanıcı sayıları nedeniyle bireysel dinamiklerin ölçülmesi veya bu dinamiklerden ayrıştırılarak analize dahil edilmelerinin mümkün olmaması, bu çalışmanın platformlar ve araştırmacılar tarafından beyan edilen kullanıcı alışkanlıklarını

baz alarak ekonomi politik bir eleştirel perspektiften söylem analizine başvurmasını gerekli kılmaktadır.

İkinci sınırlılık, yalnızca resmî belgeler olan kurucu metinler ve kullanıcı sözleşmeleri ile sınırlı kalınmasıdır. Platformların topluluk forumları, sosyal medya hesapları ya da kullanıcı etkileşimleri gibi diğer metinsel ve görsel veriler dışarıda bırakılmıştır. Bu durum, platform söylemlerinin daha geniş bir yelpazede analiz edilmesini engelleyebilir. Bu bakımdan kullanıcıların tekil beyan ve eleştirilerinden ziyade, platform tarafından yürütülen ideolojik manipülasyon teknikleri analize tabi tutularak bir değerlendirme yapılmıştır. Araştırmacının bu platformlar ile ilgili sosyal medya ve forumlar üzerinden edindiği öznel deneyimler, ölçülebilir olmadığı için analize dahil edilmemiştir.

Ayrıca araştırma dili olarak yalnızca İngilizce metinler esas alınmıştır. Kullanıcı sözleşmelerinin farklı dil versiyonları, farklı yasal sistemlere göre uyarlanmış olabileceğinden; yerelleşmiş söylemler bu araştırmanın dışında kalmıştır. Bu da söylemin küresel boyutta nasıl farklılaştığına dair genel çıkarımları sınırlandırabilir. Buna karşın; platformlar tarafından sunulan bu metinlerin İngilizce orijinalinden edinilen Türkçe çevirileri de analize dahil edilmiş, böylece olası yasal ve kültürel farklılıklar karşılaştırılarak en aza indirgenmeye çalışılmıştır.

Güncellenebilir olmaları ve platformun sahipliğini bulunduran şirketin güncel politikaları ve yasal gereklilikler doğrultusunda bu kurucu metinlerin ve kullanıcı sözleşmelerinin zaman içinde değişikliğe uğrama olasılığı da bu çalışmanın sınırlılıkları arasında yer alır. Bu bakımdan, kurucu metinler ve kullanıcı sözleşmelerinde zaman içinde yapılan değişiklikler ölçüme dahil edilmemiş olmakla birlikte, sahiplik ilişkisi içindeki platform tarafından Ocak 2023 ile Temmuz 2025 tarihleri arasında resmi kanallarca yayımlanmış bulunan metinlerin olası güncellenmiş son versiyonları araştırmaya konu edilmiştir.

Son olarak, Van Dijk'ın eleştirel söylem analizine dayalı bu yöntem öznel yorumlar içerebilir. Söylem analizinde araştırmacının ideolojik konumu ve bilgi altyapısı çözümleme sürecini etkileyebilir. Bu durum, bulguların yeniden üretilebilirliğini zorlaştırabilir ancak aynı zamanda eleştirel perspektifin doğasına da uygundur. Çalışmanın, mekânın dinamiklerini belirleyen unsurlardan birinin beden ve bu bedeni şekillendiren habitus

olduğu savından hareket etmesine özdeş şekilde, eleştirel söylem analizi doğrultusunda yapılan çıkarımlar da araştırmacının habitusuna ve ideolojik konumlanışına bağlı olarak öznel bir perspektif sunmaktadır.

3.1.4 Bilimsel Çerçeve ve Kuramsal Konumlanma

Bu çalışmanın bilimsel çerçevesi, çok katmanlı ve disiplinler arası bir kuramsal yapı üzerine inşa edilmiştir. Ele alınan kuramlar yalnızca yöntemsel bir araç olarak değil, aynı zamanda analiz edilen metinlerin altında yatan ideolojik, toplumsal ve kültürel süreçlerin açığa çıkarılmasında etkin bir kavramsal zemin olarak konumlandırılmıştır. Başta eleştirel söylem analizi olmak üzere ekonomi politik yaklaşım, mekân kuramları ve anarşist teori bu yapının temel bileşenlerini oluşturur. Bu çoklu kuramsal yapı sayesinde metaverse platformları yalnızca teknik ve yazılımsal bağlamda değil; iktidar, özgürlük, mülkiyet, metalaşma ve denetim gibi kavramlar üzerinden çok boyutlu bir şekilde incelenmiştir.

Van Dijk'ın eleştirel söylem analizi modeli, söylemin yalnızca dilsel bir yapı değil, aynı zamanda toplumsal pratikleri yeniden üreten ideolojik bir yapı olduğunu ileri sürer. Bu doğrultuda kurucu metinler ve kullanıcı sözleşmeleri, hem sözcük seçimi, sözdizimi, yapı bakımından mikro düzeyde, hem de toplumsal bağlam, ideoloji, güç ilişkileri bakımından makro düzeyde çözümlemeye tabi tutulmuştur. Kullanıcı sözleşmeleri ve kurucu metinler, bu yaklaşım doğrultusunda analiz edilmiştir. Söz konusu belgelerde denetim ve özgürlük kavramlarının ne şekilde inşa edildiği, bu kavramların kullanıcıya nasıl sunulduğu ve hangi ideolojik işlevleri yerine getirdiği katmanlı bir söylem çözümlemesiyle açığa çıkarılmıştır. Van Dijk'ın kavramsal modeli, özellikle konumsal ideoloji ve eyleyenler arası temsil stratejileri aracılığıyla metinlerin örtük ideolojik boyutlarının ortaya konmasını sağlar.

Henri Lefebvre'in mekânın toplumsal üretimi kuramı, dijital mekanların da fiziksel mekanlar gibi toplumsal olarak üretildiği fikrinden hareketle bu çalışmanın temel taşlarından biri olmuştur. Lefebvre, mekânı hem üretim hem de iktidar ilişkilerinin bir ürünü olarak görür. Bu yaklaşıma göre Decentraland, The Sandbox, Horizon World,

Roblox ve Fortnite gibi metaverse platformları sadece dijital oyun ya da sosyal alanlar olarak değil; belirli iktidar ilişkilerinin, erişim politikalarının ve kurumsal söylemlerin yeniden üretildiği yapılar olarak ele alınmıştır. David Harvey'nin mekânın metalaşması ve dijital alanların neoliberal düzenle bütünleşmesi ile ilgili görüşleri, bu kuramsal çerçevede değerlendirilmiştir. Harvey'nin özellikle dijital mülkiyet, dijital emek ve veri üretimi konularındaki analizleri, incelenen platformlardaki kullanıcı deneyiminin ekonomik politik açıdan anlamlandırılmasına olanak sunar. Bu yönüyle Fuchs'un dijital emek ve Zuboff'un gözetim kapitalizmi kavramları da bu çalışmanın ekonomi politik değerlendirmelerine temel oluşturmaktadır.

Frankfurt Okulu'nun eleştirel kuramı da bu çalışmanın düşünsel çerçevesinde yer alır. Adorno ve Horkheimer'ın kültürel endüstri kavramı, dijital platformlarda kitlesel içerik üretiminin ve tüketime dayalı kullanıcı yönlendirmelerinin analizinde kullanılmıştır. Marcuse'ün tek boyutlu insan kavramı bireyin sistem içinde özne değil tüketici olarak konumlandırıldığı bir dijital mekân tasavvuru sunar. Habermas'ın kamusal alan kavramı ise platformların topluluklar adına eşit ve yatay bir etkileşim alanı açma potansiyeli ile bu potansiyeli ideolojik bir stratejiyle sunma olasılığını sorgulamak için kullanılmıştır. Bu kuramlar, platformların kullanıcıyı şekillendirme yöntemini, vadedilen demokratik katılımın sınırlılıklarını ve özgürlük söyleminin araçsallaştırılmasını anlamak açısından önemli bir teorik zemin sunar.

Bu eleştirel yaklaşımlara ek olarak, anarşist düşünürlerin özellikle iktidar, merkezi yapı ve hiyerarşi karşıtlığına dair görüşleri ve bireysel özgürlük ile kolektif eylemsellik vurguları çalışmada referans alınmıştır. Kropotkin'in karşılıklı yardımlaşma ilkesi, Bakunin'in devlet karşıtlığı ve Proudon'un mülkiyet eleştirisi, dijital mekânda kullanıcı ile platform arasındaki ilişkinin yeniden düşünülmesine aracılık etmektedir. Anarşist kuramcıların fikirlerinden beslenen bir alternatif dijital mekân tahayyülü, mevcut platform yapılarını dönüştürme olasılığını gündeme getirir. Blokzincir teknolojisi ve merkeziyetsiz özerk organizasyonlar, anarşist kuram ışığında bir özgürlük olasılığını dijital mekâna taşımaktadır.

Bu tez çalışması çeperinde kuramsal bir çerçeveye oturtulmaya çalışılan tasarım toplumu ve mizanarşi kavramları; araştırmaya konu olan denetim ve özgürlük kavramları bağlamında, dijital dünyadaki belirleyici çelişkili dinamiklerden birini temsil etmesidir. Metaverse platformları, kullanıcıya yüksek düzeyde özgürlük vaadiyle sunulurken, aynı

anda kapitalist ve iktidar yanlısı denetim mekanizmalarını da devreye sokar. Bu ikili yapı, çalışmanın temel araştırma sorularını biçimlendirmiştir: Platformlar özgürlük kavramını hangi söylemlerle inşa etmektedir? Bu söylemler, hangi denetim biçimlerini görünmez kılmaktadır? Bu sorular, söylem çözümlemesiyle birlikte kuramsal olarak Deleuze ve Guattari'nin köksap ve Foucault'nun heterotopya kavramlarıyla test edilmiştir.

Köksap modeli, merkeziyetsizleşmiş, ağ tabanlı yapıların özgürlükle ilişkilendirilmesini açıklarken; heterotopya kavramı, platformların aynı anda hem alternatif hem de düzen içi yapılar olabildiğini gösterir. Bu kavramsal çerçeve, incelenen platform metinlerinde özgürlük ve denetim arasındaki ilişkinin paradoksal doğasını ortaya koyar. Platformlar, kullanıcıların kendi içeriklerini üretmesine, avatarlarını özelleştirmesine ve sanal araziler satın almasına olanak tanısa da bu eylemler belirli kodlarla, algoritmalarla ve protokollerle sıkı biçimde sınırlandırılmış ve veri mahremiyeti göz ardı edilerek kullanıcı bilgileri metalaştırılmıştır.

3.2 Decentraland Platformu

Dijital teknolojilerin ve blokzincir altyapılarının gelişimi, finansal sistemlerle beraber sosyal etkileşim, içerik üretimi ve mülkiyet hakları ile ilgili tartışmaları da güncel hale getirmektedir. Ethereum blokzinciri üzerine inşa edilen merkeziyetsiz bir sanal gerçeklik platformu olan Decentraland, katılımcılara sanal bir evrende arsa sahibi olma, bu arsalar üzerinde içerik üretme, dağıtma ve ekonomik etkileşimde bulunma olanağı sunmaktadır. Decentraland metaverse platformu, merkezi bir otoritenin müdahalesine kapalı olan yapısı itibariyle geleneksel sosyal medya kanallarından ayrılmaktadır. Platformun temel sunumu içerik üreticilerinin, kullanıcıların ve geliştiricilerin sistem üzerinde tam kontrol sahibi olmaları ve yaratıcı katkıların ekonomik karşılığını doğrudan elde edebilmesini sağlamaktır.

Decentraland üç temel katmandan oluşur: arazi mülkiyetini kayıt altına alan konsensüs katmanı, içerikleri dağıtan içerik sunum katmanı ve gerçek zamanlı etkileşimi mümkün hale getiren eşzamanlılık katmanı (Ordano ve diğ., 2017). Kullanıcılar platformun dijital tokeni olan MANA aracılığıyla sanal araziler edinebilir, dijital hizmetler

satın alabilir veya gelir elde edebilir. Bu süreç, teknik bir işlevsellikle birlikte topluluk temelli bir dijital ekonomi kurma hedefini yansıtır.

Merkezi yapılar yerine kullanıcı tabanlı bir yönetişim modeli benimseyen platform; dijital özgürlük, sansür direnci ve mülkiyet hakları gibi tartışmalı unsurları, teknik altyapısıyla çözüme kavuşturmayı denemektedir. Bu sebeple Decentraland bir oyun ve eğlence ortamı olmanın yanı sıra dijital üretim, ticaret, topluluk oluşturma ve kimlik edinme açısından yeni bir kamusal alan olarak konumlanmaktadır. Platform, blokzincir teknolojisi sayesinde dağıtık yapı ve şeffaflık gibi imkanlar sunarak dijital mekânda özgürlük söylemine katkı sunar.

Decentraland adlı metaverse platformu, kurucu metninde yapısını şu cümlelerle ifade etmektedir:

"Decentraland, Ethereum blokzinciri tarafından desteklenen bir sanal gerçeklik platformudur. Kullanıcılar içerik ve uygulamalar yaratabilir, deneyimleyebilir ve paraya dönüştürebilir. Decentraland'daki arazi kalıcı olarak topluluğa aittir ve bu da onlara yaratımları üzerinde tam kontrol sağlar. Kullanıcılar, blokzincir tabanlı parsel defterinde sanal arazinin mülkiyetini talep eder. (...) Diğer sanal dünyalar ve sosyal ağların aksine, Decentraland merkezi bir organizasyon tarafından kontrol edilmez. Yazılımın kurallarını, arazinin içeriklerini, para biriminin ekonomisini değiştirme veya başkalarının dünyaya erişmesini engelleme gücüne sahip tek bir ajan yoktur." (Ordano ve diğ., 2017, s. 1).

Decentraland ortamında kullanıcılar, sanal arsa satın alarak, NFT tabanlı ürünler satarak ya da çeşitli dijital etkinlikler düzenleyerek gelir elde etme olanağına sahiptir. Ancak bu ekonomik faaliyetlerin sürdürülebilirliği, büyük ölçüde platformun sahiplik yapısı, token dağılımı ve aktif kullanıcı yoğunluğuna bağlıdır. Teknik olarak merkeziyetsiz bir yapı sunulsa da bu merkeziyetsizlik token sahipliği üzerinden şekillendiği için fiili güç dağılımı belirli yatırımcı grupları ve erken katılım gösteren kullanıcılar lehine yoğunlaşmaktadır. Bu durum, toplumsal eşitlik ve adil paylaşım açısından yapısal sınırlılıklar doğurur.

3.2.1 Denetim Temsilleri

Metaverse platformu, ortaya çıkış sürecini ifade ederken, dijital emeğin yoğun şekilde sömürüldüğü bilinen Facebook gibi yapıları örneklendirerek, Facebook'un veri ihlallerine karşı Decentraland'ın güvenilir politikaları olduğu izlenimini yaratır. Decentraland sanal evreninin İngilizce yayımlanan kurucu metni (whitepaper) üzerinde "denetim" anlamına gelecek şekilde "control, discipline, governance" kelimeleri aratıldığında; "kontrol edilen" anlamında yalnızca bir yerde ve başka bir platforma hitaben kullanıldığı görülür:

"Facebook gibi büyük tescilli platformların geliştirilmesi, yüz milyonlarca kullanıcının bir araya gelmesini, etkileşimde bulunmasını, içerik paylaşmasını ve oyun oynamasını sağladı. Ağ etkileri, geniş çevrimiçi topluluklar ve oyun şirketleri yetiştirmeye yardımcı oldu. Merkezi kuruluşlar tarafından kontrol edilen bu platformlar, ağın kurallarını ve içerik akışını yönetirken, platformlara trafik çeken topluluklardan ve içerik yaratıcılarından önemli gelir elde ediyor. Decentraland, içerik yaratıcılarının katkılarının tam değerini sahiplenmelerine ve elde etmelerine olanak tanıyan bir ağ kurmayı hedefliyor." (Ordano ve diğ., 2017, s. 4).

Bu açıdan kendi ideolojik söylemini, bir önceki dönemin popüler sosyal medya platformu üzerinden şekillendiren Decentraland; Facebook ile ilgili genel kabul görmüş mahremiyet ve veri ihlalleri sorunlarının karşısına kendi söylemini eşitlikçi ve paylaşımcı bir vurguyla kurar. Decentraland platformunun kurucu metninde, merkeziyetsiz bir yapı sunmayı hedeflemesinin yanı sıra, kullanıcılar üzerinde dolaylı denetim sağladığını veya denetim altyapısı kurduğunu ifade eden söylemler yer almaktadır:

"Statik içerikler keyfi olarak kopyalanabildiğinden, kullanıcı deneyimi özgün eserleri tanıyan sosyal anlaşmaları güçlendirmelidir. Geliştiriciyi belirlemek için bir kimlik sistemi uygulanarak, kullanıcılar kriptografik imzalar aracılığıyla bir geliştiricinin onayını takip edip doğrulayabilecektir" (s. 7).

Kimlik sistemi teknik bir gereklilik gibi sunulurken gerçekte bireylerin izlenmesi adına bir altyapı oluşturur. Bu yapı, kullanıcıların eylemlerinin anonim değil, onaylı ve izlenebilir olmasına aracılık eder. "Doğrulayabilecektir" ifadesi de güvenlik ve otorite

inşasına neden olarak kullanıcı davranışlarını kontrol etme hakkını meşrulaştırır. Bu söylem, platformun vadettiği anonimlik yerine hesap verebilirlik üzerinden kurulan bir güç yapısını destekler. Platformun merkeziyetsizlik iddiasına rağmen, bireysel kimliklerin sistemsel olarak gözetlenmesine olanak sunar.

"Decentraland'in arazi mülkiyeti, kimlik bilgilerinin kişinin arazisinin koordinatları olduğu bir tür kimlik sistemidir. Avatar, öğe ve betik yaratıcılarının bunları oluşturmaya ve dağıtmaya devam etmesini sağlamak için ekonomik teşvikler de gereklidir. İçerik keyfi olarak kopyalanabileceğinden, yaratıcıya karşı yaptırım uygulamak için toplumsal anlaşmalara güvenmeliyiz" (s. 11).

"Bir tür kimlik sistemidir" cümlesi, durumun doğal ve zararsız olduğu yönünde bir kanaat oluşturmaya yarar. Koordinatlar ile insan kimliği eşleştirilerek kullanıcının teknik takibi mümkün hale getirilir. Böylece dijital mekandaki varlık, fiziksel bir kimlikle bütünleştirilir. Kullanıcının dijital benliği, sistemin veri tabanına kaydedilir ki bu da öznelik tanımını platformun kontrolüne bırakır. Kimlik tanımının platformun mimari yapısıyla özdeşleştirilmesi, kullanıcı özerkliğini sınırlar. Bu durum, teknik altyapı aracılığıyla kimliksel denetimin kurumsallaşmasına yol açar. Ayrıca platform üzerinden üretilen içeriğin korunması amacıyla, "toplumsal anlaşmalar" gerekli ve zorunlu gösterilerek, geleneksel denetim mekanizmalarının işleyişine tabi tutulduğu ifade edilmektedir.

"Betik sistemi, içeriğin pakete nasıl yerleştirileceğini ve davranışını kontrol eder. Bu, uygulamaların ve animasyonların paket içinde yer almasını sağlar. Ayrıca, nesnelerin konumlandırılması ve hareketi, çalınan seslerin zamanlaması ve sıklığı, kullanıcılarla olası etkileşimler gibi davranışları da koordine eder" (s. 10).

"Koordine eder" ifadesi teknik bir kullanım gibi gösterilmekle beraber, davranışların düzenlenmesi anlamı taşımaktadır. Nötr bir ifade şeklinde tasarlanan cümle, denetleyici ve yönlendirici bir anlam taşır. Kullanıcı davranışlarının yönlendirilmesi sistemin olağan işleyişi gibi kodlanır. Bu davranışların tasarlanabilir olduğunu ve kullanıcıların inisiyatifinden çıkarıldığını ifade eder. Platform mimarisi üzerinden geliştirilen davranış kontrolü, iktidar yapılarının etkili denetim yöntemlerinin başında gelmektedir.

"Yetişkin kitlelere yönelik içerik filtreleme (pornografi, şiddet veya kumar gibi) sorununun merkezi olmayan bir ağda çözülmesi zordur. Burada bir pazarın ortaya çıkmasını bekliyoruz: itibar temelli bir yaklaşımla, kullanıcılar her pakette sunulan içerik türünü izleyen bir veya daha fazla beyaz liste/kara liste sağlayıcısı seçebilir" (s. 13).

"Beyaz liste/kara liste" ikiliği, kullanıcı seçimine bağlı bir sansür mekanizmasını meşrulaştırır. Denetim seçeneği sunulması, özgürlük algısı içinde bir gözetimin içselleştirilmesine neden olur. Kullanıcı, filtreleme yaparak gözetime rıza göstermiş olur. Söylem, toplumsal düzenlemeyi platform dışı değil, platform içi filtreleme hizmetleriyle sağlar. Bu durum, içerik kontrolünün metalaştırılması ve bireysel seçim görünümü altında ideolojik kontrolün kurulması anlamına gelir.

"Decentraland'deki kullanıcıların sosyal deneyimi; avatarları, diğer kullanıcıların konumlarını, sesli sohbeti, mesajlaşmayı ve sanal ortamla etkileşimi içerecektir" (s. 10).

"Deneyim" kelimesi olumlu çağrışımlar içermekle birlikte, arka planda tüm sosyal hareketlerin kayıt altına alındığını ifade eder. Kullanıcıların sanal temsilleri olan avatarlarının ve konumlarının listelenmesi, dijital bedenin kontrol edilebilirliği üzerinden tanımlanır. Sosyal deneyimin dahi sistem tarafından yönlendirilmesi, iktidarın duygusal ve sosyal alanlara nüfuz ettiğini gösterir.

Decentraland, söylemsel olarak özgürlük ve merkeziyetsizlik vaat ederken, teknik denetim mekanizmalarını doğal, kaçınılmaz ve nötr gösterecek şekilde bir söylem geliştirmektedir. Bireyin dijital mekandaki hareketlerinin görünür kılınarak düzenlenmesi söz konusudur. Kullanıcıların, davranışlarını teknik sistemin kurallarına göre önceden belirlenmiş sınırlar içinde sergileyebildiği ifade edilir. Etkileşimlerin spontane değil, protokole bağlı olduğu kabulü geliştirilir. Bu tür kontrol mekanizmaları, dijital mekânda bedenin üretimini ve metalaştırılmasını mümkün kılar.

3.2.2 Özgürlük Temsilleri

Decentraland sanal evreninin kurucu metni üzerinde "özgürlük" kavramını karşılayan "freedom, liberty, independence" kelimeleri aratıldığında; yalnızca tek bir yerde ve "bağımsız" anlamına gelecek şekilde kullanıldığı görülür:

"Ağın hızla başlatılması için geliştiriciler ve içerik yaratıcıları Decentraland'da dükkân kurmaları için ödüllendirilecek. Vakıf, ödüllerin bir dizi kilometre taşına ulaşmaya bağlı olduğu sanat, oyun, uygulama ve deneyimler yaratmak için yarışmalar düzenleyecek. Aynı zamanda, yeni kullanıcılara hemen ekonomiye katılmalarına izin veren ödenekler atanacak. Bu finansal teşvikler, ağın bağımsız olarak kullanıcıları ve geliştiricileri çekene kadar fayda değerinin artırılmasına yardımcı olacak." (Ordano ve diğ., 2017, s. 13).

Bu durumda Decentraland, sosyal medya platformları başta olmak üzere, merkezi dijital mekanların denetime tabi olduğunu vurgularken kendi yapısının blokzincir tabanlı olması üzerinden kullanıcılara özgürlük ve mahremiyet vaat ettiği görülür. Oysaki, spekülatif ekonomik dinamikler platformun ekonomik istikrarını tehdit etmekte, yaratıcı üretimin sürekliliği, platformun piyasa dalgalanmalarına karşı kırılgan hale gelmesine neden olmaktadır. Dolayısıyla, Decentraland platformunun vaat ettiği ekonomik özerklik, sermaye yoğunluğu ve piyasa yönelimli yapılar nedeniyle çoğu zaman simgesel bir özgürlük olarak kalmaktadır ve kullanıcılar için maddi ve yapısal eşitsizlikleri yeniden üretmektedir.

"*Decentraland'daki arazi kalıcı olarak topluluğa aittir ve bu da onlara yaratımları üzerinde tam kontrol sağlar"* (s. 1).

Bu cümlede özgürlük söylemi, mülkiyetin merkezi kurumlardan alınarak birey ve topluluk düzeyine devredilmesi üzerinden kurulur. Söylemde ideoloji üretimi, yalnızca dilin içeriğinde değil, aynı zamanda hangi aktörlerin merkezileştirildiği ya da marjinalleştirildiği üzerinden şekillenir (Van Dijk, 2019). Burada "topluluk" özneleştirilerek güçlendirilirken, geleneksel mülkiyet yapıları dolaylı bir biçimde eleştirilmiştir. Topluluk temelli sahiplik kavramı, bireylerin dijital mekânda özerkliklerini sağlayabilecekleri bir alan tahayyülü sunar ve bu yönüyle özgürleştirici bir ideolojiyi yeniden üretir.

"Diğer sanal dünyaların ve sosyal ağların aksine, Decentraland merkezi bir yapı tarafından kontrol edilmemektedir" (s. 1).

Bu ifadeyle söylemsel bir karşıtlık stratejisi kurulmuştur. "Diğerleri" merkezi ve sınırlayıcı, buna karşın "Decentraland" ise merkeziyetsiz ve özgürleştirici olarak sunulmaktadır. Bu karşılaştırma, biz-onlar dikotomisiyle ideolojik bir meşruiyet alanı yaratır. Burada merkezi otorite denetim ve tahakküm ile özdeşleştirilirken, bu platformun merkeziyetsiz yapısı, kullanıcı özerkliği ve katılımcı özgürlükle ilişkilendirilmektedir. Böylece blokzincir altyapısı bir ideoloji taşıyıcısı olarak sunulmakta ve özgürlük söylemi üzerinden meşrulaştırılmaktadır.

"Yazılım kurallarını, arazi içeriğini, para biriminin ekonomisini değiştirme ya da başkalarının dünyaya erişimini engelleme yetkisine sahip tek bir otorite bulunmamaktadır" (s. 1).

Bu cümle, bireylerin ve kullanıcıların dijital mekâna erişim ve üretimde bulunma hakkının herhangi bir merkezi güç tarafından kısıtlanamayacağını savunur. Bu durum, iktidar tarafından kontrol altında tutulan dijital mekânın aksine, kullanıcı özerkliğini destekleyen özgürlükçü bir ideolojiyi besler. Bu yapı aynı zamanda bireyin dijital öznelliğini tanıyan, kontrol mekanizmalarını ortadan kaldıran bir dijital kullanıcı düşüncesi ortaya koyar. Dijital eşitlik ve erişim hakkı teknolojik tasarımla temellendirilen bir hak olarak sunulmaktadır.

"Decentraland'de kullanıcılar, ortak ilgi alanları etrafında mahallelerde bir araya geleceklerdir" (s. 7).

Bu söylem, dijital mekânda kullanıcılara kendi topluluğunu kurabilme ve bu topluluk içinde özneleşebilme olanağı sunar. Bu türden ifadeler, bireylerin sosyal kimliklerini güçlendiren ve onları güç ilişkileri bağlamında konumlandıran bir ideolojik üretim sürecine işaret etmektedir. Ortak ilgi alanı etrafında kümelenme, geleneksel hiyerarşik sosyal yapılar yerine yatay ve gönüllülüğe dayalı ağlar kurma imkânı tanır. Böylelikle özgürlük kavramı sadece bireysel değil, kolektif düzlemde de inşa edilerek ideolojik bir norm haline getirilir.

"Decentraland'de ne inşa edilebileceğine dair herhangi bir teknik sınırlama yoktur" (s. 8).

Bu ifade yaratıcılık ve bireysel ifade özgürlüğünü mutlak öncelik haline getiren bir söyleme tekabül etmektedir. Ancak burada görünürdeki sınırsızlık, gerçekte belirli teknik bilgi, dijital sermaye ve altyapıya erişime bağlıdır. Ayrıca evvelce bahsi geçtiği gibi, çeşitli "topluluk normlarına" uygunluk esas alınmaktadır. Dolayısıyla bu söylem, bireylerin tümü için eşit bir hareket alanı sunuyor gibi görünmekle birlikte, dijital eşitsizlikleri görünmez kılarak ideolojik bir işlev görmektedir.

"Bu merkeziyetsiz dağıtım sistemi, Decentraland'in herhangi bir merkezi sunucu altyapısına ihtiyaç duymadan çalışmasını sağlar" (s. 9).

Bu cümlede teknolojik bir altyapı olan blokzincirin ideolojik bir unsur olarak inşa edildiği görülmektedir. Merkezi sunuculara ihtiyaç duyulmaması, kullanıcıya sürekli erişim ve sansürden muaf olma olanağı sunar. Burada blokzincir teknolojisi doğrudan özgürlük ve bağımsızlıkla özdeşleştirilerek, teknik olanın politikleştirildiği bir söylem stratejisi kullanılmaktadır. Teknik yapı, bireyin özgürleşmesinin aracı haline getirilmiş ve merkezi otoritenin dışlanmasıyla normatif bir sistem önerisi sunulmuştur.

"Bu sistem, merkezi bir otoritenin kuralları değiştirmesini ya da kullanıcıların katılımını engellemesini imkânsız hale getirerek güçlü bir sansür direnci sağlar" (s. 9).

Buradaki söylem, kullanıcıların özgürlüklerini tehdit eden potansiyel sansür mekanizmalarını devre dışı bırakarak, kullanıcı özerkliğine vurgu yapar. Böylece teknolojik bir yapıdan ziyade politik bir dünya görüşüne işaret etmektedir: Özgürlükçü, katılımcı, eşitlikçi ve merkezi otorite karşıtı bir dijital mekân vurgusu yapılmaktadır. Bu yaklaşım, toplumsal normları da dönüştürmeyi amaçlar, zira özgürlük teknik sistemlerin değil, sosyal mutabakatların sonucu olarak resmedilir.

Decentraland platformunun söylemi, kullanıcıya özgürlük, özerklik ve katılım vadetmektedir ve bu vaatler "blokzincir, merkeziyetsizlik, sansür direnci, eşitlikçi katılım" gibi teknik kavramlar üzerinden ideolojik olarak kodlanmaktadır. Şu hâlde bu tür ifadelerin yalnızca bilgilendirici değil, aynı zamanda ikna edici, yönlendirici ve düzenleyici bir işlev gördüğü söylenebilir. Kullanıcı bu anlatı içinde özgür bir özne olarak konumlandırılsa da bu özgürlüğün gerçek sınırları ve eşitlikleri söylemsel düzeyde ve platform lehine örtük bırakılır.

3.3 The Sandbox Platformu

"Oyna, yarat, yönet, hükmet, kazan" kavramlarını başlık halinde kullanan The Sandbox sanal evreni, İngilizce yayımlanan kurucu metninde (whitepaper) kendisini şu şekilde tanıtmaktadır:

"Sandbox ekibi, oyuncuların platformun ana yardımcı token'ı olan SAND'ı kullanarak oyun deneyimlerini inşa edebilecekleri, sahip olabilecekleri ve paraya çevirebilecekleri benzersiz bir sanal dünya inşa ediyor. SAND sahipleri ayrıca, Sandbox ekosisteminin temel kararları üzerinde oy haklarını kullanabilecekleri Merkeziyetsiz özerk organizasyonlar (DAO) aracılığıyla platformun yönetimine katılabilecekler. Bir oyuncu olarak, dijital varlıklar (Değiştirilemez Token'lar, diğer adıyla NFT'ler) oluşturabilir, bunları pazar yerine yükleyebilir ve The Sandbox Game Maker ile oyun deneyimleri oluşturmak için sürükleyip bırakabilirsiniz. Sandbox, oyuncuların sahip olduğu ve oluşturduğu eğlenceli, yaratıcı bir "oyna kazan" oyun platformu oluşturmak için Atari, Crypto Kitties ve Shaun the Sheep dahil olmak üzere 50'den fazla ortaklık kurdu. Sandbox, blokzinciri ana akım oyun dünyasına getirmeyi hem kripto hem de kripto olmayan oyun meraklılarını gerçek mülkiyet, dijital kıtlık, para kazanma yetenekleri ve birlikte çalışabilirlik avantajları sunarak çekmeyi hedefliyor." (The Sandbox, 2020, s. 1).

The Sandbox platformu, kullanıcıya NFT tabanlı dijital varlıklar ve sanal arsa mülkiyeti sunarak özgürlük, katılım ve ekonomik kazanç vaat eder. Bu yapılar, kullanıcıların yaratıcı üretimlerini ekonomik değer haline getirme fırsatı sunduğu izlenimini verirken, pratikte platform içi ekonomi token sahipliği ve arsa mülkiyeti üzerinden şekillendiği için ekonomik gücün belirli ellerde yoğunlaştığı görülür. Bu sistemlerde karar alma gücünün token sahipliğiyle doğru orantılı olduğu ve bu nedenle eşitlikçi bir yönetişimin mümkün olmadığı yönünde önemli eleştiriler bulunmaktadır (Wang ve diğ., 2021). Diğer taraftan, dijital emeği sömüren sosyal medya platformlarına kıyasla, blokzincir tabanlı The Sandbox platformu, veri ekonomisini kullanıcı lehine düzenlemeye çalışır.

3.3.1 Denetim Temsilleri

The Sandbox sanal evreninin İngilizce yayımlanan kurucu metni üzerinde "denetim" anlamına gelecek şekilde "control, discipline, governance" kelimeleri aratıldığında; "control" kelimesinin on sekiz defa kullanıldığı ve bunlardan beşinin "denetim" anlamına gelecek şekilde yapılandırıldığı görülür:

"Mevcut oyun pazarında, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriklerin merkezi sahipliği ve kontrolü, içerik üreticilerinin haklarını ve sahipliğini sınırlandırmaktadır. Oyuncular tarafından oluşturulan sanal ürünlerin ticareti üzerindeki merkezi kontrol, onların yarattıkları ürünlerden adil bir değer elde etmelerini engellemektedir. Buna ek olarak, özellikle içerik kopyalandıkça, değiştirildikçe ve üzerine inşa edildikçe yaratıcı mülkiyeti kanıtlamak zorlaşmaktadır."

"The Sandbox ile bu sınırlamaların üstesinden gelmeyi ve blockchain oyun pazarını büyütmek için blockchain benimsenmesini hızlandırmayı hedefliyoruz. Bunu, içerik üreticilerinin merkezi bir kontrol olmadan oyun tasarlayıp oynayabilecekleri, paylaşabilecekleri, toplayabilecekleri ve ticaret yapabilecekleri bir voxel oyun platformu oluşturarak gerçekleştireceğiz. Böylece güvenli telif hakkı sahipliği elde edecek ve kripto para (SAND) kazanma imkânına sahip olacaklar." (The Sandbox, 2020, s. 6).

Kurucu metinde "denetim" kavramını karşılayacak şekilde kullanılan "control" terimi, genel olarak merkezi kontrol biçiminde kullanılmış ve olumsuz bir bağlamda sunulmuştur. Örnek verilen Minecraft ve Roblox gibi mevcut oyun platformlarının kullanıcılar üzerinde yarattığı baskı eleştirilmiş ve mahremiyet sorunlarına değinilmiştir. Dijital emeğin platform lehine sömürüldüğünün ifade edildiği metinde, Van Dijk'ın "ideolojik kutuplaşma" yaklaşımına uygun bir "biz ve onlar" modeli ortaya çıkar (Van Dijk, 2019, s. 472). Metin içinde kendisini "özgürlükçü, adil, merkeziyetsiz" gibi kavramlarla temsil eden The Sandbox; mevcut platformları "baskıcı, kontrolcü, sömürücü" ifadelerle inşa eder. Bu ideolojik söylem, platformun kendisini meşrulaştırırken, rakip sistemlerin sorgulanmasına aracılık eder. Söylemin böylece teknolojik bir platform tercihi sunmanın ötesine geçerek, bir değerler sistemi önerdiği görülür.

"The Sandbox ekibinin misyonu, içerik üreticilerinin merkezi kontrol olmaksızın oyun tasarlayıp oynayabilecekleri, paylaşabilecekleri ve ticaret yapabilecekleri, güvenli telif hakkı sahipliği ile SAND kazanabilecekleri bir sistem kurmaktır."

"Minecraft ve Roblox gibi baskın oyunlarda kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin merkezileştirilmesi, içerik üreticilerinin haklarını ve sahipliğini sınırlandırmaktadır. Oyuncular tarafından oluşturulan sanal ürünlerin ticareti üzerindeki merkezi kontrol, oyuncuların yarattıkları içeriklerden adil bir değer elde etmelerini engellemekte; neyi satabilecekleri veya satamayacakları sınırlanmakta ve satış gelirlerinin önemli bir kısmı ellerinden alınmaktadır." (The Sandbox, 2020, s. 12).

"Bu sürecin ilk aşaması, bazı unsurların The Sandbox'un merkezi kontrolü altında, diğer unsurların ise içerik üreticileri ve oyunculara ait olacak şekilde merkeziyetsizleştirilmiş yarı-merkezi bir oyun topluluğunun oluşturulmasıdır." (s. 21).

Söylem, iktidar ilişkilerinin nasıl inşa edildiğini ve bozulduğunu gösterir. Merkezi kontrolü eleştiren The Sandbox, bu kontrolü kullanıcılara dağıtmayı vaat ederek daha eşitlikçi bir dijital emek sistemi kurmayı önerir. Buna bağlı olarak kurucu metinde kontrolün "merkezden" alınarak "bireylere" verildiği vurgulanır. Ancak, görünüşte merkeziyetsiz olan The Sandbox, fiilen dijital bir oligarşiye dönüşerek, demokratik katılımın önüne yapısal engeller koyma potansiyeli de barındırmaktadır. Örneğin, arsa fiyatlarının spekülatif biçimde yükselmesi, yeni kullanıcıların erişimini zorlaştırır; dolayısıyla ekonomik eşitsizlik dijital mekâna da sirayet eder. Bu durum, dijital emek ve mülkiyet rejiminin neoliberal paradigmanın dijital uzantısı olarak işlediğini gösterir.

Denetim kavramının dolaylı şekilde kullanıldığı ifadeler, platformun kullanıcıları yönlendirme misyonuna açıklık kazandırır:

"SAND sahipleri, merkeziyetsiz otonom bir organizasyon (DAO) aracılığıyla platformun yönetimine katılabilecek ve The Sandbox ekosistemine dair kilit kararlarda oy kullanma hakkını kullanabileceklerdir" (s. 2).

Bu cümlede denetim, demokratik katılım görünümü altında yeniden kodlanmaktadır, zira katılım yalnızca SAND token sahiplerine açıktır. Bu durumda, yönetim faaliyeti kullanıcılara dağıtılmış gibi görünse de özünde ekonomik sermaye yatırımına bağlı haldedir. Oy hakkının token sahipliği üzerinden belirlenmesi, ekonomik eşitsizliklerin

yönetişim yapısının içinde yer bulduğunu gösterir. Böylece yönetim hakkı, piyasa içinde konumlanan kullanıcılarla sınırlandırılarak kolektif karar alma mekanizması neoliberal bir çerçeveye oturtulur.

"DAO aracılığıyla topluluk, platformdaki gelecekteki gelişmeleri, örneğin içerik ve oyun geliştiricilere verilen vakıf hibelerinin dağılımı ve yol haritasındaki özelliklerin önceliklendirilmesi gibi konuları etkileyebilecek ve kararlara yön verebilecektir" (s. 5).

Bu ifade denetim mekanizmalarının topluluk eliyle işlediği izlenimi uyandırır. Lakin "etkileme" ve "yön verme" fiilleri, karar alma gücünün tam olarak kullanıcılarda olmadığı, kullanıcıların yalnızca öneri ve oylama düzeyinde bir katılım hakkının platform lehine saklı tutulduğu anlamına gelir. Buna ek olarak, yönetişimin odağında teknik özellikler ve ekonomik kaynakların tahsisi yer alırken, sistemsel veya etik meseleler yönetişim kapsamının dışında bırakıldığı bir söylemsel çerçeve çizilmiştir.

"The Sandbox, oyuncuların SAND tokenini kullanarak oyun deneyimlerini inşa edebilecekleri, sahiplenebilecekleri, bunlardan gelir elde edebilecekleri ve yönetişim kararlarına katılabilecekleri benzersiz bir sanal dünya inşa etmektedir" (s. 15).

Yönetişim burada bir oyun deneyiminin parçası gibi sunulmuş, eğlence ve ekonomik değer üretimiyle eşit düzeyde konumlandırılmıştır. Bu, denetimi bir tür tüketici etkinliği ya da katılım oyununa indirger. Böylece yönetişim, kullanıcıyı platformun müşterisi olduğu kadar onun yöneticisiymiş gibi göstererek metalaştırır. Karar alma gücünün sınırları ise belirsiz haldedir; yönetişim yalnızca belli yapılar içinde tanımlanır, sistemin işleyişi sorgulanamaz ve kararların uygulama öncesindeki nihai biçimlenişinde platformun rolü gizli tutulur.

The Sandbox platformunun kurucu metni, denetim kavramını geleneksel yukarıdan aşağıya güç ilişkilerinden sıyırarak merkeziyetsiz, katılımcı ve topluluk temelli bir model olarak sunmaktadır. Buna karşın bu model, özünde token sahipliği üzerinden tanımlanır. Yönetişim büyük ölçüde dijital sermaye sahibi olan aktörlere tanınan bir ayrıcalık halindedir. Bu durum eşitlikçi katılım ideolojisinin piyasanın gerçekliğiyle çeliştiğini gösterir. Söylemsel olarak, blokzincir teknolojik altyapısının özgürleştirici yanına ve kolektif kimliğe referanslar verilerek bir meşruiyet zemini hazırlanır. Fakat bu yaklaşım, karar alma süreçlerinin şeffaflık düzeyi, erişilebilirlik ve kapsayıcılık hakkında net bilgiler

barındırmamaktadır. Bu sebeple söylem, şeffaflık ve denetim vaadiyle güç ilişkilerini örtük hale getirir.

3.3.2 Özgürlük Temsilleri

The Sandbox sanal evreninin kurucu metni üzerinde "özgürlük" kavramını karşılayan "freedom, liberty, independence" kelimeleri aratıldığında; bu kelimelerin doğrudan kullanılmadığı fakat "özgürlük" anlamı taşıyan içeriklerin dolaylı olarak başka kelimelerle ifade bulduğu görülür:

"İçerik üreticilerinin merkezi bir kontrol olmadan oyun tasarlayıp oynayabilecekleri, paylaşabilecekleri, toplayabilecekleri ve ticaret yapabilecekleri bir voxel oyun platformu kuracağız" (s. 6).

Bu cümlede "merkezi kontrol olmaksızın" ifadesi, platformun ideolojik söyleminde özgürlüğü ve kullanıcı özerkliğini savunduğunu gösterir. Bu tür ifadeler, gerçek iktidar ilişkilerini gizleyerek platformun yapısal kontrolünü gizleme potansiyeli taşır. Özgürlük, burada ekonomik kazanç ile birleşerek bireysel başarı ve girişimcilik üzerinden yeniden tanımlanır ki bu da neoliberal politikalarla örtüşmektedir. Kolektif yarar ve etik sorumluluk ise söylemin dışında bırakılır.

"Oyuncular, oyun kapatılsa veya terk edilse bile dijital eşyalarının gerçek ve kalıcı sahipleridir." (s. 8).

"Oluşturulan her ASSET'i NFT olarak kaydederek, The Sandbox içerik üreticilerine yarattıkları her şeyin gerçek sahipliğini sağlar." (s. 20).

Burada kullanıcı güç sahibi ve bağımsız bir özne olarak konumlandırılır. Bu güç vaadine karşın gerçekte platformun kontrolünü elinde tutan, kapitalist ilişkilere bağlı şekillenen şirket politikaları ve yönetici katmandır. Bu yolla kullanıcının kendini özgür hissetmesi ve lakin özünde sistemin sınırlarını ve kurallarını belirleyen platformun hedefleri doğrultusunda bir katılım sergilemesi sağlanır. Ayrıca mülkiyet hakkının kullanıcının kontrolünde olduğu yönündeki vurgu da belirsizlik barındırmaktadır, zira

üretilen içeriğin platform üzerinden erişilebilir olması, mülkiyet hakkının kalıcı olarak platformun denetiminde bulunmasına aracılık eder.

"SAND, sahiplerinin platformun yönetişim kararlarına DAO yapısı aracılığıyla katılmasına olanak sağlayan bir yönetişim tokenidir." (s. 9).

"Blok zinciri, içerik üreticilerine gerçek sahiplik sağlar ve bu teknoloji sayesinde geliştiriciler olarak biz de, oyuncuların içerik üretimine harcadıkları zaman ve emeğin karşılığını nihayet verebilir; varlıklarını paraya çevirmelerine ve özgürce ticaret yapmalarına olanak tanıyabiliriz" (s. 13).

"Blockzincir, kullanıcılar arasında varlıkların paylaşımına ve eşler arası ticarete olanak tanır." (s. 18).

Kurucu metinde özgür katılım, sahiplik ve ticaret kelimelerine yapılan vurgu, ekonomik özgürlüğü idealleştirmeye yönelik ideolojik bir söylem düzeyindedir. Bireysel sahiplik söylemi, platformun denetimini ve ekonomik işleyişini meşrulaştırır. Böylece kullanıcı hem üretici hem tüketici ve hem de girişimci olarak sisteme entegre olur. Özgürlük, bu piyasa dinamikleri içinde ve platform tarafından tanımlı haldedir.

The Sandbox platformunun kurucu metninde yer alan bu ifadeler, "özgürlük" kavramını "merkezi kontrolün yokluğu, ekonomik özgürlük, mülkiyet hakkı, karar alma süreçlerine katılım" gibi sunumlar üzerinden oluşturur. Bu bakımdan söylem, içerik üreticisinin oyun evreninde bütüncül bir özerkliğe sahip olduğunu ileri sürer. Geleneksel oyun platformlarında içeriklerin mülkiyeti şirkete aittir; burada ise mülkiyet hakkının kullanıcıya bırakıldığı yönünde bir vaat söz konusudur. Kullanıcıların karar alma süreçlerine katılma hakkına yapılan vurgular ise, platformun sahiplik ilişkileri bakımından simgesel düzeyde görünmektedir. Neticede, söylemin aksine, platform hakkındaki kesin karar alma süreçleri, The Sandbox'ın geliştiricileri ve kurumsal temsilcileri tarafından yürütülür.

3.4 Roblox Platformu

Roblox'un kurucusu tarafından yazılan ve yayımlanan kurumsal vizyon metni (Our Vision for All Ages), şirketin kurucu metni olarak değerlendirilebilecek resmi strateji dokümanıdır. Roblox platformu, dijital bir oyun olmanın ötesinde kültürel ve ekonomik bir deneyim alanı olduğunu vurgularken, her yaştan kullanıcının katılımına açık olduğunu beyan etmekte ve gerçeklik, güvenlik, uygun içerik, sosyalleşme gibi kavramları ön plana çıkarmaktadır:

"Roblox'ta, temelinde güvenlik ve medeniyetin olduğu, gerçek dünyayı simüle eden, iletişim ve bağlantı için sürükleyici bir platform oluşturuyoruz. Gerçek hayatta, insanlar her gün tema parklarından şehir parklarına kadar her yaşa uygun tasarlanmış yerleri ziyaret ediyor. Daha büyük yaş grupları, gece kulüplerinden bazı konserlere veya filmlere kadar bir tür yaş doğrulaması gerektiren ortamlara giriyor. Roblox'ta, gerçek hayatın bu dinamiklerini sanal alanda yeniden yaratmak istiyoruz. Gerçek hayatta olduğu gibi, anahtar nokta Roblox'taki insanlar için farklı deneyimlere dayalı uygun beklentiler oluşturmaktır. Bunun gerçek dünyada nasıl gerçekleştiğine alışkın olsak da, bu süreçleri dijital olarak oluşturmak tamamen yeni bir niyet ve çaba türü gerektiriyor. Hem güvenli hem de medeni olan bu yeni dijital dünyanın yolunu açmaktan heyecan duyuyoruz." (Baszucki, 2023).

Roblox gibi kullanıcıların içerik üretmesine olanak tanıyan platformlar, görünürde yaratıcı özgürlüğü teşvik etse de bu içeriklerin hukuki mülkiyeti büyük ölçüde platforma aittir. Roblox'un kullanıcı sözleşmesinde (Terms of Use), yaratılan tüm içeriklerin platform tarafından dünya çapında, sürekli, telifsiz ve devredilebilir bir lisans kapsamında sınırsız şekilde kullanılabileceği açıkça belirtilmektedir.

"Kullanıcı tarafından yüklenen içerikler için Roblox, süresiz, geri alınamaz, dünya çapında geçerli, telifsiz, alt lisanslanabilir ve devredilebilir bir lisans hakkı elde eder. Bu lisans, içeriğin her türlü medya aracılığıyla kullanılması, çoğaltılması, uyarlanması, türev eserler oluşturulması gibi hakları kapsar." (Roblox, 2025).

Bu durum, Zuboff'un "davranışsal artı değer" kavramıyla örtüşür. Zuboff'a göre, kullanıcıların dijital ortamdaki davranışları ve üretimleri, yalnızca doğrudan kullanım için

değil; gelecekteki davranışları tahmin etmek, yönlendirmek ve ekonomik kazanç sağlamak amacıyla işlenen bir artık ürüne dönüşmektedir (Zuboff, 2021, s. 336).

Roblox bağlamında, çocuklar ve gençler tarafından üretilen oyunlar, karakterler ve sanal nesneler, platform tarafından metalaştırılır; böylece yaratıcı emek, kurumsal sermaye birikimi için algoritmik bir hammadde haline gelir. Bu süreç, kullanıcıların kendi üretimlerinden doğrudan gelir elde etmelerinin önünde hem teknik hem yapısal engellerin bulunduğunu ve üretiminin büyük bölümünün, kullanıcı farkında olmadan platformun ekonomik çıkarına hizmet ettiğini gösterir.

3.4.1 Denetim Temsilleri

Roblox platformunun kurucu metninde ve kullanıcı sözleşmesinde "denetim" kelimesine yönelik bir tarama yapıldığında, kavramın doğrudan kullanılmadığı görülür. Daha çok "içerik denetimi, ebeveyn denetimi, iletişim kısıtlamaları" gibi kurumsal sınırlılıklar vurgulanır. Buna ek olarak, kullanıcıların gözetim ve denetime tabi tutulduğuna yönelik açık ve örtük ifadeler bulunmaktadır:

"Roblox, Topluluk Standartlarını ihlal edebilecek içerik ve davranışları proaktif olarak belirlemek için metin filtreleme, ses denetimi, içerik denetimi ve diğer otomatik sistemlerden oluşan çeşitli yöntemler kullanır" (Roblox, 2025).

Bu cümle, denetimi nötr ve teknik bir "koruma" aracı gibi sunarak meşrulaştırır; "proaktif" ifadesi, Roblox'un yalnızca tepki veren değil, ihlalleri daha oluşmadan önleyen bir otorite rolünde olduğunu vurgular. Bu anlatı, denetimin asıl hedefinin kullanıcı güvenliği olduğu fikrini güçlendirirken platformun sürekli bir gözetim uygulamasını normalleştirir. Toplumsal düzlemde bakıldığında ise, özel şirketlerin dijital davranışlar üzerinde geniş ve daimî bir denetim kurduğu, bunun da çevrimiçi kamusal alanın sınırlarını tek taraflı olarak belirlediği görülür. "Çeşitli yöntemler" olarak gizlenen algoritmalar, şirket yönetiminin politik ve ekonomik beklentileriyle şekillendirilerek kullanıcı üzerinde bütüncül bir kontrol aracı olarak kullanılır.

“Yapay zekâ araçları, metin tabanlı iletişimlerdeki ihlal edici içerikleri diğer kullanıcılar görmeden önce inceler ve engeller; ayrıca şüpheli içerik barındıran konuşmaları daha fazla inceleme için insan moderatörlere iletir” (Roblox, 2025).

Burada, teknolojik denetim ile insan müdahalesi iç içe geçirilerek çok katmanlı bir gözetim ağı inşa edilmektedir. Yapay zekanın incelemesi ve engellemesi tarafsız bir otomasyon gibi sunulurken, karar süreçlerinde insan moderatörlerin varlığı sübjektifliği kaçınılmaz kılar. Ayrıca yapay zekâ algoritmasının hangi durum karşısında ne türden bir aksiyon alacağı da platformun politikalarınca belirlenmektedir. Bu yapı, kullanıcıların kendiliğinden denetim altında olduğu hissini pekiştirir ve dijital mekânın otorite tarafından şekillendirildiği gerçeğini görünmez kılar. Denetim, platformun etkileşim olanağının doğal bir unsuru gibi konumlandırılarak ideolojik bir kabul sağlanır.

“Roblox, Roblox Koşullarını ihlal etmeleri hâlinde, tamamen kendi takdirine bağlı olarak içerik üreticilerini veya grup/topluluk sahiplerini denetleme hakkını saklı tutar” (Roblox, 2025).

Bu cümledeki “tamamen kendi takdirine bağlı olarak” ifadesi, denetim yetkisinin sınırlarının belirsiz ve merkezileşmiş olduğunu gösterir. Denetim, platforma katılan herkes için kaçınılmaz ve tek yönlü bir otorite ilişkisi kurar. Bu yapı, kullanıcı üretiminin platform çıkarlarına uygunluğunu sağlarken, içerik üreticilerinin özerkliğini kısıtlar ve dijital emeğin kontrolünü tekelleştirir. Cümlede bu denetlemenin sınırlıkları ve olası uygulama ve yaptırımları konusunda net bir ifade bulunmamaktadır. Bu durum, platformun inisiyatifine bağlı olarak kullanıcının ekonomik yatırımlarının da bu denetim ve olası yaptırımlardan etkilenebileceği anlamına gelmektedir.

“Roblox, kullanıcıların deneyimlerini yaş gruplarına göre özelleştirir; örneğin, 13 yaş altı kullanıcılar bazı sohbet özelliklerini kullanmadan önce ebeveyn izni almak zorundadır” (Roblox, 2025).

Yaşa dayalı bu denetim, kullanıcı güvenliğini sağlama gerekçesiyle açıklansa da, platformun kimlerin neyi görebileceğine karar verdiği bir filtreleme rejimi kurar. Bu yapı, toplumsal düzlemde aile kontrolünü dijital platformun teknik altyapısıyla birleştirir ve çocukların çevrimiçi deneyimlerini standartlaştırarak çeşitliliği sınırlar. Böylece denetim, ebeveyn sorumluluğu görünümünde kurumsal bir kontrol mekanizmasına dönüşür. Uluslararası hukuksal ve kültürel farklılıklar göz ardı edilerek, platformun ideolojik

yaklaşımı bir "çocuk koruma programı" şeklinde sunularak güven tahsis edilmeye çalışılır. Bu durum daha çok ebeveynlerin platforma olan sadakatlerini güçlendirmeyi amaçlar ki bu da ekonomik bir beklentiye karşılık gelir.

"Roblox, sesli sohbetleri gerçek zamanlı olarak yazıya döken otomatik konuşma tanıma araçları kullanır ve içeriği ihlal edici dil açısından sınıflandırır; ardından ihlalin durumuna göre kullanıcıya uyarı gönderir, geçici askıya alır veya yasaklama işlemi uygular" (Roblox, 2025).

Bu ifade, anlık ve sürekli bir gözetim mekanizmasını meşru kılar. "Gerçek zamanlı" denetim, konuşma özgürlüğünü teknik bir süzgeçten geçirirken, kullanıcıları daima denetimde hissettirir. Bu durum, toplumsal düzeyde platformun norm koyucu gücünü güçlendirir ve dijital iletişimi, anlık olarak gözetim altında tutulan bir faaliyet haline getirir. Dolayısıyla platformun etkileşim alanı, kullanıcıların özerkliğini ortadan kaldırılarak ifade edilen düşüncelerin depolanıp şirket yararına kullanılabildiği bir veri ticaretine olanak sunar.

3.4.2 Özgürlük Temsilleri

Roblox platformunda özgürlük kavramı dolaylı ifadelerle kullanılırken, bireyin platform içindeki ticari faaliyetlere yönlendirilmesi de sağlanır. Özgürlük, platformun kullanıcı sözleşmesinde denetim kavramı dolayımında kullanılmaktadır:

"Roblox, kullanıcıların kendi oyunlarını ve deneyimlerini oluşturmasına olanak tanıyan bir platformdur. Bu, kullanıcılara yaratıcı özgürlük sunar. Ancak, oluşturulan içerikler belirli kurallara ve denetim mekanizmalarına tabidir." (Roblox, 2025).

Roblox'un her yaşa uygun oyun deneyimi sunduğuna yönelik söylemi, özellikle yetişkin olmayan kullanıcıların güvenliğini ön plana alan bir yaklaşımı inşa eder. Bu bakımdan platform, çeşitli denetim mekanizmaları işlettiğini ifade ederek, ebeveynlere yönelik bir güven algısı oluşturmaya çalışır. Belirli yaş gruplarına çeşitli kısıtlamaların uygulanması, bu kullanıcıların sosyalleşme olanaklarına yönelik bir sınırlandırma oluşturmakla birlikte, satın alma işlemini gerçekleştiren ebeveynlerin güvenini kazanmaya

yönelik bir strateji olarak görülebilir. Platformun ilgili belgelerinde, denetim ve yaratıcı özgürlük arasında bir denge kurulmaya çalışılmakta ve bu durum bir pazarlama stratejisi olarak kullanılmaktadır.

"Yaratıcı, deneyimlerindeki veya sanal içeriklerdeki tüm içerikleri istediği zaman ve kendi takdirine bağlı olarak silebilir veya güncelleyebilir" (Roblox, 2025).

Bu cümlede, yaratıcıya platform üzerinde mutlak bir kontrol imkânı tanındığına yönelik ideolojik bir söylem inşa edilmektedir. Ancak bu yetki, silinen içeriğin daha önce satın alan kullanıcılar tarafından süresiz erişilebilir olması ve Roblox'un kullanım hakkının devam etmesi şartına bağlıdır. Metin, yaratıcı özgürlüğünü biçimsel olarak tanırken platformun çıkarlarını koruyan kalıcı hakları öne çıkarır. Böylece, üretici özgürlüğü yüzeyde onaylanır; fakat fiilen platformun kontrolü güçlenir. Platformun veri tabanına dahil edilen ve kullanım hakkı platform güvencesi altına alınan içeriğin, yaratıcısı tarafından silinse dahi, platformun ekonomik işleyişinde kullanılmasının devamı önünde bir engel bulunmamaktadır.

"Roblox Kullanım Koşulları'nı kabul ederek, yasal olarak bağlayıcı bir sözleşmeye taraf olursunuz; eğer bu koşulları kabul etmiyorsanız, hizmetleri kullanmamalısınız" (Roblox, 2025).

Burada, kullanıcının hizmete katılma "özgürlüğü" olduğu belirtilir ancak bu, tüm hak ve yükümlülüklerin tek taraflı belirlendiği bir platform sözleşmesine onay vermesi koşuluna bağlanır. Söylemsel düzeyde, özgürlüğün ancak platformun kurallarını aynen kabul etmekle mümkün olduğu çerçevelenir. Bu yapı, katılım özgürlüğünü güçlendirmek yerine, katılımın önkoşulunu mutlak bir rıza beyanına dönüştürür. Bu durum, kullanıcı özgürlüğünden ziyade mutlak bir teslimiyetin söylemsel inşası olarak görülebilir.

"Yaratıcı, bazı sanal içerikleri diğer kullanıcılarla paylaşma hakkına sahiptir; bunu yapmak zorunda değildir, ancak kabul ederse, diğer kullanıcılar bu içerikleri kendi deneyimlerinde kullanabilir" (Roblox, 2025).

Bu cümle, paylaşmanın gönüllülük esasına ve yaratıcının onayına bağlı olduğu vurgusuyla özgürlüğü destekleyen bir söylem kurar. Fakat onay verildiğinde, kontrolün kullanıcı topluluğuna değil, yine platformun belirlediği teknik ve hukuki çerçeveye

devredildiği görülür. Böylece yaratıcı özgürlüğü, bireysel tercihten çıkıp platformun tasarladığı bir yetki devrine dönüşür.

"Roblox, hizmetlerin düzgün çalışmaması durumunda veya anlaşmaya aykırı olması hâlinde kullanıcıların yasal haklarını ve geri ödeme taleplerini sınırlamaz" (Roblox, 2025).

Bu cümle, kullanıcıların yasal haklarının garanti altında olduğu mesajını verir. Lakin asıl amaç, Roblox'un kendi inisiyatifiyle belirlediği geri ödeme ve sorumluluk politikalarını meşrulaştırmaktır. Toplumsal düzeyde bakıldığında, platformun mutlak kontrolünü yumuşatarak, özgürlük ve güvence hissi yaratır; oysa gerçekte kullanıcı özgürlüğü, yalnızca yasal zorunlulukların izin verdiği kadar geniş bir alana sahiptir. Platform olası "yasal kesinti" veya "kullanım hakkı" gibi kesintilerin düzeyinden söz etmeyerek, kullanıcıya güvence vermeyi dener.

"Roblox Gizlilik Politikası, platformun sizden hangi bilgileri topladığını, bu bilgileri nasıl koruduğunu ve nasıl kullandığını açıklar" (Roblox, 2025).

Burada "koruma" ve "açıklama" ifadeleri, platformun şeffaf ve kullanıcı dostu olduğu imajını pekiştirir. Fakat gerçek kontrol, bilgiyi paylaşma veya paylaşmama hakkı kullanıcıya değil, platformun belirlediği kullanım şartlarına bağlıdır. Söylemsel düzeyde, kullanıcı verilerinin toplanması meşru ve güvenli bir işlem olarak sunulur; toplumsal düzeyde ise platform, veri toplama ve işleme gücü sayesinde kullanıcı davranışını şekillendiren bir otorite haline gelir. Öte yandan, toplanan verilerle ilgili yapılan açıklamanın tutarlılığı ve güvenilirliği ölçülebilir durumda değildir. Platform tarafından bu güvencenin ihlali söz konusu olduğunda kullanıcının bu konuda bilgilendirilmesi veya platforma yaptırım uygulanması olası görünmemektedir.

3.5 Fortnite Platformu

Fortnite sanal evrenini bünyesinde barındıran Epic Games, Topluluk Kuralları (2024) başlığı altında sosyalleşme vurgusu yaparken, güvenli ve eğlenceli ekosistem vurgusu yapar:

"Epic, önde gelen bir etkileşimli eğlence şirketi ve 3D motoru teknolojisi sağlayıcısıdır. Epic, dünyanın en büyük oyunlarından biri olan Fortnite'ın operasyonlarını yönetmektedir. Fortnite; Fortnite Battle Royale, LEGO® Fortnite, Rocket Racing ve Fortnite Festival gibi birinci taraf oyunların yanı sıra içerik üreticileri tarafından geliştirilen deneyimleri de içeren sosyal eğlence deneyimlerinden oluşan canlı bir ekosistemdir. Epic; Fortnite, Fall Guys, Rocket League ve Epic Games Store'da 800 milyondan fazla hesap ve 6 milyardan fazla arkadaş bağlantısına sahip. Şirket ayrıca dünyanın önde gelen oyunlarından birçoğunun geliştirilmesinde kullanılan oyun motoru olmasının yanı sıra film ve televizyon, yayın ve canlı etkinlikler, mimari, otomotiv, üretim ve simülasyon gibi sektörlerde de kullanılan Unreal Engine'in geliştiricisi. Fortnite, Unreal Engine, Epic Games Store ve Epic Online Services aracılığıyla Epic geliştiricilerin ve içerik üreticilerinin oyun ve diğer içerikleri oluşturması, dağıtması ve çalıştırması için uçtan uca bir dijital ekosistem sağlıyor." (Epic Games, 2024).

Fortnite, kullanıcıya oyun içi haritalar ve deneyimler oluşturma imkânı tanırken, bu üretimlerin ekonomik değeri Epic Games'in mülkiyetinde kalır. Fortnite'ın platform içi para birimi olan V-Bucks üzerinden yürüyen ekonomi, kullanıcıya görünürde kazanç vaat etse de bu kazançlar şirket politikaları doğrultusunda kısıtlanır ve çoğu zaman yeniden platform içi harcamalara yönlendirilir.

3.5.1 Denetim Temsilleri

Fortnite platformunun kullanıcı sözleşmesi üzerinde "denetim" kelimesi aratıldığında, "ebeveyn kontrolleri, içerik kısıtlamaları, yaş derecelendirmesi, içerik filtreleme" gibi bağlamlarda kavramın kullanıldığı görülür:

"Epic Games, ebeveynlerin çocuklarının oyun deneyimini yönetmeleri için kapsamlı kontroller sunar. Bu kontroller, oyun içi satın alımları sınırlama, iletişim özelliklerini kısıtlama ve içerik filtreleme gibi seçenekleri içerir" (Epic Games, 2024).

Metaverse platformlarında da sosyal medya platformlarına benzer şekilde, yetişkin olmayan kullanıcıların dijital kapitalizme dahil edilmesi adına, kendilerine ve ebeveynlerine güvence verilmesi söz konusudur. Fortnite platformu da oyun içi

kısıtlamalardan söz ederek kullanıcı üzerinde kültürel ve hukuksal bakımdan uluslararası düzeyde bir karşılığı olmayabilecek bir kontrol mekanizması geliştirir. Belirli yaş gruplarına yönelik erişim kısıtlaması mevcuttur lakin sözleşmede kullanıcıdan elde edilen verilerin algoritmalar aracılığıyla reklama dönüştürülmesi ve bu reklamların yetişkin olmayan kullanıcılara sunularak onların manipüle edilmesi önünde bir engel bulunmamaktadır. Bu durum, platformun ideolojik olarak güvence veren bir söylem geliştirirken, arka planda veri ekonomisinin gereklerine uygun bir istismar mekanizması işlettiğine işaret eder.

"Oyunda, şiddet, müstehcenlik veya diğer uygunsuz içeriklerin paylaşılması yasaktır. Bu tür içerikler, kullanıcı sözleşmeleri ve topluluk kuralları kapsamında denetlenir."

"Fortnite, oyuncuların yaşlarına uygun içeriklere erişimini sağlamak için yaş derecelendirmesi sistemini kullanır. Bu sistem, genç oyuncuların uygun olmayan içeriklerle karşılaşmasını önlemeyi amaçlar" (Epic Games, 2024).

Fortnite tarafından elde edilen kullanıcı verileri marka değerini artırmak ve reklam geliri elde etmek için kullanır ve oyun içi satışlar için Nike, Balenciaga, Ferrari gibi önde gelen kapitalist şirketlerle anlaşmaları bulunur (Zagni ve diğ., 2025). Bu durum, Fortnite platformunun yetişkin olmayan kullanıcılara yönelik hassasiyetinin içerik kısıtlamasıyla sınırlı olduğunu gösterir. Zira yetişkin olmayan kullanıcıların ekonomik durumları veya bahsi geçen markalara erişim imkânı göz ardı edilerek bu kullanıcıların kapitalizm tarafından hedef haline getirilmeleri söz konusudur. Ayrıca kişisel verilerin ihlalinden kaynaklı olarak yetişkin olmayan kullanıcıların internet ve akıllı telefon kullanmalarına bağlı olarak karşılarına çıkan üçüncü taraf reklamların içeriğine dair bir kısıtlama hakkına sahip olmayan platformlar, dolaylı yoldan da olsa kullanıcının şiddet, müstehcenlik ve uygunsuz görüntülerle karşılaşmalarına aracılık edebilmektedirler. Platformun Hizmet Şartları (Epic Games, 2025) metninde şirketi tek taraflı olarak güvence altına alırken kullanıcıyı meta haline getiren ifadeler yer almaktadır:

"Epic, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, önceden haber vermeksizin ve size karşı herhangi bir sorumluluk taşımaksızın, hizmetlere veya içeriklerine erişimi (bir kullanıcı hesabını iptal etme, sona erdirme, değiştirme veya askıya alma dahil) kısıtlayabilir" (Epic Games, 2025).

Bu ifade, dijital platformların kullanıcı üzerindeki tek taraflı denetim yetisini doğal ve sorgulanamaz olarak konumlandırır. “Kendi takdirine bağlı” ve “sorumluluk taşımaksızın” gibi ifadeler, platformu mutlak bir otorite haline getirirken, kullanıcıyı koşulsuz itaate mecbur bırakır. Bu durum platform kapitalizminin ideolojik altyapısında meşrulaştırılan bir dijital tahakküm biçimidir. Şirket kararlarının kullanıcıdan üstün olduğu ve şirketin çıkarlarına bağlı olarak belirlendiği vurgulanır.

“Epic, gönderdiğiniz kullanıcı katkılarını izleme, düzenleme veya silme hakkına sahiptir, ancak bu yükümlülüğe sahip değildir” (Epic Games, 2025).

Bu cümlede içerik denetimi bir hak olarak tanımlanır fakat bir sorumluluk olarak tanımlanmaz. Platform, seçici müdahale yapma ayrıcalığını elinde bulundurur. Bu durum içerik üzerindeki politik veya ekonomik motivasyonla şekillenen manipülasyonları gizler. İdeolojik olarak bu söylem, kullanıcı katkılarını özgürlük adı altında platform kontrolüne tabi kılan post-panoptik bir gözetim rejimi kurmaktadır.

“Kullanıcı adınızın saldırgan, yanıltıcı veya üçüncü taraf haklarını ihlal ettiğini düşünürsek değiştirme hakkımızı saklı tutarız” (Epic Games, 2025).

Bu ifadeye göre kullanıcı kimliğinin inşası dahi şirket kontrolündedir. Platform, “saldırganlık” ve “yanıltıcılık” gibi muğlak kavramlarla kullanıcının kimliğini tanımlama ve değiştirme hakkını elinde bulundurur. Bu durum, kültürel hegemonyanın dijital mekâna tezahürüdür; zira şirket yalnızca içerik değil, kimlik üzerinde de ideolojik biçimlendirme gücüne sahiptir.

“Hesabınıza yalnızca siz erişebilirsiniz. Hesaplar kullanıcıya ait değildir ve başka birine devredilemez” (Epic Games, 2025).

Bu cümle dijital mülkiyetin doğasına yönelik ideolojik bir sorun barındırır: Kullanıcı hizmeti alıyor gibi görünse de aslında mülkiyet hakkı şirkete aittir. Bu durum, erişim hakkı ile sahiplik arasındaki farkın kapitalist dijital platformlar yararına yapılandırıldığını gösterir. Kullanıcının bütün dijital emeği şirkete ait kabul edilir ki bu da dijital emek sömürüsünün hukuksal zeminini oluşturur.

“Epic, bu hizmetlere erişiminizi herhangi bir zamanda sonlandırma veya askıya alma hakkını saklı tutar” (Epic Games, 2025).

Kullanıcının hizmete erişimi, hiçbir koşul veya şart belirtmeksizin şirketin inisiyatifinde bulunmaktadır. “Herhangi bir zamanda” ifadesi, öngörülemez ve keyfi denetimi meşru kılar. Neoliberal düzende özgürlük olarak sunulan dijital katılımın aslında tamamen kontrollü bir alan içinde şekillendiği ve şirketin tüm alanı regüle eden bir iktidar figürü olduğunu ortaya koyar.

Fortnite platformunun sahipliğini bulunduran Epic Games şirketi; kullanıcı davranışlarını, içerikleri ve hesapları mutlak bir denetim altında tutmak adına hukuki çerçeveyi kullanıcı sözleşmesi üzerinden şekillendirmektedir. Platform bu denetim durumunu “güvenlik”, “kural ihlalleri” ve de “şirket çıkarları” gibi söylemlerle meşrulaştırmaktadır. Fakat ideolojik olarak inşa edilen söylemin ardında güç ilişkileri, tek taraflılık ve kullanıcıyı edilgenleştirme yatmaktadır.

3.5.2 Özgürlük Temsilleri

Fortnite platformunun kullanıcı sözleşmesinde “özgürlük” kavramı ise “yaratıcılık, katılım” bağlamında ele alınmaktadır. Özgürlük söylemi, denetim kavramını destekler şekilde kullanılır:

“Oyuncular, kendi adalarını tasarlayabilir, oyun modları oluşturabilir ve bu içerikleri toplulukla paylaşabilirler. Bu özellik, oyuncuların yaratıcılıklarını sergilemelerine olanak tanır.”

“Epic Games, oyuncuların geri bildirimlerini dikkate alarak oyun deneyimini sürekli olarak geliştirir. Oyuncular, önerilerde bulunabilir ve topluluk etkinliklerine katılabilirler.” (Epic Games, 2024).

Fortnite’ın denetim ve özgürlük politikaları, kullanıcılara güvenli bir ortam sunduğunu ve aynı zamanda yaratıcılığı teşvik ettiğini ileri sürer. Denetim mekanizmaları özellikle yetişkin olmayan oyuncuları korumaya yönelik olarak tasarlanmıştır. Ancak bu bağlamda belirlenen sınırlar, şirket içi politikalara bağlı olarak belirlenmiştir. Yaratıcı alanların sunulması, oyuncuların kendi içeriklerini oluşturma ve paylaşma özgürlüğünü destekler. Fakat bu özgürlük, şirket politikalarınca sınırları hesaplanmış bir sunumdan

ibarettir. Kullanıcının, dijital mekânda özgür bir etkileşim geliştirmesi mümkün değildir. Ayrıca Kullanım Koşulları (Terms of Service) dokümanında, kullanıcı tarafından üretilen içeriğin Epic Games mülkiyeti altında bulunduğu açıkça ifade edilir:

"Bunların tüm içeriği, özellikleri ve işlevselliği de dahil olmak üzere Hizmetler, Epic'e, lisans verenlerine veya bu tür materyallerin diğer sağlayıcılarına aittir ve Amerika Birleşik Devletleri ve uluslararası telif hakkı, ticari marka, patent ve diğer fikri mülkiyet veya mülkiyet hakları yasaları tarafından korunmaktadır." (Epic Games, 2025).

Kullanıcı, Fortnite veya Epic Games tarafından sunulan hizmetleri kullanırken içerik üretse dahi, bu içeriklerin altyapısı, görsel öğeleri, işlevleri ve fikri mülkiyet hakları şirkete aittir. Mülkiyet hakkı, yalnızca oyun motorunu değil, aynı zamanda oyun içi mekanikleri, kullanıcı arayüzlerini ve diğer teknik bileşenleri kapsar. Bu içeriklerin ABD ve uluslararası yasalar tarafından korunması, hukuki yaptırımın küresel ölçekte geçerli olduğunu gösterir. Bu bakımdan şirket kullanıcılara özgürce içerik oluşturma vaadinde bulunurken; özgürlük görünümünün altında bir denetime tabi tutarak dijital emek sömürüsü gerçekleştirir. Hizmet Şartlarını açıklayan metin bu yaklaşımı destekler niteliktedir:

"Bu koşullar, bağlayıcı bireysel tahkim ve toplu dava haklarından feragat içerir. Bu koşulları kabul ettiğinizde, siz ve Epic, anlaşmazlıkları bağlayıcı bireysel tahkim yoluyla çözmeyi ve mahkemeye bireysel ya da toplu dava olarak başvurma hakkınızdan vazgeçmeyi kabul etmiş olursunuz" (Epic Games, 2025).

Bu ifade bireylerin platform kaynaklı olası sorunlarla yüzleştiklerinde hukuki mücadele verme haklarından önceden feragat etmeleri adına yasal dayanağı oluşturmayı amaçlar. Neoliberal ideoloji bağlamında, bireyler özgür gibi görünse de aslında sistemin çizdiği sınırlar içinde hareket etmeye zorlanır. Özgürlük burada bireyin kişisel tercihiyle sınırlı tutulurken kolektif dayanışma ve adalet arayışının önü alınır.

"Hizmetleri yalnızca yasal amaçlarla ve bu Hizmet Şartlarına uygun olarak kullanabilirsiniz" (Epic Games, 2025).

Bu cümle, kullanıcıların özgürlüklerini hukuki normlar ve şirketin belirlediği hizmet şartları ile sınırlandırır. "Yasal" olan, genellikle mevcut güç ilişkilerini yansıtır; dolayısıyla burada özgürlük, hegemonik hukuk sisteminin gereklerine uygun durumdadır.

Şirketin tanımladığı sınırlar dışında kalan hiçbir davranış meşru görülmez, bu da özgürlük söylemini araçsallaştırır. Kullanıcının hareket alanı, görünüşte özgür olsa da tamamen düzenlenmiştir. Disiplinci iktidar yapısı, bireyin özerkliğini denetim altına alır.

Oyunlaştırılmış sömürü kavramı (Dyer-Witheford & Peuter, 2009), Fortnite dijital platformunun hem eğlence hem de emek alanı olarak işlev gördüğüne açıklık kazandırır. Kullanıcılar, görünürde oyun oynarken ya da sosyal etkileşimde bulunurken, gerçekte ekonomik değer üreten ve gözetim altyapısını besleyen birer dijital işçiye dönüşür. Bu üretim biçimi, klasik üretim ilişkilerinden farklı olarak, emeği maddi olmayan emek biçiminde görünmez kılarak sömürüyü daha az sorgulanır hale getirir. Özellikle kullanıcıların eğlence amaçlı girdikleri sanal ortamlarda, bilinç dışı biçimde üretim sürecine dahil edilmeleri, dijital platformların emek sömürüsünü derinleştiren yeni stratejileri arasında yer almaktadır.

Fortnite platformunun Epic Games kontrolünde yayımlanan Hizmet Şartları, kullanıcıya belirli özgürlükler tanır gibi görünse de özünde bu özgürlükler kurumsal otorite, neoliberal ideoloji ve dijital tahakküm bağlamında sınırlandırılmış ve yönlendirilmiştir. Bu bakımdan platformun resmî belgelerinin özgürlüğü rıza üzerinden kısıtlamayı tercih ettiği ve bireyi sözleşme üzerinden denetleyen bir söylem geliştirdiği görülür. Buna bağlı olarak özgürlüğün yalnızca retorik düzeyde var kılındığı, pratikte ise tamamen kontrol altında tutulmanın amaçlandığı anlaşılır.

3.6 Horizon Worlds Platformu

Meta tarafından geliştirilen Horizon Worlds sanal evreni; sosyal, ücretsiz ve eğlenceli oluşuna vurgu yaparak, platform hakkındaki tanıtım metninde şu ifadelere yer verir:

"Artık ekosistem içerisinde cihazlarını farklı şekillerde kullanan çok sayıda benzersiz tüketici grubu ortaya çıkıyor. Gençler bu eğilimin en açık örneğidir. Yeni kullanıcıların giderek artan bir bölümünü oluşturmaktadırlar. Sosyal odaklı bir platform inşa ediyoruz ve bu genç kullanıcıların çok oyunculu deneyimlerde ve sosyal buluşma uygulamalarında arkadaşlarıyla vakit geçirme olasılıkları daha yüksektir. Ücretsiz oynanabilen oyunların

yükselişine katkıda bulunuyorlar; bu, diğer platformlarda tarihsel olarak yaygın bir modeldir. Ayrıca Horizon Worlds'de genç kullanıcıların da arttığını görüyoruz." (Ryan, 2025).

Horizon Worlds sanal evren platformu, kullanıcıya görsel ve işitsel olarak zengin, geniş bir yaratım alanı sunar. Ancak bu estetik özgürlük, platformun arka planındaki veri politikalarıyla gölgelenmektedir. Platformun kullanıcı sözleşmesi üzerinde "denetim" ve "özgürlük" kavramları sorgulandığında, "içerik kullanım hakları, kısıtlama ve yasaklar, hesap askıya alma ve sonlandırma; içerik oluşturma ve paylaşma, topluluk katılımı" gibi çerçevelerce denetimin ve özgürlüğün platform yararına düzenlendiği görülür. Ayrıca; Meta'nın Horizon Worlds kullanıcı sözleşmesinde, kullanıcıların davranış verilerinin izlenebileceği, kaydedilebileceği ve üçüncü taraflarla paylaşılabileceği açıkça belirtilir.

3.6.1 Denetim Temsilleri

Meta şirketinin Horizon Worlds platformunun Hizmet Şartları incelendiğinde, denetim kavramıyla ilgili şu ifadeler dikkat çekmektedir:

"Horizon Worlds'teki çevreniz, hareketleriniz ve etkileşimlerinizle ilgili bilgiler (el takibi, sesli etkileşimler ve diğer davranışsal ve cihaz verileri dahil) toplanmaktadır."

"Bu veriler deneyiminizi kişiselleştirmek için kullanılabilir ve hizmet sağlayıcılar veya iş ortaklarıyla paylaşılabilir." (Meta, 2025).

Meta, kullanıcıların konuşmaları, vücut dili, göz hareketleri gibi verileri izleme hakkını yasal güvence altına alarak, bireylerin platform üzerindeki varlığından ücretsiz emek üretir. Bu gözetim süreçleri, platform güvenliği ve kullanıcı deneyimini geliştirme gibi gerekçelerle meşrulaştırılırken, daimî bir gözetim mekanizması yaratılır. Kullanıcıların platform üzerindeki hareketleri ve davranışları sistematik biçimde analiz edilir.

"Meta Hizmet Şartları'ndaki 'Bize verdiğiniz izinler' başlığı altında verilen lisans, sizin MPT Ürünleri ile bağlantılı olarak oluşturduğunuz, paylaştığınız, gönderdiğiniz veya yüklediğiniz içerikleri (uygulanabilir gizlilik ayarlarına uygun şekilde) kapsar" (Meta, 2025).

Bu cümle ile kullanıcıların içerikleri üzerindeki kontrolün tamamen Meta şirketine ait olduğu vurgulanır. “Lisans” ifadesi, içerik üzerindeki sahiplik haklarının değil ama kullanım yetkisinin devredildiği anlamına gelir. Bu durum, kullanıcı emeğinin dijital platform sermayesine dönüşmesini meşru hale getirir. Gizlilik ayarlarından söz edilmesi, kullanıcının çeşitli haklara sahip olduğu izlenimi yaratsa da yapısal güç dengesizliği göz önünde bulundurulduğunda bu haklar sınırlı ve yönlendirilmiş tercihlerden ibaret haldedir. Meta şirketi ideolojik olarak dijital içeriği şirket mülkiyetine alırken kullanıcıyı pasif bir içerik sağlayıcına dönüştürür.

“Dijital içerik (reklamlar dahil) için geliştiriciler tarafından sağlanan bilgilere dayanarak yaş, konfor ve içerik derecelendirmeleri gösterebiliriz; bu derecelendirmeler, aksi açıkça belirtilmedikçe, Meta tarafından doğrulanmamış olabilir” (Meta, 2025).

Meta şirketi içerik derecelendirme sorumluluğunu geliştiricilere yükleyerek doğrudan denetim sorumluluğunu saklı hale getirir. Böylece şirket içerik üzerinde denetim kurarken riskten arınmış bir konum elde eder. Bu tür bir söylem, gözetimin kullanıcı merkezli bir yapı gibi sunulmasını sağlar. Fakat Meta şirketi pratikte bu bilgileri kullanıcı deneyimini yönlendirmek ve kendi algoritmik çıkarlarını beslemek için kullanır. Bu yaklaşım neoliberal sistemin sorumluluktan kaçış stratejisiyle uyuşmaktadır: İçerik yönetimi yapılırken ortaya çıkan sosyal ve etik sorunların yükümlülüğü başka aktörlere devredilir.

“Meta Hizmet Şartlarındaki ‘Kullandığınız veya indirdiğiniz yazılımları güncelleme izni’, cihazınıza gömülü yazılımlara, cihaz kurulumu sırasında dâhil olmak üzere, güncellemelerin indirilip yüklenmesine izin verilmesini kapsar” (Meta, 2025).

Bu ifade, teknolojik altyapıyı sürekli güncelleme gerekliliği üzerinden meşrulaştırırken, kullanıcının cihazına doğrudan ve kesintisiz erişim olanağını hukuki olarak teminat altına alır. Görünürde güvenlik ve işlevsellik amacıyla sunulan bu durum, pratikte şirketin donanım ve yazılım üzerinde kalıcı bir kontrol mekanizması kurmasına imkân tanır. Kullanıcıya sistemin güvenli çalışabilmesi adına buna “izin vermesi” gerektiği söylenir; bu söylem, şirketin teknik müdahalesini olağanlaştırır ve zorunlu bir norm haline getirir. Böylelikle Meta, kullanıcı verilerini toplama, işleme ve cihaz davranışlarını izleme hakkını teknik gereklilik söylemiyle ideolojik olarak meşrulaştırır.

"Bir rapor gönderirseniz, ekli kayıtları incelemek, raporu çözmek ve zararlı davranışlarla mücadele etmek için sistemlerimizi eğitmeye yardımcı olmak amacıyla kullanırız; ardından bu kayıtlar silinir. Bazı durumlarda, geçerli yasaya uymak için bu kayıtları daha uzun süre saklamamız gerekebilir" (Meta, 2025).

Bu ifade, kullanıcı güvenliğini sağlama ve "zararlı davranışları engelleme" gerekçesiyle kayıtların toplanıp saklanmasını meşru gösterir. Burada şirket, toplumsal sorumluluk ve etik bir zorunluluk retoriği kullanarak gözetim ve veri saklama pratiklerini normalleştirir. Kayıtların "sistemleri eğitmek" amacıyla kullanılması ifadesi, yapay zekâ ve makine öğrenmesi gibi teknik kavramları ideolojik bir kalkan olarak kullanır; böylece kullanıcı verilerinin ticari veya yönetsel faydaya dönüştürülmesi teknik bir zorunluluk gibi sunulur. Dahası, "gerektiğinde daha uzun süre tutma" hakkı, şirketin yasal yükümlülüklere sığınarak verileri elinde tutma ve denetimi sürdürme yetkisini genişletir. Bu durum, gözetim kapitalizminin temel mantığını yansıtır: Kullanıcı verileri yalnızca risk ve güvenlik yönetimi aracı değil, aynı zamanda şirketin gücünü, otoritesini ve pazar avantajını pekiştiren bir meta haline gelir.

3.6.2 Özgürlük Temsilleri

Meta şirketinin Hizmet Koşulları metninde özgürlük, kullanıcıyı aktif bir özne gibi konumlandırırken, kullanıcının platformda güç sahibi olduğu ve kontrolün kendisinde olduğu izlenimi yaratır. Oysa ki gerçekte karar mekanizmaları platformun belirlediği çerçevede işlemektedir. Bu yönüyle özgürlük söylemi, kullanıcıyı ikna etmeye yönelik ideolojik bir araç haline gelir. Asıl gaye, kullanıcıyı platform ekosistemine bağlamak ve veri akışını sürdürmektir.

"Platformumuzun mümkün olduğunca açık ve kapsayıcı olmasını istiyoruz; ancak aynı zamanda güvenli, emniyetli ve yasalara uygun olmasını da istiyoruz" (Meta, 2025).

Bu cümlede "açıklık" ve "kapsayıcılık" vurgusu kullanıcıyı platformda özgürce var olabileceği ve kendini ifade edebileceği düşüncesine yönlendirir. Fakat akabinde gelen "güvenlik" ve "yasalara uygunluk" şartı, bu özgürlüğün şirket tarafından benimsenen normlara ve kontrol mekanizmalarına uygun olmasının gerekliliğini ifade eder. Böylelikle

Meta, özgürlük söylemini görünürde savunur haldeyken, pratikte bu özgürlüğü kendi denetim ve regülasyon çerçevesiyle sınırlandırır.

"Ayrıca dilediğiniz zaman ayarlarınıza giderek verilerinizi nasıl kullandığımız konusundaki gizlilik tercihlerinizi gözden geçirebilirsiniz" (Meta, 2025).

Burada kullanıcıya gizlilik tercihlerini "dilediği zaman" değiştirme özgürlüğü sunularak bireysel denetim illüzyonu yaratılmaktadır. Lakin bu denetim, Meta'nın sunduğu seçeneklerle sınırlı ve şirketin veri işleme mantığını temelden sorgulama imkânı bulunmayan bir düzlemdedir. Bu söylem, modern gözetim kapitalizminin ideolojik bir yansıması olarak kullanıcıya kendini aktif ve özgür hissetme yanılgısı sunarak, seçim hakkını şirketin çizdiği dar bir çerçeveye oturtur.

Horizon Worlds platformu, kullanıcı deneyimini kişiselleştirme ve özgünleştirme özgürlüğü sunar. Fakat bu özgürlük, tamamen Meta'nın veri toplama ve analiz altyapısı üzerinden şekillenir. Diğer bir ifadeyle, özgürlük, Meta'nın belirlediği izinler ve denetim yapısı çerçevesinde mümkün kılınır. Andrejevic'in otomatik medya kavramı bu noktada anlamlı hale gelir. Bu kavram, dijital platformların kullanıcı davranışlarını yalnızca pasif biçimde gözlemlemediğini, aynı zamanda bu davranışları aktif şekilde yeniden şekillendirdiğini ileri sürer (Andrejevic, 2020, s. 2). Meta platformu, kullanıcı verilerini daha iyi bir oyun deneyimi vaadiyle toplayıp, veri temelli gözetim ve algoritmik yönlendirme yöntemlerini uygular. Bu durum, kullanıcıların rıza imalatı süreçlerine tabi tutulduğunu ve şirketin ekonomik beklentileri doğrultusunda yönlendirildiğini gösterir.

3.7 Bulgular ve Tartışma

Sanal evrenlerin kurucu metinleri, kullanıcı sözleşmeleri ve hizmet koşulları; kullanıcı kontrolü, merkeziyetsiz bir evren, dijital mülkiyet, ekonomik özerklik gibi tanımlarla kullanıcıları platformlara bağlamayı dener. Kullanıcıları özgür dijital yurttaşlar olarak konumlandıran bu söylemler, platformların bağlı kaldıkları veri ekonomisine yönelik işleyiş mekanizmalarını gizlemeye yöneliktir. Özgürlük söylemi, kullanıcıların veri üretimi ve içerik katkısına teşvik eden bir ikna aracı olarak kullanılır. Bu bakımdan

metaverse platformları, neoliberal özgürlük kavramının dijital izdüşümünü temsil ederek, özgürlük sunumunu özünde rıza imalatı için bir araç olarak kullanır (Harvey, 2015, s. 48).

Bu çalışmada denetim ve özgürlük kavramları nezdinde eleştirel söylem analizine tabi tutulan Decentraland, The Sandbox, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds sanal dünya platformları tarafından kullanıcıların dijital yaşamlarını şekillendiren ve benzer hususlarda ortaklaşan denetim mekanizmalarının uygulamaya koyulduğu sonucuna varılmaktadır. Geleneksel merkezi yapıdaki platformlar olan Fortnite, Roblox ve Horizon ile blokzincir tabanlı olan Decentraland ve The Sandbox arasındaki temel ayrım, kullanıcı özgürlüğü ve platform kontrolü arasındaki gerilimde yatar. Bu platformların kurucu metinleri, kullanıcı sözleşmeleri ve hizmet koşulları dokümanları incelendiğinde, kullanıcı deneyimini şekillendiren ortak ve ayrışan uygulamalar dikkat çekmektedir.

Merkezi platformlar, kullanıcı davranışlarını ve içerik üretimini sıkı kurallarla düzenleme eğilimindedir. Horizon, Fortnite ve Roblox platformları, kullanıcıların oluşturduğu içerikler üzerinde mutlak kontrol hakkını elinde bulundurmaktadır. Kullanıcı sözleşmelerinde yer alan ifadeler, platform yönetimlerinin içerikleri sansürleme, hesapları askıya alma ve hatta kalıcı olarak kapatma yetkisine sahip olduğunu gösteriyor. Bu durum, özellikle dijital mülkiyet konusunda belirgin bir güç dengesizliği yaratıyor. Kullanıcılar, satın aldıkları sanal eşyalar üzerinde gerçek bir mülkiyet hakkına sahip değil; yalnızca platformun belirlediği sınırlar dahilinde bu varlıkları kullanabiliyor. Örneğin Roblox'ta alınan bir eşya, platformun izni olmadan başka bir kullanıcıya devredilemiyor veya gerçek paraya çevrilemiyor. Benzer şekilde Horizon Worlds, kullanıcı etkileşimlerini Meta'nın belirlediği içerik politikalarına göre denetliyor ve geniş bir "zararlı içerik" tanımıyla müdahale yetkisini koruyor.

Blokzincir tabanlı platformlar ise merkeziyetsizlik vurgusuyla öne çıkıyor. Decentraland ve The Sandbox projeleri, kullanıcılara dijital varlıklar üzerinde daha fazla kontrol sunma iddiası taşıyor. Bu platformlarda kullanıcılar, NFT'ler ve kripto varlıklar aracılığıyla sanal mülkiyet haklarını blokzincir üzerinde kayıt altına alabiliyor. Ancak bu özgürlük vaadi, tamamen sınırsız bir yapı sunmuyor. Platformlar, belirli durumlarda içerik moderasyonu yapma hakkını saklı tutuyor. Örneğin Decentraland'de nefret söylemi gibi aşırı durumlarda merkeziyetsiz otonom organizasyonlar (DAO) kararıyla içerikler kaldırılabiliyor. The Sandbox da kendi pazarında uygunsuz içerikleri sınırlama yetkisini elinde bulunduruyor. Bu durum, blokzincir platformlarının tamamen merkeziyetsiz

olmadığını, ancak geleneksel platformlara kıyasla daha şeffaf bir yönetişim modeli sunduğunu gösteriyor.

Platformların ekonomik modelleri de kullanıcı denetimi açısından önemli farklılıklar barındırıyor. Merkezi platformlar, kullanıcıların sanal ekonomideki hareketlerini sıkı bir şekilde düzenleyebiliyor. Örneğin Fortnite'ın V-Bucks'ı veya Roblox'un Robux'u, yalnızca platformun belirlediği kurallar dahilinde kullanılabiliyor. Buna karşılık blokzincir platformları, kullanıcıların tokenlerini merkeziyetsiz borsalarda işlem görebilen varlıklar haline getiriyor. Ancak burada da platformların token ekonomisi üzerindeki dolaylı kontrolleri devreye girebiliyor. The Sandbox'ın SAND tokeninin dağıtım mekanizmaları veya Decentraland'deki LAND satışlarının DAO onayına tabi olabilmesi, blokzincir tabanlı sistemlerin bile tamamen özerk olmadığını gösteren örnekler arasındadır.

Sanal dünya platformlarının kullanıcı denetimi konusundaki yaklaşımları, merkeziyetçi ve blokzincir temelli modeller arasında belirgin farklılıklar gösterir. Geleneksel platformlar, güvenlik ve kontrolü ön planda tutarken, blokzincir tabanlı sistemler daha fazla özgürlük ve mülkiyet hakkı vaat eder. Ancak her iki model de kendi içinde sınırlamalar barındırıyor. Buna karşın, merkezi platformlarda hukuksal ve etik işleyiş daha çok şirket kontrolündeyken, merkeziyetsiz platformlarda kısmen de olsa kolektif bir karar alma mekanizmasının işlediği görülmektedir.

3.7.1 Denetim Mekanizmaları Açısından Analiz

Veri ekonomisi olarak tanımlanan ve Zuboff'un gözetim kapitalizmi adını verdiği bu yeni üretim rejiminde, kullanıcıların verileri yalnızca toplanmakla kalmaz, aynı zamanda dijital mekandaki etkileşim biçimleri aracılığıyla gelecekteki davranışları tahmin edilmek ve yönlendirilmek üzere sürekli analiz edilir. Bu bağlamda kullanıcı hem nesneleşmiş bir veri kaynağı hem de davranışsal modellemeye tabi bir özne olarak yeniden şekillendirilir. Özellikle blokzincir tabanlı olmayan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarının kullanıcı sözleşmeleri, hizmet koşulları ve arayüzleri üzerinden geliştirilen söylem, özgürlükten ziyade bu platformlar arasında bir seçim yanılsaması üreterek;

kullanıcıları, yazılımın sunduğu sınırlı olasılıklar içinde kendi özgür iradesi doğrultusunda seçim yaptığı yanılgısına yönlendirir. Böylece bu platformlar arasında kullanıcı elde etmeye yönelik stratejiler söylemi belirleyerek, neoliberal özneleştirme süreçlerinin dijital yansıması haline getirir.

Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarında kullanıcıların üretimleri, etkileşimleri ve çevrimiçi geçirdikleri süreler, büyük veri havuzlarına dönüştürülerek hem gelecekteki kullanıcı davranışlarını tahmin etmek hem de bu davranışları yönlendirmek amacıyla algoritmik sistemler tarafından işlenmektedir. Örneğin, bir kullanıcının avatarının sıklıkla belirli bir alanı ziyaret etmesi, platform tarafından o alana yönelik reklam, içerik veya yönlendirme stratejileri geliştirmek için kullanılır. Bu durum yalnızca bir gözetim değil, aynı zamanda bireyin deneyimini önceden kurgulayan bir yönlendirme pratiğidir. Böylece, özellikle blokzincir tabanlı olmayan bu tür metaverse platformları kullanıcılar üzerinde daha baskın bir denetim yetisi geliştirir. Kontrol, bireyin belirli bir mekânda sabitlenmesiyle değil, sürekli ve görünmez bir biçimde davranışlarının izlenmesi ve yönlendirilmesiyle sağlanır.

Gerçek mekân, başta aile olmak üzere bir hiyerarşiler sistemi olarak inşa edilir. Anne karnından başlayan biyolojik bağımlılık durumu, baba figürünün ortaya çıkmasıyla ekonomik bir bağımlılık yaratır. İhtiyaçların karşılanmasına yönelik bu rıza gösterme serüveni, bireyi ilkin ebeveynleri karşısında itaatkâr bir özne olmanın gerekliliğiyle sınar. Ardından gelen sosyal mekân olarak okul ve hiyerarşik üst konumundaki öğretmenin rolü, eğitimi hiyerarşik bir üstünlük olarak inşa etmeye yöneliktir -ki kapitalist konformist politik pratiklerin sürekliliği buna bağlıdır. İktidarın, köle-efendi diyalektiğine benzer şekilde, özne haline getirilen bireyden itaatkâr bir vatandaş yaratma politikası, bireyin doğumundan itibaren geliştirilen söylemsel hiyerarşi ile belirlenir. Bu yönüyle Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds sanal evrenlerinin hizmet koşulları metinlerinde ve kullanıcı sözleşmelerinde öne çıkan *"ebeveyn kontrolü, yaş kısıtlamaları, içerik denetimi"* gibi ifadelerin, bütün kültürlerde ve uygarlıklarda gerçek mekanlarda inşa edilen söylemleri dijital mekânda yinelemesi bakımından, dijital mekânı bir heterotopya olarak inşa ettiği ve böylece denetim araçlarını sistematik hale getirdiği sonucuna varılır.

Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds, gerçeklik ile sanallık arasında bir tür karma deneyim yaratarak; fiziksel mekânı tasarımsal ve söylemsel olarak yeniden yaratır ve bireylerin sosyal ve kültürel deneyimlerine yönelik bir ayna yanılsaması yaratır. *"Ayna,*

sonuçta, bir ütopyadır; çünkü yeri olmayan yerdir. Aynada kendimi olmadığım yerde görürüm, yüzeyin ardında sanal olarak açılan gerçekdışı bir mekânda görürüm, oradayımdır, olmadığım yerde, kendi görünürlüğümü bana veren, olmadığım yerde kendime bakmamı sağlayan bir tür gölge: Ayna ütopyası." (Foucault, 2014, s. 295). Gerçek mekânın karşısında inşa edilen heterotopyalar olarak metaverse platformları, gerçek dünyanın hukuk sistemleri ve kültürel kodlarıyla düzenlenmiş denetim mekanizmalarını işler hale getirirler. Bu bağlamda Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds, kendi hiyerarşik üstünlüklerini sürdüren şirketler olarak, kullanıcının verileriyle elde ettikleri pazar payını büyütme gayesini, özgürlük vaatleri ve güven inşası altında bir denetim yapısıyla sağlama gayreti gösterirler.

3.7.2 Özgürlük Pratikleri Açısından Analiz

Mizanarşi, özgün bir kavramsallaştırma olarak, dijital mekanların yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik, politik ve toplumsal boyutlarıyla yeniden tasarlanmasını gerekli görmektedir. Bu kuramsal çerçeve, özellikle kullanıcıların yaratıcı öznelliklerini ifade edebilecekleri, hiyerarşik yapılardan arınmış, katılımcı ve çok merkezli dijital alanların inşasını hedeflerken kişisel verilerin mahremiyetine ve anonimliğe öncelik tanır. Bu açıdan bakıldığında, blokzincir tabanlı Decentraland ve The Sandbox platformları, kullanıcıya mülkiyet, yönetişim ve içerik üretiminde özgürlük tanıma iddialarıyla dikkat çeker. Buna karşın, bu platformların yönetişim modellerinde token sahipliğinin merkezi bir rol oynadığı, yani oy hakkının ekonomik sermaye birikimiyle doğru orantılı şekilde dağıtılarak eşitlik dengesinin bozulduğu görülür. Bu durum, mizanarşinin özünde yer alan özerklik ve eşitlik yaklaşımlarıyla çelişmekte ve teknik olarak merkeziyetsiz görünen bu yapılar içerisinde fiili bir dijital oligarşi oluştuğunu göstermektedir. Mizanarşi, yalnızca merkeziyetsiz bir tasarım değil; aynı zamanda toplumsal eşitliğe dayalı bir dijital müşterekler rejiminin gerekliliğini savunur.

Dijital özgürlüğün temel dayanaklarından biri anonimliktir. Anonimlik, sabit bir kimliğe indirgenmeden var olma, gözetim sistemlerinin dışına çıkabilme ve farklı öznellik biçimlerini deneyimleme imkânı sunar. Kişisel veri mahremiyetini gözetmenin yanında, politik muhalif ya da marjinal topluluklar için anonimlik, dijital varoluşun temel

koşullarından biri olarak görülür. Barlow'un (2001) siber mekân bildirgesinde de vurguladığı gibi, dijital alanlar, kimliğin sabitlendiği değil, sürekli devindiği ve dönüşebildiği alanlar olarak tahayyül edilmelidir. Decentraland ve The Sandbox platformları, kısmi bir anonimlik sağladıklarını iddia etmekle beraber, edimleri bağlı bulundukları şirket veya devlet politikalarıyla örtüşmediği durumda kullanıcının platform tarafından ne türden bir güvence ile korunacağı konusuna değinmezler. Platformlar tarafından sağlanan anonimlik ve mülkiyet hakları, siber uzamın sınırsız doğasının aksine, kayıt altına alınan kişisel veriler aracılığıyla şirketlerin inisiyatifinde tutulur.

Tasarım Toplumu yaklaşımının belirgin örnekleri olan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarına kıyasla Decentraland ve The Sandbox, blokzincir tabanlı olmaları, mülkiyet hakkını ve anonimliği kısmen sağlamaları ve merkeziyetsiz otonom organizasyonlar teknolojisine açık olmaları bakımından daha özgürlükçü ve mizanarşi yaklaşımına daha uygundurlar. Decentraland ve The Sandbox platformları Deleuze ve Guattari tarafından ortaya atılan köksap kavramına da uygun dijital yapılar olarak değerlendirilebilir. Köksap, merkezsiz, çoklu bağlantılarla örülmüş, sabit bir başlangıç ya da hiyerarşik bir yapıdan ziyade yatay ve dağınık bir örgütlenme modelini temsil eder (Deleuze & Guattari, 2023). Bu iki platformda da kullanıcılar, tek bir merkezden yönetilmeyen, sürekli gelişen ve dallanıp budaklanan bir dijital deneyim üretirler. Blokzincir teknolojisinin sağladığı şeffaflık ve kullanıcıya ait varlıkların kısmen de olsa özgürce dolaşabilmesi, bu yatay yayılma mantığını güçlendirir.

Köksap yapısında bilgi, güç ve katılım tek bir merkeze bağlı değildir; aksine, her nokta başka bir noktaya bağlanabilir, yeni anlamlar ve oluşlar meydana getirebilir. Decentraland ve The Sandbox, kullanıcıların yalnızca tüketici değil aynı zamanda yaratıcı aktörler olduğu, dijital alanı birlikte inşa ettikleri ve kolektif olarak yönettikleri yapılar vaat eder. Merkeziyetsiz otonom organizasyonlar, katılımcılara platformun gelişiminde söz hakkı verirken, tek bir merkezin egemenliğini ortadan kaldırarak köksapsı bir yönetim biçimi yaratmayı dener. Her kullanıcı, sistemin yeni bir dalı olabilir; bu da platformun sonsuz çoğulluk içinde evrim geçirmesine olanak tanır.

Bu yönüyle Decentraland ve The Sandbox, hem teknik altyapıları hem de kullanıcı etkileşimi açısından köksap modeline yaklaşırken, geleneksel platformların sunduğu dikey ve merkezi yapıya karşı alternatif bir dijital kamusallık tahayyülünde bulunurlar. Köksapın özünü oluşturan hareketlilik, bağlantısallık ve çoğulluk bu platformların dinamik

doğasında somutlaşır. Horizon Worlds, Fortnite veya Roblox gibi daha kapalı ve şirket merkezli sistemlerde özgür yaratım alanları olsa da bu alanlar bir üst yapının kurallarına, mülkiyetine ve denetimine tabidir. Decentraland ve The Sandbox, dijital mekânın sahipliğini dağıtarak kullanıcıları daha eşitlikçi bir paydada özne haline getirir ve her bir kullanıcıyı bir köksap düğümü olarak konumlandırmanın olanaklarını arar.

Metaverse, dijital tasarımın yeni boyutlara taşındığı, mekânsal deneyimin yeniden tanımlandığı bir paradigma sunar. Fortnite, Roblox ve Horizon Worlds gibi platformlar, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla sosyalleştiği, dijital mülk edindiği ve dijital mekânda yaşadığı alanlar yaratır. Ancak bu yapılar çoğunlukla şirket temelli, kapalı kodlu, veri odaklı altyapılarla çalışır ve veri mahremiyetinden ziyade güvenlik kaynaklı denetim mekanizmalarını işletir. Decentraland ve The Sandbox gibi blokzincir tabanlı platformlar, veri mahremiyeti ve kolektif karar alma süreçleri bakımından kısmen özgürleştirici dinamiklerden hareket etseler de sanal varlıkların dağılımından kaynaklı hiyerarşik sorunların ve kriptografinin doğasından kaynaklı teknolojik çıkmazların üstesinden gelmekte zorlanmaktadırlar. Bu da metaverse dijital mekanlarının çoğu zaman özgürleştirici değil, tersine yeni türde bir dijital tahakküm alanına dönüşmesine neden olur. Mizanarşi; tasarım toplumu modelini örneklendiren sosyal medya ve metaverse platformlarının bu merkeziyetçi, tekil tasarım rejimlerine karşı, kullanıcıların mekanı birlikte tasarlayabildiği, açık kaynaklı ve birlikte kurgulanan ortamların önemine işaret eder.

3.7.3 Tasarım Toplumu ve Mizanarşiye Uygunluk

Tasarım toplumu, kullanıcı deneyiminin merkezde olduğu yeni bir kapitalist formasyon olarak şekillenmiştir. Kentsel ve mekânsal düzenleme eşliğinde tasarım, davranışsal iktisatla birleşerek bireyin karar verme mekanizmalarına müdahale eder. Bireylerin bir tür “dürtme” eylemi neticesinde yönlendirilmeleri ve önceden hazırlanmış olan seçim mimarisinin planlarına uygun şekilde hareket etmeleri sağlanmaktadır (Thaler & Sunstein, 2018, s. 99). Bu yeni rejimde söylem ve onun pratikte sahası olarak tasarım, özgürlüğü tesis etmekten çok, bireyin eylemlerini önceden öngörülmüş yollara kanalize eder. İhtiyaçlar doğrultusunda ve otorite tarafından talep edilen bir formdan söz edilmektedir. Yapay zekâ ve kullanıcı deneyimi optimizasyonu araçları ile dijital

platformlar, kullanıcıların dikkatini çekmek, ekran süresini artırmak ve veriyi maksimize etmek için davranışlarını belirli söylem ve tasarım stratejileriyle yönlendirir. Metaverse ve sosyal medya platformlarının tanıtım, kayıt olma ve deneyim süreçlerinin benzer stratejiler doğrultusunda düzenlendiği görülür.

Dijital kapitalizmin çalışma biçimi, veri ekonomisi doğrultusunda dijital mekânda yönlendirilen bir dijital kitleye dayanması bakımından, tasarım toplumu kavramının sınırlarını belirler. Bu çerçevede mizanarşi kavramı, dijital mekânın tekil bir ideolojik söylem düzenlemesi altında homojenleşmesine karşı geliştirilen bir eleştiri ve alternatif olarak ortaya çıkar. Terim, dijital alanların kolektif, değişken, açık kaynaklı ve anonim katılımcı biçimde kurulması fikri üzerinde durur.

Mizanarşi, merkeziyetçi dijital yapılara karşı kolektif mekân ilkelerini, algoritmalarla kodlanmış normlara karşı özerk deneyimleri öne çıkarma gayesindedir. Bu yaklaşım, Walter Benjamin'in estetik olanın politikleştirilmesi çağrısını günümüz dijital bağlamına taşır. Geleneksel üretim koşullarında teknolojik bağlamdaki değişimlere uygun olarak kültürel alanlarda da değişimin gerçekleşmesi, estetik bağlamda tasarımın bir meta haline dönüşmesine aracılık eder (Benjamin, 2002, s. 52). Şu durumda mizanarşi yalnızca dijital mekânın ve ideolojik söylemin şekillendirdiği tasarım toplumu modeline yönelik estetik bir öneri değil, aksine dijital kapitalizme bağlı iktidar denetiminden bireysel ve kolektif bir kopuşu savunan politik bir karşı duruş olarak tanımlanabilir. Dijital mekânda söylemin ve bireyin özgürleşmesi, aynı zamanda toplumsal bir özgürleşmenin yolunu hazırlayan kolektif bir mücadele alanı yaratır (Rancière, 2010, s. 36).

Dijital mekânı denetim altında tutmaya çalışan iktidar mekanizmaları ile dijital mekânda veri ekonomisinden faydalanmaya çalışan sermaye sahiplerinin karşısına, kullanıcının özgürleşmesine aracılık eden ve kriptografinin olanaklarından yararlanan kolektif bir bireysel mücadele alanı olarak mizanarşiyi konumlandırmak mümkündür. Kriptografi sadece verinin güvenliğini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda alternatif kamusal alanların teknik zeminini oluşturur. Blokzincir teknolojisiyle birlikte gelişen şifreleme yöntemleri, merkezi otoritelerden bağımsız dijital toplulukların, merkeziyetsiz otonom organizasyonların ve merkeziyetsiz platformların inşasını mümkün kılar. Bu yüzden anonimlik ve kriptografi hem bireysel bir koruma aracı hem de kolektif bir örgütlenme biçimidir. Decentraland ve The Sandbox tarafından üretilen ideolojik söylemin kısmen de olsa bu özgürleşme olanağını sunduğu ve bundan sonraki platformların daha

özgürlükçü ve kolektif bir yapılanmada şekillenmesinin potansiyelini oluşturduğu düşüncesine varılabilir.

Metaverse sanal dünya platformlarının daha özgürleştirici olmak adına gerekli teknik altyapıyı hazırlamak için Tor Project gibi organizasyonların ve GitHub gibi forumların kısıtlı olanaklarla sunduğu kolektif dijital mekan yapılarından faydalanması mümkündür. Merkeziyetsiz otonom organizasyonlar, geleneksel hiyerarşik yapılar yerine kolektif karar alma süreçlerini yazılı kodla yöneten yapılardır. Ethereum tabanlı bu örgütlenmelerde kararlar, üyeler tarafından oylama yoluyla alınır ve şeffaf biçimde blokzincir üzerine kaydedilir. Bu durum, bürokratik rasyonaliteye karşı, katılımcı ve esnek bir yönetişim modelini gündeme getirerek (Jemielniak & Przegalinska, 2020, s. 81), mizanarşinin sağlanmasına zemin hazırlar.

Gerçek bir mizanarşi düzeninin inşası, yalnızca teknik düzeyde bir merkeziyetsizlik ile sınırlı kalmayacaktır. Mizanarşi, dijital alanlarda radikal bir demokratikleşmeyi, diğer bir ifadeyle tüm kullanıcıların eşit düzeyde söz hakkına sahip olduğu, karar alma mekanizmalarının şeffaf biçimde işlediği, veri mülkiyetinin ise bireysel sahiplikten çıkarılarak toplumsal müşterekler çerçevesinde kolektif olarak korunduğu bir yapılanmayı gerektirir. Bu yapı, dijital öznelliğin bireysellikten çıkıp kolektif bir çoğulluk içinde var olmasını zorunlu kılar. Hardt ve Negri'nin "çokluk" kavramı, bu dönüşüm için önemli bir kuramsal çerçeve sunar; çünkü çokluk, merkezi bir iktidar figüründen ziyade, birlikte hareket eden öznelerin çoğul ve yatay örgütlenmesini mümkün kılar (Hardt & Negri, 2004). Böylece mizanarşi, yalnızca dijital mekandaki söylemsel bir alternatif değil, aynı zamanda kolektif bir varoluş biçiminin dijital mekâna içkin hale gelmesini hedefler. Decentraland ve The Sandbox platformları da özgürlük söylemlerini merkeziyetsizlik üzerinden pazarlama aracı olarak kullanırken, pratikte dijital kapitalizmin temel sömürü mekanizmalarını yeniden üretir. Çünkü merkezi yapılanmaların karşıtı olarak konumlanan bu platformlar, bağlı bulundukları şirketlerin anayasal güvencelerle sınırlandırılmaları itibariyle, özünde merkezi birer oluşum olmakla birlikte, kapital odaklı ve hukuki bir işleyişe sahiptirler.

SONUÇ

Tasarım Toplumu kavramı, beraberinde dijital mekân kavramının da tanımlanmasını gerektirir. Bulunulan yer, ev, uzam gibi anlamlar bütünü olarak mekân, felsefi açıdan Platon ve Aristoteles'ten günümüze dek tartışılagelen bir probleme tekabül eder. Varlık ve oluş felsefelerinin tartışma sahası olarak beliren mekân, ilkin belirli sınırları bulunan ve haritalandırılan bir yer olarak değerlendirilir. Akabinde mekân kavramının coğrafi tanımlardan uzaklaştığı, içerisinde varlık bulan durumlar üzerinden anlam bulduğu görülür. Matematiksel ve biçimsel mekân tanımlamalarından uzaklaşmayla beraber, giderek mekânın formsuz olduğu ve mevcut alanda varlık bulan cisim üzerinden bir anlam ürettiği kanısını geliştirirler.

Kavram üzerine düşünüş faaliyeti yürüten Gaston Bachelard'ın *Mekânın Poetikası* adlı eseri, nosyonu etnografik bağlamının ötesine taşıyarak, fenomenolojik bir anlam çerçevesi çizer. Ona göre mekân, evren ve kozmosla kurduğumuz ilişki olarak dolaysız mutluluğun özünü barındıran, varlık tarafından edinilen barınaktır. Henri Lefebvre ise *Mekânın Üretimi* adlı kitabında mekânın içeriğinden arındırılmasına karşı çıkarak; mekânı zihinsel olanla kültürel olanı, toplumsal olanla tarihsel olanı birbirine bağlayan bir üretim ve yaratış süreçlerinin bütünü olarak görür. İletişim kuramları açısından mekân tanımının, Jürgen Habermas'ın kamusal alan konsepti çerçevesinde şekillendiği görülür. Siyasal düşünce üreten kamusal topluluk adına kendini özgürce ifade etme sahası olarak mekân, kamusal alan terimini şekillendirir. Buradan hareketle Pierre Bourdieu'nün habitus kavramının da mekân tanımıyla bağlantılı olduğu düşüncesi ortaya çıkar. Kamusal alanda bir araya gelen her bir bireyin içinde yetiştikleri kültürel ortamlardan edindikleri habitusları doğrultusunda mekânı yeniden şekillendirdikleri savunulur. Benzer şekilde, Walter Benjamin'in aura kavramı da terminolojik bakımdan mekân mefhumunun anlam kazanmasına aracılık eder. Varlık ile temas kuran diğer varlığın biricik deneyimi olarak aura, mekânın dinamik yapısını belirleyen cisimlerin biricikliklerine bağlı farklılıklarından kaynaklanan eşsiz deneyimlere açıklık getirir.

Mekânın tanımlanmasına yönelik ihtiyaç, üretim süreçlerinin yalnızca metalarla sınırlı olmamasından kaynaklıdır. Mekânın bizatihi kendisi, üretim süreçlerinin bir parçası olarak ekonomi politik bağlamda artı-değer yaratılmasının başlıca unsurlarından birini teşkil eder. Kapitalist sistemde mekân, değişim değeri üzerinden biçimlendirilen ve sermaye yararına düzenlenen bir araç şeklinde işlev görür. Fabrikaların, üretim bantlarının, pazar yerlerinin, altyapı projelerinin ve kent planlamasının dinamiklerini belirleyen şeyler, kapitalist tüketim sisteminin talepleridir. Lefebvre tarafından, soyut mekânın yaratılması olarak da adlandırılan bu durum, kapitalist düzende mekânın sınıfsal çıkarlara hizmet edecek şekilde biçimlendirildiği görüşünü yansıtır. Mekânın ekonomi politik bir projeye dönüştürülmesi, Foucault tarafından disiplinci ve biyopolitik baskı rejimlerinin bir uzantısı olarak görülmesinin de açıklamasını barındırır. İktidar yapıları beden üzerinde geliştirdikleri tahakkümü mekânsal düzenlemelerle somut hale getirir. Bu açıdan hastane, okul, hapishane ve fabrika gibi gündelik yaşantının olağan temsilleri, birey bedeninin kontrol mekanizmaları tarafından sınırlandırılarak itaate yönlendirilmesinin araçları halinde işlev görür. Buyurgan devlet düzenekleri, buyurgan aile formunu güçlendirirken de benzer bir denetim sisteminin öznesi olarak birey bedenini mekânsal bir yapılanmaya dahil eder.

Modern kapitalist toplumlarda mekân; aile, okul veya bürokratik buyurganlar dahil olmak üzere otoriter rejimlerin majör ve minör yansımaları tarafından, tahakkümün birey bedeninde somutlaşmasını sağlar. Ekonomik, politik, sosyolojik ve psikolojik dinamikler, Hegel'in efendi-köle diyalektiğine veya Gramsci'nin hegemonya yaklaşımına benzer şekilde, mekânda cisimleşen bedenin iktidar mefhumunun işlerlik kazanmasında aracılık etmesi üzerine kuruludur. Gramsci ve Hegel'i birleştiren temel nokta, iktidarın ve özneleşmenin mekânsal boyutudur. Gramsci'nin hegemonik düzeni mekânda yerleşik hale gelirken, Hegel'in kölesi bu düzen içinde emek yoluyla hegemonyayı besleyen özneye dönüşür. Bu minvalde, hegemonya mekânı düzenler. Efendi konumundaki iktidar sahipleri, mekânı kendi otoritelerinin sürekliliğini mümkün kılmaya yönelik politikalarla inşa ederler. Köle konumundaki birey bedeni, kapitalist mekânda emek üreterek ve gündelik pratiklerini karşılamak adına itaat ederek bu hegemonik ilişkinin devamlılığını sağlar. Buna bağlı olarak insan bedeni, iktidar yapıları tarafından denetim mekanizmasının mekânı haline getirilir.

Gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri, mekânın olduğu kadar insan bedeninin de dijitalleşmesine yol açmıştır. Gerçek dünyanın iletişim modellerinin, ticari sistemlerinin ve mekânsal düzenlemelerinin dijital kopyaları ile yaratılan bir simülasyon olarak siber uzam, mekânın dönüşümünde önemli bir çalışma sahası haline gelmiştir. Fiziksel mekân teorik olarak yalnızca maddi bir gerçeklikten ibaret değildir, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin kurulduğu ve iletişimin varlığıyla çeperi belirlenen bir mevcudiyet söz konusudur. Bu durum, mekânın coğrafi ve matematiksel keskinlikten sıyrılarak siber uzamın muğlaklığında da varlık kazanmasına olanak sunar. Mekân, dahilinde yer alan cisimler üzerinden anlam kazandığı için, dijital bir iletişim ve etkileşim ağının da adlandırılmasında kullanılabilir haldedir.

Dijitalleşme, sadece teknolojik bir dönüşüm değil, aynı zamanda mekânın siyasal ve toplumsal yeniden kuruluşu olarak gelişim gösterir. Tekniğin olanaklarıyla dönüşüme uğrayan teknoloji, beraberinde gündelik yaşam pratiklerini olduğu kadar, iktidar ile birey arasındaki ilişkileri de şekillendirir. Fiziksel dünyanın sınırlarının veri, algoritma ve ağ yapıları tarafından muğlaklaştırıldığı bir dönemde, dijital mekânın nasıl tasarlandığı, kimin tarafından inşa edildiği ve kimler için erişilebilir olduğu gibi sorular önem kazanır. Ekonomi politik perspektiften değerlendirildiğinde, geleneksel medya araçlarına benzer şekilde, dijital mekân olarak sosyal medya ve metaverse platformlarının ticari kaygılarla şekillenen iletişim alanları olarak faaliyet yürüttükleri görülür.

Henri Lefebvre'in mekânın üretimi teorisinden hareketle, dijital mekân bakımından, geleneksel mimarlık ve şehir planlamasına benzer şekilde dijital mekandaki söylemin de politik ve ideolojik bir aracı olduğu düşüncesine varılabilir. Mekân yalnızca dahil olunan yer değil, aynı zamanda davranışların şekillendiği, normların içselleştirildiği ve iktidar ilişkilerinin somutlaştığı bir araç haline gelmiştir. Mekân, sermayenin dahil olduğu süreçler neticesinde dönüşüme uğrar. Bu sebeple dijital platformlar, yalnızca kullanıcıların zaman geçirdiği yerler değil, onların eylemlerini düzenleyen, yönlendiren ve kayıt altına alan yapılar olarak şekillenir. Dijital mimari, görünürde tarafsız bir teknolojik düzenleme gibi görünse de aslında iktidar ilişkilerinin kodlandığı ve üretildiği alanlar halinde işlev görür. Dolayısıyla dijital mekân, teknolojik bir mesele olmakla beraber, kullanıcıların eylemleri belirleyen ve onları belirli davranışlara yönlendiren bir normatif alan olarak, yaratıcı özgürlük ile denetleyici yönetim arasında bir diyalektik oluşturur.

Günümüzde teknolojik gelişmelere bağlı olarak mekân kavramının gerçek ile sanal birlikteliğinde konumlanan bir ifade haline geldiği görülür. Gerçek dünyadaki birey bedeninin, sanal uzamdaki bir mekânda kimlik inşa ederek varlık bulması ve bu dijital uzamın gereklerine uygun şekilde etkileşimde bulunması, fiziksel mekanlar ile dijital mekanların birlikteliğinin göstergesidir. Dijital mekânın bilgisayar ve yazılım araçlarıyla tasarlanması sürecinde fiziksel dünyanın referans alınmasıyla ve sinema filmleri ile bilgisayar oyunlarının yarattığı hipergerçekliğin de etkisiyle bu iki mekân arasındaki etkileşim güçlenir. Özellikle artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin yaygınlık kazanmasıyla, fiziksel mekânda dijital deneyimler yaşanması, mekânın bu iki olgusal varlık hali arasındaki geçişkenliği muğlaklaştırır. Bu etkileşim, bireylerin mekâna dair deneyimlerini olduğu kadar psikolojik durumlarını da dönüştürür ve mekânsal aidiyet hissini belirsizleştirir.

Mekânın gerçek dünyadaki muğlak sınırları, dijital dünyanın sınırlandırılamayan atmosferinde yeniden üretilirken, tanımın çerçevesi de değişikliğe uğrar. Dijital mekân, içinde varlık göstermenin veya cisimleşmenin de belirsizleştiği bir etkileşim alanı haline gelir. Sosyal medya platformları veya metaverse düzenlemeleri, yazılım dilinin olanaklarına göre belirlenen sınırlara sahip olabilirken kullanıcı etkileşimi üzerinden genişleyen ve muğlaklaşan anlık değişimlere tanıklık eder. Bir kullanıcının çevrimiçi olma durumuna, etkileşimde bulunma biçimlerine bağlı olarak ürettiği veri, artık dijital mekânın sınırlarını o kullanıcı üzerinden tanımlanabilir hale getirir. Bu durum, internetin köksapsı formundan kaynaklı sürekli bir dönüşümü ve bu dönüşüme bağlı olarak sürekli bir veri enflasyonunu beraberinde getirir. İnternetin köksapsı yapısı hem birey özgürlüğüne hem de sermaye akışına eş zamanlı olarak olanak sunan bir gerilim yaratır.

Kullanıcı aracılığıyla ve çoğu durumda ücretsiz elde edilen dijital emek, sermaye sahipleri tarafından veri ekonomisinin gereklerine bağlı olarak kapitalist üretim ağına dahil edilerek kazanç elde edilir. Dijital çağın en değerli hammaddesi olarak görülen kişisel veriler, reklamverenlere pazarlanarak dijital kapitalizmin metası haline getirilir. Sosyal medya platformlarına, yeni medya araçlarına veya metaverse gibi dijital içerik üretim, dağıtım ve eğlence kanallarına üye olan veya bu ticari dijital oluşumları deneyimleyen kullanıcıların kişisel verileri, platform ekonomisine uygun olarak elde edilen kazancın bütünüyle sermaye sahibinin yararına olacağı şekilde hazırlanmış kullanıcı sözleşmeleriyle güvence altına alınır.

İnternet ve bilgisayar teknolojilerini elde bulunduran sermaye ve iktidar sahipleri, kullanıcının medya okuryazarlığı eksikliğinden kaynaklanan veya teknolojik hız nedeniyle neredeyse hiçbir kullanıcının okuma gerekliliği duymadığı ve çoğu durumda kullanıcının yararına herhangi bir bilgi de içermeyen bu sözleşmelerle, kendilerini olası diğer hukuki sorumluluklara karşı güvence altına alırken sosyal medya platformlarının veri ifşasına yönelik trendlerinden yararlanarak gönüllü bir kölelik sürecine aracılık eder. Kullanıcıların resimlerini, videolarını, fikirlerini ve her türden emeklerini diğer kullanıcılarla paylaşmak veya herhangi bir gerekçe ile diğer kullanıcılarla etkileşim içirişinde bulunmak adına sağladığı veriler, platformların bu etkileşimleri reklamverenlere pazarlamak için araçsallaştırmasına neden olur.

Geleneksel pazaryerlerinde, bir mekânın çeperinde dolaşan insan sayısına göre belirlenen reklam değeri, dijital mekânda da kopya bir değer yaratır. Öncelikle platforma katılan üye sayısı, ziyaretçi sayısı, günlük aktif kullanıcı sayısı, etkileşim süresi ve içerik üretimi gibi kıstaslar, hiyerarşik bir reklam değerinin ortaya çıkmasına sebebiyet verir. Reklamın, kapitalizmin yegâne sömürü araçlarından biri olarak daha çok tüketimi teşvik etmek adına rıza imal etmesi, kitleleşen topluluklar barındıran mekanların artı-değer üretme potansiyelinden faydalanma istencini ortaya çıkarır. Şu durumda öncelikli olarak reklamı en fazla kullanıcıya ulaştırmak için en fazla kullanıcının benzer davranışlar sergilediği dijital mekanlar önceliklendirilir.

Pazaryerlerindeki ticari mekanlar örnek alınırsa, kent planlamalarındaki kapitalist dokunun da belirgin hale geldiği görülür. Hastane yakınlarında bulunan eczanelerin, okul yakınında bulunan kırtasiyelerin durumu, kitlesel bir benzerlikten ticari bir gelir elde etme beklentisine örnek teşkil eder. Bu durum, dijital mekânda elde edilen kişisel verilerin analiz edilerek ayrıştırılmasına ve kullanıcı odaklı bir reklam stratejisinin belirlenmesine açıklık kazandırır. Dijital kapitalizm, platform ekonomisine tabi olan dijital mekanlarda kitleselleşen kullanıcıların bütününe yönelik olduğu kadar, her bir bireye yönelik reklam içeriğini belirlemek için kullanıcıların kişisel verilerini ve etkileşim biçimlerini metalaştırır. Bu ticarileştirme girişimi, kullanıcının mahremiyetini ihlal etme düzeyinde gerçekleşir ki kullanıcı sözleşmeleri ve hizmet koşulları dokümanları incelendiğinde dijital mekânda kullanıcı mahremiyetinden söz etmek pek mümkün değildir.

İktidar ile birey arasındaki geleneksel ilişki, birinin diğerini var kılması suretiyle devamlılığını sürdüren bir tür karşılıklı meşruiyet kazandırma durumudur. Bu minvalde

devletin varlığı, yönetim şekli her ne olursa olsun, bireysel düzeydeki kimi anarşist karşı çıkışlar bir kenarda tutulursa, toplumun gönüllü rızasına dayanır. Toplum itaat eder. Kitle, istemleri iktidar yapılarınca manipüle edilmiş vaziyette, özgür irade gösterdiği yönündeki yanıltıcı itkilerle boyun eğerek iktidarın sürekliliğini sağlama yükümlüğünü yerine getirir. Devletin kolluk güçleri zor kullanma yetkisini herhangi bir zemine dayandırma gereği duymaksızın bir tehdit unsuru olarak kullanırken toplum sinik haldeki pasifliğinde üretir, tüketir ve vergi öder.

Birey bedeni denetlenmiş, kapatılmış veya gözetlenmiştir. Beden, tarihsel olarak iktidarın çalışma alanıdır. Beden, güç kazanma ve gücü elinde bulundurma yarışını toplumsal argümanlarla süslemiş iktidar düşkünlerinin oyun sahasında itaatkâr bir figüran olarak; seçme hakkını kullanmak gibi bir özgürlüğü olduğu varsayımıyla, ikili veya çoklu iktidar çekişmelerinin kazananını meşrulaştırma görevi görür. Özne olarak kavramsallaştırılan beden, tarihin bütün kertelerinde iktidarın kendini üzerinden var kıldığı pasif bir araçtır.

Devletin birincil görevleri arasında sayılan mal ve can güvenliği, her ne kadar uygulamada aksi yönde hareket edilse de kişisel mahremiyetin de korunmasını gerektirmektedir. Kamusal alana dahil olarak mekânı anlamlandıran bireyin varlık bulma biçimi, çeşitli otoritelerin sağladığı güvence dahilinde gerçekleşir. Toplumsal normlar ve otoriter yaklaşımlar, bireyin giyim kuşamı ve topluluk içindeki hareket alanını belirler. Sosyolojinin başlıca çalışma sahalarından elde edilen bilgiler doğrultusunda birey, özgür iradeden ve total bir özgürlükten muhakkak surette mahrum olarak, nerede ne giyeceğinden nerede ne söyleyeceğine kadar sınırlandırılmış, ilkel güdülerinden böylece arındırılarak adına modern denilen toplum yapısının ortalama ve itaatkâr öznesi haline getirilmiştir.

Bireyin varlık bulma biçimleri, kamusal alanda iktidar yapılarının öncelikle otoritelerine zarar gelmeyecek şekilde düzenlenir. Tasarım toplumu kavramına alan açılmasının nedenlerinden biri de bu durumdur. Fiziksel dünyada birey bedenlerinin denetim ve disiplin araçlarıyla tek-tipleştirilmesine benzer şekilde, sosyal medya platformları, bilgisayar oyunları ve metaverse gibi dijital mekanlarda kullanıcılar iktidar ve sermaye sahiplerinin yararına bir tasarımın öznesi haline gelmektedir. Belirli sınırlara sahip dijital mekanlarda, belirli etkileşim faaliyetlerinde bulunarak kullanıcılar tarafından üretilen kişisel veriler, öncelikle iktidar yapılarının otoritelerine zeval vermeyecek şekilde

ve akabinde sermaye sahibinin artı-değer beklentisini ücretsiz emekle karşılayacak biçimde yönlendirilerek toplanır. Standart ve öngörülebilir hale getirilen kullanıcı davranışları, dijital mekânda pazarlanabilir kitleler halinde tasarlanmış toplum modelinin ortaya çıkmasına sebebiyet verir.

Tasarım toplumu, edimleri öngörülebilir, yönlendirilebilir, denetlenebilir ve böylece elde edilen verileri platform kapitalizminin ihtiyaçları doğrultusunda kullanılabilir hale getirilen tekil kullanıcıların birlikteliğinden oluşur. Günümüzün sosyal medya trendleri tarafından ve her platformun özgül ihtiyaçları doğrultusunda yönlendirilen kullanıcılar, dijital mekânda özgür irade neticesinde ortaya koyduklarını varsaydıkları etkileşimleri sayesinde ücretsiz bir dijital emek üretmekte ve bu emekleri sermaye sahipleri tarafından sömürülmektedir. Yeni medyanın ücretsiz içerik üretimine ve sürekli bir içerik tüketimine yönlendirmesi, disiplin mekanizmalarının güncel yansımasını oluşturur.

Üretim ve tüketim yalnızca ekonomik bir faaliyet olmanın ötesinde, toplumun idare edilmesi adına kültürel ve sembolik yapıyı belirleme konusunda da aktif rol oynar. Satın alma eylemi kadar sosyal medya araçları üzerinden nesneleri sergileme durumu da sergilenen şey üzerinden kimliklerin, sosyal statülerin ve toplumsal ilişkilerin yeniden üretilmesine yol açar. Bu durum, fiziksel dünyadakine benzer şekilde dijital mekânda da ihtiyaçlar yaratma ve ihtiyaçları giderme denklemi şeklinde oluşturulan bağlılıktan kaynaklı bir pasif itaat durumu yaratır. Heterotopya olarak dijital mekân, gerçekliğin yerini alan bir kontrol mekanizması ve tasarım toplumunun sahası haline gelir.

Tasarım toplumu kavramı, yirminci yüzyılın son çeyreğinde ortaya atılan toplumsal adlandırmalar olarak Denetim Toplumu, Tüketim Toplumu, Teknoloji Toplumu ve Bilgi Toplumu gibi kuramsal yaklaşımlarla ilişkili olmakla birlikte, gelişen internet ve bilgisayar teknolojileri neticesinde ortaya çıkan bu yeni dijital düzeni adlandırmaya yönelik bir girişimdir. Bu noktada teknolojinin toplumsal düzen üzerindeki etkisi belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Disiplin toplumu, Michel Foucault'nun kavramsallaştırdığı üzere, bireylerin davranışlarının gözetim, disiplin ve kurumlar aracılığıyla şekillendirildiği bir toplumsal düzeni ifade eder. Burada iktidar, okul, kışla, fabrika, hastane ve hapishane gibi kurumlar üzerinden bedenleri terbiye eder, normalleştirir ve toplumsal işleyişe uygun hale getirir. Disiplin toplumu, modernitenin en karakteristik iktidar örgütlenmesi biçimi olarak,

bireylerin içselleştirdiği normlar ve sürekli gözetim mekanizmaları üzerinden işler. Buna karşılık tasarım toplumu, disiplinin doğrudan bedene yönelik baskısından ziyade dijital ve teknik altyapıların sunduğu tasarlanmış seçenekler aracılığıyla işleyen bir düzeni ifade eder. Burada gözetim ya da zorlama ön planda değildir; bireyler, algoritmaların ve arayüzlerin sunduğu imkânlar içinde hareket eder. İktidar, norm dayatmak yerine kullanıcı deneyimlerini, veri akışlarını ve estetik tercihlerle donatılmış dijital mekânları kurgulayarak toplumsal düzeni biçimlendirir. Dolayısıyla tasarım toplumu, disiplin toplumunun hiyerarşik ve kapalı kurumlarından farklı olarak, daha akışkan ama aynı ölçüde yönlendirici bir yapı sunar.

Gilles Deleuze'ün tarif ettiği denetim toplumu, Foucault'nun disiplin toplumunun ötesinde, bireylerin artık kapalı kurumlarla sınırlı olmaksızın, sürekli hareket halinde ve kesintisiz gözetim altında oldukları bir toplumsal formasyondur. Burada kartlı giriş sistemleri, kredi puanları, kameralar, elektronik takip cihazları gibi mekanizmalar bireyin yaşamını sürekli denetim altına alır. İktidar, görünür zorlama yerine "akışkan kontrol" ile işlev görür. Tasarım toplumu, denetim toplumuyla benzer şekilde teknolojiyi temel iktidar aracına dönüştürür; fakat burada fark, teknolojinin salt gözetim için değil, tasarım yoluyla yönlendirme için kullanılmasındadır. Yani bireyler, sadece izlendiği için değil, arayüzlerin tasarımı, algoritmik sıralamalar ve estetik kurgular aracılığıyla belirli davranışlara yöneltilir. Denetim toplumu bireyi "izleyerek normalleştirirken", tasarım toplumu bireyi "tasarlayarak biçimlendirir". Bu fark, dijital kapitalizmin güncel işleyişini anlamada kritik bir ayrımdır.

Jean Baudrillard'ın çözümlemelerinde tüketim toplumu, nesnelerin kullanım değerinden çok gösterge değerinin ön plana çıktığı; bireylerin ihtiyaçlarını karşılamak yerine simgesel bir statü arayışıyla tükettiği bir düzeni tanımlar. Bu toplumda birey, kimliğini satın aldığı markalar, nesneler ve imajlar aracılığıyla kurar. Dolayısıyla tüketim toplumu, arzuların ve gösterge ekonomisinin öne çıktığı bir kültürel formasyondur. Tasarım toplumu ise tüketim toplumu ile kesişse de farklı bir mantığa sahiptir: Burada tüketim yalnızca malların alımı üzerinden değil, tasarlanmış dijital deneyimlerin tüketimi üzerinden işler. Kullanıcı, platformların estetik ve işlevsel olarak kurgulanmış dünyalarında vakit geçirirken aslında deneyimin kendisini tüketmektedir. Böylece tüketim toplumu, maddi malların tüketimine dayalıyken, tasarım toplumu dijital ortamların, algoritmik yönlendirmelerin ve simülasyonların tüketimini merkezine alır.

Teknoloji toplumu, Jacques Ellul'ün kavramsallaştırması olarak, modernleşme süreçlerinde teknolojinin üretimden gündelik yaşama kadar her alanda belirleyici bir faktör haline gelmesini ifade eder. Burada vurgulanan, toplumsal ilişkilerin teknolojik araçların gelişimiyle dönüşmesi, iş gücünün otomasyonla yeniden tanımlanması ve iletişim biçimlerinin köklü değişimlere uğramasıdır. Teknik dolayımında teknolojiyi elinde bulunduran sermaye sahipliğinde güçlenen bir otoritenin varlığı söz konusudur. Tasarım toplumu, teknoloji toplumunun bir evrimi olarak görülebilir; ancak farklılığı, teknolojiyi yalnızca bir araç olarak değil, toplumsal deneyimi kuran tasarımın kendisi olarak ele almasıdır. Teknoloji toplumu, makinenin üretken gücüne ve iletişimsel olanaklarına vurgu yaparken, tasarım toplumu bu araçların kullanıcı deneyimlerine uyarlanmasını, estetik ve işlevsel çerçevelerle toplumsal düzeni belirlemesini merkeze alır. Teknoloji toplumunda, teknik iktidarın kontrolünde bir araç iken; tasarım toplumunda teknik bütüncül olarak kitlenin kendisidir. Artık teknolojinin elde bulundurulması değil, tasarlanmış bir toplumun teknik olarak sömürülmesi söz konusudur.

Bilgi toplumu, üretimin temel kaynağının bilgiye ve enformasyona dayandığını vurgular. Sanayi toplumunda sermaye ve emek nasıl belirleyici ise, bilgi toplumunda da bilgi üretimi, dağıtımı ve işlenmesi temel ekonomik ve toplumsal kaynaktır. Tasarım toplumu, bilgi toplumunun mantığını dijitalleşme bağlamında yeniden şekillendirir. Artık bilgi yalnızca işlenip dağıtılan bir kaynak değil, aynı zamanda arayüzlerin, platformların ve algoritmaların tasarımında biçimlenen bir deneyim alanıdır. Kullanıcıların hangi bilgiye nasıl erişeceği, hangi veriyle nasıl etkileşime gireceği tamamen bu tasarımsal süreçlerle belirlenir. Dolayısıyla bilgi toplumunda bilgi başlı başına değer iken, tasarım toplumunda bilgi ancak belirli bir tasarım mantığı içinde toplumsal yaşamı şekillendiren bir unsur haline gelir.

Teknofeodalizm, dijital kapitalizmin güncel bir yorumu olarak, büyük teknoloji şirketlerinin feodal beyler gibi kullanıcıları kendi dijital topraklarına bağladığını ifade eder. Burada kullanıcılar, platformların mülkiyet ilişkileri altında, veri üreticisi olarak konumlandırılır ve feodal bir hiyerarşi yeniden üretilir. Tasarım toplumu ise mülkiyet ve üretim ilişkilerinden çok, bu ilişkilerin tasarımsal yönlendirici etkenler üzerinden kurgulanmasına vurgu yapar. Teknofeodalizm, güç ilişkilerini ve veri sömürüsünü açıklarken; tasarım toplumu, bu sömürünün hangi söylemler, kullanıcı deneyimleri ve dijital estetikler üzerinden mümkün kılındığını gösterir. Diğer bir ifadeyle, teknofeodalizm

mülkiyet düzenini, tasarım toplumu ise bu düzenin ekonomi politik inşasında manipüle edilen kitleyi tanımlar.

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, simülasyonların gerçekliğin yerini aldığı; göstergelerin artık bir referansı olmaksızın kendi başına işlediği bir düzeni ifade eder. Reklamlar, medya imgeleri ve sanal temsiller, gerçeklikten kopuk ama daha gerçekmiş gibi işleyen bir evren yaratır. Tasarım toplumu hipergerçeklikle kesişir; çünkü o da dijital tasarımlar aracılığıyla deneyimlenen bir toplumsallığı işaret eder. Ancak fark, hipergerçeklikte odak gerçeklik ile simülasyon arasındaki kopuş iken, tasarım toplumunda odak bu simülasyonların toplumsal deneyimi şekillendirme biçimidir. Hipergerçeklik, gösterge düzeninin epistemolojik bir analizini sunarken; tasarım toplumu, bu düzenin kurumsal, teknolojik ve ekonomi politik süreçlerini toplumsal bağlamda inceler. Bu bakımdan hipergerçeklik tasarım toplumunun referans aldığı dijital mekanın dinamiklerini açıklamaya uygundur. Tasarım toplumu, hipergerçeklik olarak dijital mekandaki iktidar ilişkilerinden kaynaklı sömürü düzeninin kitlesel hale gelişini tanımlama aracı olarak kullanılır.

Teknoloji tek başına toplumsal ilişkileri mekanikleştiren ve kapsayıcılık bakımından standart hale getiren bir işleyişe sahiptir. Örneğin cep telefonları veya kişisel bilgisayarlarda kullanılan teknoloji, her bir birey için öznelleştirilmekten uzak, genel kullanıcının ortak ihtiyaçları doğrultusunda düzenlenir -ki buna bağlı olarak, teknoloji ile standartlaşan cihazlar kullanıcı deneyimini de bu örüntü doğrultusunda standartlaştırır. Teknoloji insan ilişkilerini, üretim süreçlerini ve kültürel yapıyı dönüştürerek, teknoloji üretme kabiliyetini elinde tutan kapitalist sermaye sahipleri ve iktidar yapılarını, toplumu yönlendirme ve şekillendirme olanağıyla mükâfatlandırır. Tasarım toplumu, teknolojinin olanaklarıyla biçimlendirilerek dijital emeği sömürülen dijital mekân kullanıcılarının kitleselleşmesi olarak adlandırılabilir. Burada söz konusu olan, yalnızca dijital mekânın heterotopik tasarlanışı değil, aynı zamanda birey odaklı bir kitlesel kullanıcı kalabalığının tasarlanmasıdır. Tasarım, dijital mekân adına estetik ve işlevsel bir tercih olmanın ötesinde, kullanıcı davranışlarının kontrolü ve yönlendirilmesi bakımından stratejik bir araç olarak kullanılır.

Tasarım toplumunun politik olarak inşasının karşısında, özgürlükçü bir yaklaşım geliştirmek adına mizanarşi kavramını konumlandırmak mümkündür. Tasarım toplumuna kaynaklık eden dijital mekân ve kullanıcıları, anonimlikten faydalanma potansiyeli

sergiledikleri andan itibaren mizanarşi kavramının olanaklılığını ortaya koymaya başlarlar. Anonimlik, dijital mekânda bireylerin kimliklerini gizleyerek iktidar mekanizmalarının disiplin ve denetim araçlarından saklanabilme olanağı sunmakla birlikte, platform ekonomisinin kişisel mahremiyeti ihlal ederek verileri ticarileştirme potansiyeline karşı da bir savunma sistemi oluşturur. Bu bakımdan az sayıda ve belirli sınırlılıklara sahip blokzincir tabanlı dijital mekanların, kullanıcı mahremiyetini önceliklendirmek adına daha elverişli bir dijital kamusal alan yaratma olasılığını barındırdıkları söylenebilir.

Biyolojik bedenselliğinden feragat etmiş, enformasyon çağının gereği olarak tümden dijitalleşmiş, internette artık yalnızca bir kullanıcı değil, o evreni oluşturan bir kod haline gelmiş dijital beden ve onun anarşist örüntüler ağı halindeki siber uzamdaki varlığı, olası bir özgürlüğün ifadesi haline gelir. İktidar, kriptografik sistemlere adapte olan bedeni dizginleme gayretiyle dijitalleşirken denetime tabi bedenler arar; dijital beden merkeziyetsiz ve kriptografik yazılımlar aracılığıyla şifrelenmiş kodlar halinde ve köksapsı bir biçimde çoğalıp yok olarak izini kaybettirme olanağını elinde bulundurur ve böylelikle mizanarşiyi mümkün kılar.

Bir kod olarak dijital beden, organsızlaşarak biyolojik kütlesinden kurtulmuş ve köksapsı bir düzensizlikte yersizyurdsuzlaşmış haldeyken; biyolojik bir kütleye hiçbir zaman sahip olmayan ve lakin denetim işleyişini güç dengesi oluşturarak bir heterotopya yaratma kaygısıyla bedenler ve zihinler düzleminde sürdüren, bu yanıyla çoktan kod haline gelmiş iktidar sistemleri, dijital bedeni geçmişin klasikleşmiş yöntemiyle hapsedebilmek adına kendi çatışma alanına çekerek ona yeniden bir kütle kazandırma, yeryurd edindirme arayışına girerler. Bir oyun karakterini ya da bir sosyal medya kullanıcı profilini hapse atmak teknik olarak henüz mümkün değildir. Olası olan, o profilin düzenleyicisini, diğer bir ifadeyle biyolojik karşılığı olan bedeni denetim altında tutmaktır. Bu durum, tasarım toplumunun denetlenme sahası olan heterotopik dijital mekânda bireyin olası özgürlüğünün mizanarşi kavramında somutlaşmasını anlamlı hale getirir. İktidar yapılarının ve sermaye sahiplerinin kişisel mahremiyeti ortadan kaldıran kontrolcü uygulamalarına karşı bireyin özgürlüğünü kolektif bir alana taşıma arayışı olarak blokzincir tabanlı uygulamaların gerekliliği ortaya çıkar.

Dijital mekânın dönüşümünü, tasarım toplumu kavramı etrafında çok katmanlı bir şekilde ele alarak günümüzün dijital kültürünü anlamaya yönelik teorik bir çerçeve geliştirmek mümkündür. Bunun için dijital mekâna dair çok-disiplinli bir zemin

oluşturulmuş; mekân kuramından medya teorisine, felsefeden ekonomi politiğe uzanan geniş bir düşünsel altyapı kurulmuştur. Tasarım toplumu ve mizanarşi gibi özgün kavramsallaştırmalar üzerinden dijital mekânın ekonomik ve ideolojik yapısı sorgulanmıştır. Mizanarşi kavramı, kullanıcılar adına olası özgürlük pratiklerine odaklanırken, tasarım toplumu dijital mekânın merkezi yapısının ve değişmez ideolojik söylemlerinin sağladığı denetim mekanizmalarını adlandırmıştır.

Decentraland, The Sandbox, Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds platformlarının kurucu metinleri ve kullanıcı sözleşmeleri Van Dijk'ın eleştirel söylem analizi yöntemiyle ve ideoloji çerçevesinde incelenmiş ve bu platformların dijital mekan ve sanal ekonomi inşa ederken kullanıcıları özgürlük söylemi ekseninde ne türden bir denetime tabi tuttukları analiz edilmiştir. Analiz sonucunda bu platformlardan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds'de geliştirilen ideolojik söylem üzerinden sanal kimliklerin yeniden üretildiği, sermaye sahipleri tarafından yönlendirilen tercihler aracılığıyla toplumsal sınıflar ile üretim biçimlerinin yeniden dağıtıldığı ve kullanıcıların denetim altına alınarak veri ekonomisinin metaları haline getirildiği görülmüştür.

Kullanıcıların avatarlar aracılığıyla hem kimlik hem de mekan tasarlamaları, metaverse'i yalnızca bir oyun veya eğlence alanı olmaktan çıkarıp bir tür yaşanabilir dijital mekân haline getirmektedir. Ancak bu yaşam biçimi, kullanıcı verilerinin platform sahiplerinin denetiminde olduğu, davranışların algoritmalarla şekillendirildiği, kullanım seçeneklerinin belirli sermaye formlarına göre sınırlı olduğu bir yapıyı beraberinde getirmiştir. Sosyal medya platformlarıyla beraber metaverse araçlarının, özgürlük ve denetim arasındaki çelişkili ilişkiyi ortaya çıkaran dijital mekanlar oldukları görüşü desteklenmiştir. Bu yönüyle bu üç platform, tasarım toplumunun göstergeleri olarak sınıflandırılmıştır. Her üç platformun da hizmet koşulları ile ilgili dokümanlarında şirket çıkarlarına hukuki zemin hazırlarken kullanıcı verilerinin depolanıp metalaştırılmasını olanaklı hale getiren ideolojik söylemler ürettiği görülmüştür. Ayrıca özgürlük ile ilgili söylemlerin de bu belgelerde, kullanıcının gözetlenmesini ve denetlenmesini olanaklı kılan bir yönlendirme ve manipülasyon tekniği olarak inşa edildiği fikrine varılmıştır. Şu hâlde Roblox, Fortnite ve Horizon sanal evrenlerinin, geleneksel sosyal medya aygıtlarının yöntemlerini yeni bir platform söylemi üzerinden yeniden üreterek, gözetim kapitalizminin gerekliliğine uygun bir kapitalist şirket işleyişinde faaliyet yürüttüğü sonucuna varılmıştır.

Eleştirel söylem analiziyle incelenen Decentraland ve The Sandbox ise blokzincir temelli olmaları, merkeziyetsiz otonom organizasyonlardan beslenmeleri ve anonimlik ile birlikte mülkiyet hakkını gözetmeleri bakımından mizanarşi kavramının dijital mekanda mümkün olabileceğinin kısmi örnekleri olarak değerlendirilmiştir. Ancak bu yapıların da ekonomi politik kaygılarla hareket eden şirketlerin bünyesinde bulunması ve token sahipliği üzerinden bir hiyerarşinin kaçınılmaz olması; bütüncül bir özgürlük pratiği için teknolojik ve politik düzenlemelerin yapılması ihtiyacını doğurmaktadır. Her iki platformun kurucu metinleri, yeni ve özgür bir kullanıcı deneyimi vadederken dağıtık defter teknolojisinin eşitlikçi ve yatay örgütlenme modelini referans almaktadır. Bu sebeple kullanıcıların platform üzerinde kısmen kolektif bir karar alma mekanizması geliştirmesi mümkün görünmektedir. Fakat özellikle token sahipliğinden kaynaklanan hiyerarşik düzensizlikler, bu iki platformun da yeni ekonomik sistemin aktörleri olarak dijital emek sömürüsünü önceliklendirmelerine aracılık etmektedir.

Tezin temel yaklaşımlarından biri olan eleştirel kuram aracılığıyla, dijital teknolojilerin yalnızca nötr araçlar olmadıkları, aksine ideolojik içerik taşıyan, belirli bir toplumsal düzeni yeniden üreten sistemler oldukları fikri desteklenmiştir. Frankfurt Ekolü'nün kültür endüstrisi eleştirisinden yola çıkarak, dijital kültürün de bir tasarım endüstrisi haline geldiği ileri sürülmüş; kullanıcıların hem içerik üreticisi hem de tüketicisi olduğu bu ortamda, özgürlük algısının bizzat tasarım süreci tarafından yeniden tanımlandığı saptanmıştır. Bu bağlamda Byung-Chul Han'ın şeffaflık toplumu ve psikopolitika kavramları, kullanıcıların gönüllü olarak verilerini paylaştıkları, performansa dayalı bir özneleşme biçimini açığa çıkarmada işlevsel olmuştur. Dijital mekanlarda, özellikle sosyal medya ve metaverse gibi alanlarda bireyler, görünürlük uğruna özgürlüklerinden feragat etmekte, kendi üzerlerinde gözetim uygulayan dijital iktidar mekanizmalarının gönüllü ajanları haline gelmektedirler. Yaratılan bu bireyselleşme ve rekabet ortamı, neoliberalizmin beklentilerini karşılamaktadır.

Tezin ekonomi politik analizi, dijital kapitalizmin mekânsal ve zamansal yeniden yapılanmalarını görünür kılmıştır. Metaverse'ler ve diğer dijital platformlar, yalnızca birer hizmet sağlayıcı değil, platform ekonomisinin, veri emekçiliğinin ve sanal mülkiyet ilişkilerinin kurulduğu yeni değer üretim alanlarıdır. Dijital mekânın tasarımı, kapitalist üretim ilişkilerinin dijital biçimlerini sürdüren bir yapıdadır. Blokzincir teknolojileri, NFT'ler ve kripto para sistemleri bu bağlamda hem alternatif ekonomik modellerin hem de

yeni sermaye birikim rejimlerinin habercisi olarak değerlendirilmiştir. Ancak bu teknolojilerin potansiyel özgürlükçü yönleri, merkeziyetsizlik söylemine rağmen, metaverse platformlarında kullanıldıklarında spekülatif ve sermaye tarafından belirlenmiş şekilde işlev görmektedir. Bu yönden, blokzincir tabanlı olmayan platformların bütünüyle sermaye kontrolünde olduğu, blokzincir tabanlı olanların ise aynı anda hem anarşist özgürlük pratiklerini hem de kapitalist denetleyici yapıyı içinde barındıran dijital mekanlar oldukları görüşüne varılmıştır.

Tüm bu analizler sonucunda bu tez çalışması, metaverse platformları örneğinde dijital mekânın sadece teknik değil, aynı zamanda politik ve ekonomik bir inşa olduğunu, kurucu metinler ve kullanıcı sözleşmeleri vasıtasıyla geliştirilen ideolojik söylemin çözümlenmesiyle ortaya koymuştur. Dijital mekânın, tasarım toplumu bağlamında bireyin özneleşme sürecini doğrudan etkileyen bir alan haline geldiği görülmüştür. Mizanarşi ve tasarım toplumu kavramları, bu ikili yapıyı çözümlemek için geliştirilen teorik araçlar olarak, dijital özgürlük tahayyülleri ile iktidarın mekânsal stratejileri arasındaki dinamiği analiz etmeye olanak tanımıştır.

Mizanarşi kavramı, dijital mekânın mevcut iktidar yapıları ve gözetim rejimleri karşısında özgürlükçü olasılıklarını tartışmaya açan eleştirel bir çerçeve sunar. Dijital mekânın geleneksel merkezi düzenlemelerinin aksine, çoğu zaman merkeziyetsiz, değişken, etkileşimsel ve kullanıcı yönelimli biçimde örgütlenmesi, otoriter iktidar yaklaşımına alternatif bir uzamsal kurgunun mümkün olduğunu gösterir. Bu alternatif kurgu, kullanıcıların önceden belirlenmiş normlara ve rotalara tabi olmadan, kendi mekânsal deneyimlerini yaratabildikleri bir düzene işaret eder. Bu bağlamda mizanarşi, bir dijital mekân estetiği olduğu kadar, bir özgürleşme stratejisi olarak da değerlendirilir.

Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin köksap kavramı, mizanarşi ile birlikte değerlendirilmiştir. Zira mizanarşi düzleminde dijital mekân, sabit ve merkezi bir iktidar alanı inşa etmektense sürekli devinen, kesintiye uğrayan, yeniden kurulan ve belirsiz şekilde dağılan bir alan yaratır. Bu durum, iktidarın kodlayıcı gücünü zayıflatır; çünkü mekânın sabitliği iktidarın sürekliliği için kritik iken mizanarşi bu sabitliği kırarak sürekli bir yeniden yapılandırmaya izin verir. Özellikle merkezi otoritelerin müdahalesini zorlaştırır; çünkü müdahale edilecek alan sabit ve tanımlı değildir, sürekli yeniden şekillenmektedir. Bu anlamda, mizanarşi, gözetim sistemlerinin işleyişini bozan bir örüntü üretme potansiyeli taşır.

Michel Foucault'nun panoptikon modelinde, gözetimin etkili olabilmesi için mekânın düzenli, şeffaf ve öngörülebilir olması gerekir. Oysa mizanarşi düzeninde yapılar, bu üç temel ilkenin tersine işler: Şeffaflık yerine anonim bir açıklık, öngörülebilirlik yerine bireysel anarşist bir kolektif rastlantısallık, düzenlilik yerine merkeziyetsiz otonom organizasyonlar. Özellikle anonimlik, avatar temsilleri, kriptografik kimlikler ve geçici varoluş biçimleri, dijital mekânda bireyin izlenebilirliğini radikal biçimde kesintiye uğratır. Bu bağlamda mizanarşi, dijital mekânın olanaklarında bir kaçış alanı inşa edilmesine imkân tanır. Buna karşın, Foucault'nun heterotopya kavramı tasarım toplumunun dinamiklerini belirleyen kavramlar arasında yer alır. Başka yerin yeri olan Roblox, Fortnite ve Horizon Worlds dijital mekanları, denetimin denetlendiği yerler olarak, denetim mekanizmalarının da iktidarın ideolojik söylemine hizmet etmekle birlikte veri ekonomisine katkı sağladığı alanlar yaratır.

Mizanarşinin özgürlük potansiyeli, yalnızca teknik boyutla sınırlı değildir. Aynı zamanda politik ve kültürel düzeyde de bireylerin varoluş biçimlerini dönüştürme kapasitesine sahiptir. Özellikle blokzincir tabanlı Decentraland ve The Sandbox platformlarının kurucu metinlerinde ifade bulan merkeziyetsizlik vurguları, bu özgürlükçü durumun potansiyelini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle bu platformlar anarşist teorinin iktidar karşıtlığı ve mülkiyet sorununa yönelik yaklaşımına çözüm üretme potansiyeli de taşır. Ayrıca bazı kullanıcıların, platformların sunduğu araçları yaratıcı şekilde kötüye kullanarak kendi alanlarını, avatarlarını ya da etkileşimlerini yeniden düzenlemeleri ve bunun neticesinde bu platformlarca belirtilen yöntemleri ihlal etmeleri, mizanarşi eyleminin olası politik ve ekonomik sapmalar yaratarak iktidarın lehine bir harekete yol açabileceğini gösterir. Bir metaverse içinde ticari ve estetik kodlara aykırı bir yapı inşa eden bir kullanıcı hem mekânı hem de temsil biçimini iktidarın dayattığı tasarım rejiminden ayırır. Bu mikro düzeydeki sapmalar, birer dijital sabotaj biçimi olarak değerlendirilebilir ve hegemonik mekân anlayışına karşı direniş noktaları üretir.

Bu potansiyelin en görünür olduğu alanlardan biri de merkeziyetsiz teknolojilerdir. Decentraland ve The Sandbox, klasik sunucu-müşteri modelinin dışına çıkarak ağ-yapılı, kolektif üretime dayalı dijital uzamlar yaratmayı mümkün kılar. Bu yapılar, mülkiyetin, kimliğin ve tasarımın kolektif olarak yeniden müzakere edildiği mizanarşi alanlarıdır. Ancak bu özgürlükçü potansiyelin hayata geçebilmesi için yalnızca teknik yeterlilik değil, aynı zamanda politik bir irade ve kültürel bir farkındalık da gerekir. Aksi halde, mizanarşi

bir estetik kaosa indirgenebilir ve dijital kapitalizm bu karmaşayı yeni bir estetik forma çevirerek yeniden piyasalaştırabilir. Bu açıdan, Hâkim Bey tarafından ortay atılan geçici özerk bölgeler yaklaşımı, bu platformların olası manipülasyonu ile mizanarşist eylem pratiğini olanaklı kılabilecektir.

Gelecekte yapılacak çalışmaların, bu tezde sunulan kavramsal çerçeveyi daha da derinleştirerek özellikle yapay zekâ destekli dijital mekân tasarımlarına, dijital kent planlamasına ve sanal gerçeklik tabanlı kamusal alanlara yönelmesi önem arz etmektedir. Aynı şekilde, tasarım toplumu ve mizanarşi kavramlarının fiziksel mekânda aktivist mimarlık, geçici yerleşim alanları ya da direniş estetiği bağlamında nasıl somutlaşabileceği de ayrı bir araştırma alanı olarak değerlendirilmelidir. Dijital mekân, her ne kadar sermaye ve iktidar tarafından kuşatılmış görünse de içkin çelişkileri ve merkeziyetsiz doğası gereği hala özgürleştirici imkanlar barındırmaktadır. Bu nedenle dijital mekânın hem eleştirel bir gözle incelenmesi hem de etik ve adil bir dijital gelecek inşası için yeniden dönüştürülmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak mizanarşi, iktidar organlarınca denetlenip yönlendirilen tasarım toplumunun aksine, dijital mekânın özgürleştirici potansiyelini yeniden düşünmek için alternatif bir teorik çerçeve sunar. Sabit merkezlerin, net hiyerarşilerin ve gözetim rejimlerinin hüküm sürdüğü dijital sistemler karşısında, geçici, esnek, kolektif ve anonim mekanlar inşa etme kapasitesi, özgürlükçü bir dijital varoluşun temelini oluşturur. Bu bağlamda mizanarşi, dijital çağda hem bir eleştiri aracı hem de bir yaratıcı direniş pratiğidir. Tasarlanabilirliğin her şeyin merkezine yerleştiği bir toplumda, bireysel özgürlükten beslenen kolektif bir dijital mekân inşası için tasarımı da tasarlamak fikri, mizanarşi çeperinde mümkün hale gelir. Bu da dijital özgürlüğün, yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda politik bir mesele olduğunu ortaya koyar.

KAYNAKÇA

AB. (2022). Regulation 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC, *EUR-Lex*.

Abidin, C. (2018). *Internet Celebrity: Understanding Fame Online*. Emerald Publishing.

Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi*. (N. Ülner & E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.

Adorno, T. W. (2016). *Negatif Diyalektik*. (Ş. Öztürk, Çev.). Metis Yayıncılık.

Adorno, T. W. (2017). *Otoritaryen Kişilik Üstüne*. (D. Şahiner, Çev.). Say Yayınları.

Adorno, T. W. & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (N. Ülner & E. Ö. Karadoğan, Çev.). Kabalcı Yayıncılık.

Albayrak, E. (2023). Dijital Oyunlarda Mekân Algısının Oluşmasında Görsel Kurgu Sorunları ve Bir Fantastik Mekan Kurgu Uygulaması. *Yüksek Lisans Tezi*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Althusser, L. (2000). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (Y. Alp & M. Özışık, Çev.). İletişim Yayınları.

Andrejevic, M. (2002). The Work of Being Watched: Interactive Media and the Exploitation of Self-Disclosure. *Critical Studies in Media Communication*, 19(2), 230–248.

Andrejevic, M. (2020). *Automated media*. Routledge.

Andrejevic, M. (2022). Meta-Surveillance in the Digital Enclosure. *Surveillance & Society,* 20(4), 390-396.

Aristoteles (2001). *Fizik*. (S. Babür, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Arslan, M. O. (2011). *Yeni Kamusal Mal: Özgür ve Açık Kaynak Kodlu Yazılım*. Nisan Kitapevi.

Artaud, A. (2002). *Tanrı Yargısının İşini Bitirmek İçin*. (E. Özdoğan, Çev.). Sel Yayıncılık.

Assange, J., ve diğ. (2013). *Şifrepunk: Özgürlük ve İnternetin Geleceği Üzerine bir Tartışma*. (A. D. Temiz, Çev.). Metis Yayınları.

Avcı, Ü. & Akgül, F. (2024). The effect of metaverse technologies on education and human-computer interaction: A systematic analysis of the literature. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 7(1), ss. 1-16.

Aydın, M. & Şahin, E. E. (2025). Kripto Paraların Kara Para Aklama Amacıyla Kullanımı Üzerine Bibliyometrik Bir Analiz. *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 7*(1), 1-13.

Bachelard, B. (1996). *Mekanın Poetikası*. (A. Derman, Çev.). Kesit Yayıncılık.

Bakunin, M. (1998). *Devlet ve Anarşi*. (M. Uyurkulak, Çev.). Öteki Yayınevi.

Baltacı, Ş. (2023). Metaverse Üzerine Bir Değerlendirme, *TRT Akademi*, 8(17), ss. 473-479.

Baranseli, E. S. (2018). Ekrandan Günlük Hayatımıza Sızan Yeni Gerçeklik: Arttırılmış Gerçeklik, Akademik Bakış Dergisi, 66, ss. 297-309.

Barbrook, R. & Cameron, A. (1996). The Californian Ideology. *Science as Culture, 6*(1), 44-72.

Barkot, Z. Ö. (2011). İzleyici-Özne Sorunu Bağlamında Lacan Sonrası Psikanalitik Film Kuramı, *Doğu Batı Dergisi Psikanaliz Dersleri Özel Sayısı*, 56.

Barlow, J. P. (2001). A Declaration of the Independence of Cyberspace, P. Ludlow (Edt.), *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, ss. 27-30. The MIT Press.

Baszucki, D. (2023). Our Vision for All Ages. *Roblox*. https://corp.roblox.com/newsroom/2023/05/our-vision-for-all-ages

Baudrillard, J. (1991). *Sessiz Yığınların Gölgesinde*. (O. Adanır, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (O. Adanır, Çev.) Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2013). *Tüketim Toplumu*. (H. Deliceçaylı & F. Keskin). Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2022). *Her Yer Ekran*. (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Bauman, Z. (2018). *Akışkan Modernite*. (S. O. Çavuş, Çev.). Can Yayınları.

Bauman, Z. & Lyon, D. (2016). *Akışkan Gözetim*. (E. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in Digital Age*. Polity Press.

Baytar, O. (2013). İzlerkitlenin Medyadaki Aşırı Enformasyon Sorununa Bakışı, *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri,* (11)4, 35-55.

Baytar, O., & Ülker, S. (2013). Bir Kalite Politikası Olarak Okurun Gazete Algısı. *Marmara İletişim Dergisi*, (20), ss. 204-219.

Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk Yayınları.

Benet, J. (2014). IPFS - Content Addressed, Versioned, P2P File System. *arXiv preprint.* https://arxiv.org/pdf/1407.3561

Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Ben-Sasson, ve diğ. (2014). Zerocash: Decentralized anonymous payments from bitcoin. *IEEE Symposium on Security and Privacy*, ss. 459-474.

Berkman, B. (2014). Teknoloji Söylemi ve Yeni Medyanın Ekonomi Politiği. *Erciyes İletişim Dergisi Akademia*, (3)3, 44-54.

Bey, H. (2009). *T.A.Z. Geçici Otonom Bölge, Ontolojik Anarşi, Şiirsel Terörizm*. (İ. M. Aru, Çev.). Altıkırkbeş Yayınları.

Blanchard, A. L. & Markus, M. L. (2004). The experienced "sense" of a virtual community: Characteristics and processes. *The Database for Advances in Information Systems,* 35(1), ss. 64-79.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.

Bondanella, P. (2001). *Italian cinema: From Neorealism to the present*. Continuum.

Bookchin, M. (1996). *Ekolojik Bir Topluma Doğru*. (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Bookchin, M. (2015). *Özgürlüğün Ekolojisi: Hiyerarşinin Ortaya Çıkışı ve Çözülüşü*. (M. K. Coşkun, Çev.). Sümer Yayıncılık.

Bordwell, D. (1993). *The cinema of Eisenstein*. Harvard University Press.

Boughlala, A. & Smelik, A. (2024). Tracing the History of Digital Fashion, *Clothing and Textiles Research Journal*, 0(0), ss. 1-16.

Bourdieu, P. (1995). *Pratik Nedenler*. (H. Tufan, Çev.). Kesit Yayıncılık.

Bourdieu, P. (2015). Eril Tahakküm. (B. Yılmaz, Çev.). Bağlam Yayınları.

Boyd, D. M. & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication,* 13(1), ss. 210-230.

Brito, J., & Castillo, A. (2013). *Bitcoin: A primer for policymakers*. Mercatus Center, George Mason University.

Brown, W. (2015). *Undoing the Demos: Neoliberalism's Stealth Revolution*. Zone Books.

Buterin, V. (2014). A next-generation smart contract and decentralized application platform. *Ethereum White Paper*. https://blockchainlab.com/

Cadwalladr, C. & Graham-Harrison, E. (2018). Revealed: 50 million Facebook profiles harvested for Cambridge Analytica in major data breach. *The Guardian*.

Cahm, C. (1989). *Kropotkin and the Rise of Revolutionary Anarchism 1872–1886*. Cambridge University Press.

Cardelli, L., Orgad, L., Shahaf, G., Shapiro, E. & Talmon, N. (2020). Digital Social Contracts: A Foundation for an Egalitarian and Just Digital Society. *arXiv*, arXiv:2005.06261.

Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford University Press.

Castells, M. (2006). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Kimliğin Gücü*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Ağ Toplumunun Yükselişi*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Chomsky, N. (1993). *Medya Gerçeği*. (A. Yılmaz, Çev.). Tüm Zamanlar Yayıncılık.

Chomsky, N. (2008). *Medya Denetimi*. (E. Baki, Çev.). Everest Yayınları.

Cohen, J. E. (2019). *Between Truth and Power: The Legal Constructions of Informational Capitalism*. Oxford University Press.

Coleman, E. G. (2013). *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton University Press.

Coleman, E. G. (2014). *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: The many faces of Anonymous*. Verso Books.

Coşkun E. E. (2017). *Dünya sinemasında akımlar*. Phoenix.

Couldry, N. & Mejias, U. A. (2019). *The Costs of Connection*. Stanford University Press.

Creemers, R. (2018). *China's Social Credit System: An Evolving Practice of Control*. dx.doi.org/10.2139/ssrn.3175792.

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik filmlerde figür ve olay örgüsü bağlamında stereotipler: "Yüzüklerin Efendisi" analizi, *Dördüncü Kuvvet*, 3(1), ss.77-99.

Çankır, M. B. (2024). Sanal Gerçeklik: Sinemanın sınırlarını aşan mekanlar, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 8(2), ss. 276-292.

Çelik, Y. (2017). Özel Hayatın Gizliliğinin Yansıması Olarak Kişisel Verilerin Korunması Ve Bu Bağlamda Unutulma Hakkı. *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi*, 8(32), 391-410.

Dağtaş, E., & Yıldız, M. E. (2015). Türkiye'de Popüler Bilim Dergilerinin Eleştirel Ekonomi Politik Çözümlemesi "Bilim ve Teknik" ile "Popular Science" Örnekleri. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), ss. 56-86.

Dalaman, Z. B. (2022). Toplumsal Hareketlerden Dijital Aktivizme: Yatay, Eşitlikçi, Hızlı ve Ucuz, N. E. Koç (Edt.), *İletişimin Dijital Hali*, ss. 69-98. Nobel Bilimsel Eserler.

Debord, G. (2022). *Gösteri Toplumu*. (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Decentraland Foundation. (2025). *Decentraland 2025 Manifesto*. https://decentraland.org/

Deleuze, G. (2013). *Müzakereler*. (İ. Uysal, Çev.). Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2014). *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1*. (F. Ege, H. Erdoğan ve M. Yiğitalp Çev.). Bilim ve Sosyalizm Yayınları.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2023). *Bin Yayla: Kapitalizm ve Şizofreni 2*. (E. Sünter, Çev.). Norgunk Yayıncılık.

Demirbaş, Y. K. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), ss. 15-32.

Dessaix, P. (2016). *Montchrétien et L'économi Politique Nationale*. Institut Coppet.

Donath, J. S. (1999). Identity and deception in the virtual community, M. A. Smith & P. Kollock (Edt.), *Communities in Cyberspace*. ss. 27-58. Routledge.

Dönmez, S. C. & Dikkol, S. (2020). Dijital Gerçeklik ve İnsan Sonrası Düşünce Bağlamında Facebook Horizon Uygulaması, *Selçuk İletişim Dergisi*, 13(2), ss. 750-774.

Duman, M. Z. (2014). Küreselleşme, sermaye ve devlet ilişkisi üzerine sosyolojik bir çözümleme. *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, (3)5, ss. 8-30.

Dyer-Witheford, N. & Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.* University of Minnesota Press.

Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. (M. Ceylan, Çev.). Bakış Yayınları.

Ellul, J. (2012). *Sözün Düşüşü*. (H. Arslan, Çev.). Paradigma Yayıncılık.

Elsaesser, T. & Hegener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*. Routledge.

Epic Games. (2024). *Fortnite by the Numbers*. https://www.epicgames.com

Epic Games. (2025). *Terms of Service*. https://www.epicgames.com/site/en-US/tos

Ezra, E. (2000). *Georges Méliès: The Birth of the Auteur*. Manchester University Press.

Fishwick, P. A. (2009). An introduction to OpenSimulator and virtual environment agent-based M&S applications. *Winter Simulation Conference.*

Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Yayınları.

Foucault, M. (2011). *Büyük Kapatılma*. (I. Ergüden & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Foucault, M. (2014). *Özne ve İktidar*. (I. Ergüden & O. Akınhay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Foucault, M. (2015). *Biyopolitikanın Doğuşu: College de France Dersleri 1978-1979*. (A. Tayla, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Fromm, E. (1973). *Çağımızın Özgürlük Sorunu*. (B. Güvenç, Çev.). Özgür İnsan Yayınları.

Fuchs, C. (2015). *Dijital Emek ve Karl Marx*. (T. E. Kalaycı & S. Oğuz, Çev.). NotaBene Yayınları.

Fuchs, C. (2018). *Sosyal Medya: Eleştirel Bir Giriş*. (İ. Kalaycı & D. Saraçoğlu, Çev.). NotaBene Yayınları.

Fuchs, C. (2021). *Dijital Kapitalizm Çağında Marx'ı Yeniden Okumak*. (D. Saraçoğlu, Çev.). NotaBene Yayınları.

Fuchs, C. (2021b). The Digital Commons and the Digital Public Sphere: How to Advance Digital Democracy Today, *Westminster Papers in Communication and Culture, 16*(1), 9-26.

Fuchs, C. (2024). Critical theory foundations of digital capitalism: A critical political economy perspective. *tripleC: Communication, Capitalism & Critique, 22*(1), 148–196.

Gennaro, R., Goldfeder, S. & Narayanan, A. (2016). Threshold-Optimal DSA/ECDSA Signatures and an Application to Bitcoin Wallet Security. *International Conference on Applied Cryptography and Network Security*, ss. 156-174.

Geuss, R. (2002). *Eleştirel Teori: Habermas ve Frankfurt Okulu*. (F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Gherghelas, S. (2022). Dapp Industry Report 2022, *DappRadar*, https://dappradar.com/

Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. (Ü. Tatlıcan, Çev.). Say Yayınları.

Gill, R. (2013). *Gender and the Media*. Polity Press.

Gillespie, T. (2014). The Relevance of Algorithms. T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Edt.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*. MIT Press.

Giroux, H. A. (2016). *Against the terror of Neoliberalism: Politics beyond the age of greed*. Routledge.

Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.

Goodell, G. & Aste, T. (2019). A Decentralized Digitl Identity Architecture. *Frontiers in Blockchain*, ss. 2-17.

Gordon, U. (2008). *Anarchy Alive!: Anti-authoritarian Politics from Practice to Theory*. Pluto Press.

Gramsci, A. (1986). *Hapishane Defterleri: Tarih, Politika, Felsefe ve Kültür Sorunları Üzerine Seçme Yazılar*. (K. Somer, Çev.). Onur Yayınları.

Greenwald, G. (2014). *No Place to Hide: Edward Snowden, the NSA and the U.S. Surveillance State*. Metropolitan Books.

Gunning, T. (2006). Attractions: How they came into the world. W. Strauven (Edt.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press. 31-39.

Gunning, T. (2006). The cinema of attraction(s): Early film, its spectator and the avant-garde. W. Strauven (Edt.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press. 381-389.

Güçhan, G. (1992). C. Metz'in Göstergebilimsel Psikanalitik Yaklaşımı ile Bir Film Çözümleme Denemesi: Bez Bebek. *Kurgu*, 10(1), ss. 101-117.

Güdüm, S. & Doğan Erdinç, E. (2022). Metaverse Kapsamında Oyun-içi Reklam Uygulamaları: Sandbox Alpha 2 Örneği, *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 41, ss. 203-233.

Gültekin, T. & Bahadır, A. (2020). Simülasyon Teorisi, Postmodern Birey ve Tüketim Kültürü Yaklaşımlarıyla Sanat Eserlerinin İlişkisel Yorumlanması. *idil*, 67, ss. 569–579.

Günenç, M. (2022). Reflections of the Surveillance and Oppressive Authority in The Hunger Games Trilogy, *ODÜSOBİAD, 12*(2), 1089-1100.

Habermas, J. (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı*. (M. Tüzel, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Habermas, J. (2003). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora & M. Sancar, Çev.). İletişim Yayınları.

Hall, S. (2017). *Temsil: Kültürel Temsil ve Anlamlandırma Uygulamaları*. (İ. Dündar, Çev.). Pinhan Yayıncılık.

Han, B. C. (2021). *Şeffaflık Toplumu*. (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayınları.

Hampton, K. & Wellman, B. (2003). Neighboring in Netville: How the internet supports community and social capital in a wired suburb. *City & Community, 2*(4), ss. 277-311.

Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

Hardt, M. & Negri, A. (2004). *Çokluk: İmparatorluk Çağında Savaş ve Demokrasi*. (B. Yıldırım, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Harvey, D. (2008). *Umut Mekanları*. (Z. Gambetti, Çev.). Metis Yayınları.

Harvey, D. (2012). *Sermayenin Mekanları: Eleştirel Bir Coğrafyaya Doğru*. (B. Kıcır ve diğ., Çev.). Sel Yayıncılık.

Harvey, D. (2013). *Sosyal Adalet ve Şehir*. (M. Moralı, Çev.). Metis Yayınları.

Harvey, D. (2015). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi.* (A. Onacak, Çev.). Sel Yayıncılık.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics.* The University of Chicago Press.

Hegel, G. W. F. (1986). *Tinin Görüngübilimi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınları.

Heidegger, M. (2008). *Varlık ve Zaman*. (K. H. Ökten, Çev.). Agora Kitaplığı.

Herman, E. S. & Chomsky, N. (2012). *Rızanın İmalatı: Kitle Medyasının Ekonomi Politiği*. (E. Abadoğlu, Çev.). Bgst Yayınları.

Horizon Worlds. (2025). *Supplemental Meta Platforms Technologies Terms of Service*. https://horizon.meta.com/

Horkheimer, M. (2005). *Geleneksel ve Eleştirel Kuram*. (M. Tüzel, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Husserl, E. (2003). *Fenomenoloji Üzerine Beş Ders*. (H. Tepe, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları.

Irvin, W. (2003). *Matrix ve felsefe*. (M. Sağlam, Çev.). Güncel Yayıncılık.

Jay, M. (2014). *Diyalektik İmgelem: Frankfurt Okulu'nun Tarihi ve Çalışmaları [1923-1950]*. (S. Doğan, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Jemielniak, D., & Przegalińska, A. (2020). *Collaborative Society*. The MIT Press.

Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press.

Jentzsch, C. (2016). Decentralized autonomous organization to automate governance. *Slock.it Whitepaper*.

Juris, J. S. (2005). The New Digital Media and Activist Networking within Anti–Corporate Globalization Movements. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 597(1), ss. 189–208.

Kadıoğlu, Z. Y. (2018). Türkiye'de Medya Sahipliği Ekseninde Mülkiyet Yapılarındaki Değişimin Kronolojik Analizi (1950-2010), *İnsan ve İnsan*, (16)5, 100-120.

Kadıoğlu, Z. Y. (2019). Uluslararası İletişim Düzeninde İnternet Tabanlı Küresel İletişim Şirketlerinin Rekabet Ortamları, Büyüme Stratejileri ve Toplumsal Dışsallıkları: Microsoft, Apple, Google ve Facebook, *Erciyes İletişim Dergisi Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Özel Sayısı*, (1), 225-244.

Kahveci, K. (2017). Varlık-Yokluk Arasında: Mekan üzerine bir değerlendirme, *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 59, ss. 101-108

Kapır, B. (2022). Algoritmalar Çağında Hesaplanabilir Sinema Endüstrisi: Yapay Zeka Teknolojilerinin Ekonomik Yönü, *Yapay Zeka ve Sinema*, F. Zengin, (Edt.), Gelişim Üniversitesi Yayınları.

Kavas, M. V. & Aydınoğlu, A. U. (2024). Açık Bilim, Gizli Ajanda, *Bilim ve Gelecek*, 238, ss. 18-23.

Kellner, D. (1989). *Critical Theory, Marxism, and Modernity*. Polity Press.

Khan, L. M. (2017). Amazon's antitrust paradox. *Yale Law Journal*, 126(3), 710–805.

Kierkegaard, S. (2020). *Ya/Ya da*. (N. Beier, Çev.). Alfa Yayınları.

Kitchin, R. (2014). *The Data Revolution: Big Data, Data Infrastructures & Their Consequences*. Sage Publications.

Körpe, İ. (2024). Platon'un Timaios Diyaloğunda Khora ve Mitolojik Kökenleri*, FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi, 38*, 67-87.

Kracauer, S. (1966). *From Caligari to Hitler: A Psychological history of the German film*. Princeton University Press.

Kropotkin, P. A. (2005). *Anarşi Felsefesi – İdeali* (I. Ergüden, Çev.). Kaos Yayınları.

Kropotkin, P. A. (2015). *Çağdaş Bilim ve Anarşi*. (M. Beyhan, Çev.). Agora Kitaplığı.

Küçükalp, K. & Çevirici, A. S. (2019). Postmodern Anarşizm ve Temsil Sorunu. *Temaşa: Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 10, 32–53.

Lash, S. & Lury, C. (2008). *Global Culture Industry: The Mediation of Things*. Polity Press.

Le Bon, G. (2016). *Kitleler Psikolojisi*. (H. İlhan, Çev.). Yason Yayınları.

Lefebvre, H. (2014). *Mekanın Üretimi*, (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.

Lehdonvirta, V., & Castronova, E. (2014). *Virtual Economies: Design and Analysis*. MIT Press.

Li, C. & Palanisamy, B. (2021). Incentivized Blockchain-based Social Media Platforms: A Case Study of Steemit. *In Proceedings of ACM Conference on Web Science (WebSci'19)*.

Lobel, O. (2017). The Gig Economy & The Future of Employment and Labor Law. *University of San Francisco Law Review*, 51(1), San Diego Legal Studies Paper No. 16-223.

Loeb, Z. M. (2015). Potential, Power and Enduring Problems: Reassembling the Anarchist Critique of Technology, *Anarchist Developments in Cultural Studies,* No: 1&2. Anarchist Modernities, 87-114.

Lyon, D. (2019). *The Culture of Surveillance: Watching as a Way of Life*. Polity Press.

Malthus, T. (1998). *An Essay on the Principle of Population.* Electronic Scholarly Publishing Project.

Mandel, E. (2008). *Geç Kapitalizm.* (C. Badem, Çev.). Versus Yayınları.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.

Marcus, M. (2007). *Italian film in the shadow of Auschwitz*. University of Toronto Press.

Marcuse, H. (1990). *Tek Boyutlu İnsan: İleri İşleyişim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler.* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınları.

Marcuse, H. (2014). Baskıcı Hoşgörü, R. P. Wolff, B. Moore & H. Marcuse (Edt.). *Saf Hoşgörünün Bir Eleştirisi*, ss. 79-106. Heretik Yayınları.

Marshall, P. (2019). *Anarşizmin Tarihi: İmkansızı İstemek!* (Y. Alogan, Çev.). İmge Kitapevi.

Marwick, A. E. (2013). *Status update: Celebrity, publicity, and branding in the social media age.* Yale University Press.

Marwick, A. E. & Boyd, D. (2010). I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society*, 13(1), ss. 114-133.

Marx, K. (1979). *Ekonomi Politiğin Eleştirisine Katkı*. (S. Belli, Çev.). Sol Yayınları.

Marx, K. (2011). *Kapital I. Cilt.* (M. Selik & N. Satlıgan, Çev.). Yordam Kitap.

Marx, K. (2012). *Kapital II. Cilt.* (M. Selik, Çev.). Yordam Kitap.

Marx, K. (2015). *Kapital III. Cilt.* (M. Selik & E. Özalp, Çev.). Yordam Kitap.

Marx, K. & Engels, F. (2018). *Komünist Manifesto*. (T. Bora, Çev.). İletişim Yayınları.

May, T. C. (1994). *The Cyphernomicon: Cypherpunks FAQ and More, Version 0.666.* https://cdn.nakamotoinstitute.org/docs/cyphernomicon.txt

McKenna, K. Y. A. & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review,* 4(1), ss. 57-75.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. The MIT Press.

Mele, C., Spena, T. R. & Russo, S. P. (2025). Experimenting on the metaverse to foster innovation. *Spanish Journal of Marketing – ESIC, 29*(3), 270-292.

Merleau-Ponty, M. (2006). *Algının Önceliği ve Onun Felsefi Sonuçları*. (Y. Yıldırım, Çev.). Kabalcı Yayınevi.

Meta. (2025). *Supplemental Meta Platforms Technologies Terms of Service*. https://www.meta.com/

Metz, C. (1983). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. (C. Britton vd., Çev.). Macmillan Press.

Milgram, P. & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), ss. 1321-1329.

Mill, J. S. (2009). *Principles Of Political Economy*. The Project Gutenberg EBook.

Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2, ss. 486–497.

Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Elektronic Cash System*, www.bitcoin.org.

Narayanan, A. ve diğ. (2016). *Bitcoin and Cryptocurrency Technologies*. Princeton University Press.

Nath, S. (2023). Accounting in the Virtual World: Legal & Ethical Challenges in the Metaverse Economy, *Rutgers Business Review*, 8(2), ss. 202-215.

Nerse, S. (2020). Dijital medya aktivizmi: yeni sınıfsal ilişkilerin imkân ve sınırları. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (26), 615–634.

Neupert, R. (2002). *A history of the French New Wave cinema*. University of Wisconsin Press.

Nikitin, P. (1995). *Ekonomi Politik*. (H. Konur, Çev.). Halk Kitaplığı.

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

Odabaş, B. (2012). Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemasında kentsel tema. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), ss. 187-197.

Ordano, E., Meilich, A., Jardi, Y. & Araoz, M. (2017). *Decentraland: White Paper*. https://decentraland.org/whitepaper.pdf

Öz, İ. (2023). Platform Ekonomisinde Kolektif Eylemi Yeniden Düşünmek: Trendyol ve Yemeksepeti Kuryelerinin Eylemleri, *Eğitim Bilim Toplum Dergisi*, (21)82, 87-116.

Öztürk, A. (2020). Sinemada Dogma 95 akımının Budalalar filmi üzerinden okunması, *Türk Akademik Araştırmalar Dergisi*, 5(1), ss. 31-50.

Öztürk, A. (2020b). Kropotkin Anarşizmi Üzerine bir Yeniden Okuma Girişimi, *Özne Felsefe ve Sanat Dergisi*, (32), 155–165.

Papacharissi, Z. (2010). *A private sphere: Democracy in a digital age*. Polity Press.

Pentland, A., Lipton, A. & Hardjono, T. (2021). *Building the New Economy: Data as Capital*. The MIT Press.

Pignarre, R. (1991). *Tiyatro Tarihi*. (P. Kür, Çev). İletişim Yayınları.

Piketty, T. (2013). *Le Capital au XXI. Siècle*. Editions du Seuil.

Platon (2022). *Timaios: Doğa Üzerine*. (Ö. Orhan, Çev.). Fol Yayıncılık.

Postman, N. (2020). *Televizyon Öldüren Eğlence: Gösteri Çağında Kamusal Söylem*. (O. Akınhay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Preukschat, A. & Reed, D. (2021). *Self-Sovereign Identity: Decentralized Digital Identity and Verifiable Credentials.* Manning Publications.

Proudhon, P. J. (2012). *İktisadi Çelişkiler Sistemi ya da Sefaletin Felsefesi*. (I. Ergüden, Çev.). Kaos Yayınları.

Proudhon, P-J. (2017). *Mülkiyet Nedir veya Hukukun ve Yönetimin İlkesi Üzerine Araştırmalar*. (D. Çetinkasap, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Quarteroni, A. (2022). *Algorithms for a New World: When Big Data and Mathematical Models Meet*. Springer.

Raja, U. S. & Al-Baghli, R. (2025). Ethical concerns in contemporary virtual reality and frameworks for pursuing responsible use, *Frontiers in Virtual Reality*, 6, ss. 1-16.

Rancière, J. (2010). *Özgürleşen Seyirci*. (E. B. Şaman, Çev.). Metis Yayınları.

Reich, W. (1979). *Faşizmin Kitle Ruhu Anlayışı*. (B. Onaran, Çev.). Payel Yayınevi.

Reicher, S. D., Spears, R. & Postmes, T. (1995). A social identity model of deindividuation phenomena. *European Review of Social Psychology,* 6(1), ss. 161-198.

Revolidis, I. (2023). NFTs and the Legal Landscape - A New Frontier in Intellectual Property, Digital Ownership, Financial Crime, Collective Organisations and Consumer Protection, *International Journal of Law in Changing World*, 2(3), ss. 1-2.

Rheingold, H. (1994). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. HarperPerennial.

Ricardo, D. (2001). *On the Principles of Political Economy and Taxation*. Batoche Books.

Roblox. (2025). *Roblox terms of use*. https://en.help.roblox.com

Roblox Corporation. (2024). *Daily active users*. https://corp.roblox.com/

Ryan, S. (2025). The Evolution of Our Ecosystem. *MetaHorizon*. https://developers.meta.com/

Sassen, S. (2008). The Global City. *A Companion to the Anthropology of Politics*, D. Nugent & J. Vincent (Edt.). Blackwell Publishing.

Sassen, S. (2008). *Territory, Authority, Rights: From Medieval to Global Assemblages*. Princeton University Press.

Satıcı, H. (2023). Leviathan filminde sinemasal mekanın kurgulanışı, *Filmvisio*, 2, ss. 39-63.

Schiller, D. (1999). *Digital Capitalism: Networking the Global Market System*. The MIT Press.

Scholz, T. (2016). *Platform Cooperativism: Challenging the Corporate Sharing Economy*. Rosa Luxemburg Stiftung.

Scholz, T. (2017*). Uberworked and Underpaid: How workers are disrupting the dijital economy*. Polity Press.

Schöber, T. & Stadtmann, G. (2020). Fortnite: The business model pattern behind the scene, *Die Unternehmung*, 74(4), ss. 426-444.

Scott, J. C. (1995). *Tahakküm ve Direniş Sanatları: Gizli Senaryolar*. (A. Türker, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Serpil, H. & Karaca, D. (2023). Kierkegaard'ın Varoluş Evreleri Ve Metaverse: Dijital Dünyada 'Homo Virtualis'in İçsel Arayışı, *Felsefe Arkivi*, 59, 33-42.

Shein, E. (2024). Top metaverse platforms in 2025, rise of spatial computing. *TechTarget*. https://www.techtarget.com/searchcio/tip/Top-metaverse-platforms-to-know-about

Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organizing without organizations*. Penguin Press.

Slater, P. (1998). *Frankfurt Okulu: Kökeni ve Önemi*. (A. Özden, Çev.). Kabalcı Yayınları.

Smith, A. (2007). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*. MetaLibri.

Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Blackwell Publishers.

Solove, D. J. (2004). *The digital person: Technology and privacy in the information age*. New York University Press.

Solove, D. J. (2006). A taxonomy of privacy. *University of Pennsylvania Law Review*, 154(3), ss. 477-560.

Sözeri, C. & Güney, Z. (2011). *Türkiye'de Medyanın Ekonomi Politiği: Sektör Analizi*. Tesev Yayınları.

Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.

Stallman, R. M. (2009). *Özgür Yazılım, Özgür Toplum*. (S. Çapkan ve diğ., Çev.). TMMOB EMO Yayınları.

Standing, G. (2011). *The precariat: The new dangerous class*. Bloomsbury Academic.

Statista. (2025). Market share of leading desktop search engines worldwide from January 2015 to March 2025. *Statista*.

Stephenson, N. (2016). *Parazit: Snow Crash*. (S. Hacıoğlu, Çev.). Altıkırkbeş Yayınları.

Stirner, M. (2013). *Biricik ve Mülkiyet*. (S. T. Noyan, Çev.). Kaos Yayınları.

Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media*. Princeton University Press.

Swan, M. (2015). *Blockchain: Blueprint for a New Economy*. O'Reilly.

Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain revolution: How the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world*. Penguin Press.

TDK, Mekan, https://sozluk.gov.tr/?ara=mekan

Thaler, R. H. & Sunstein, C. R. (2018). *Dürtme*. (E. Günsel, Çev.). Pegasus Yayınları.

The Sandbox. (2020). *The Sandbox Whitepaper*. https://installers.sandbox.game

The Sandbox. (2025). *What is The Sandbox?* https://docs.sandbox.game/

Tomlinson, J. (2004). *Küreselleşme ve Kültür*. (A. Eker, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Törnberg, P. (2023). How platforms govern: Social regulation in digital capitalism. *Big Data & Society*, *10*(1), 1-13.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* A Touchstone Book.

Turgut Bilgiç, E. (2023). Halka Açık Alanlarda Video Gözetim Bağlamında Kişisel Verilerin Korunması: Fransa Örneği. *Hacettepe HFD*, 13(2), 414-457.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

Turner, F. (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. University of Chicago Press.

Tüfekçi, Z. (2017). *Twitter and Tear Gas: The Power and Fragility of Networked Protest*. Yale University Press.

Ulubay, S. & Önal, F. (2020). Mekan Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekan Anlayışına Etkileri, *Megaron*, 15(4), ss. 606-613.

Ulukapı Yılmaz, H. (2022). Merkezi Olmayan Otonom Kuruluşlar (DAO): Kavramsal Bir Çalışma, *14th SCF International Conference on "Economic, Social, and Environmental Sustainability in the Post Covid-19 World"*, ss. 196-203.

Van der Nagel, E., & Frith, J. (2015). Anonymity, pseudonymity, and the agency of online identity: Examining the social practices of r/GoneWild. *First Monday*, 20(3).

Van Dijk, T. A. (2010). *Söylem ve İktidar*. (P. Uygun, Çev.). Uluslararası Hrant Dink Vakfı Yayınları.

Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.

Van Dijk, T. A. (2019). *İdeoloji: Multidisipliner bir Yaklaşım*. (A. Demir, Çev.). Hece Yayınları.

Varoufakis, Y. (2020). *Kızımla Ekonomi Sohbetleri: Kapitalizmin Kısa Tarihi.* (S. Arslaner, Çev.). Epsilon Yayınevi.

Varoufakis, Y. (2023). *Technofeudalism: What Killed Capitalism*. Penguin Books.

Verbeek, A. & Lundqvist, M. (2021). *Artificial intelligence, blockchain and the future of Europe: How disruptive technologies create opportunities for a green and digital economy*. The European Commission.

Walker, L. O. & Avant, K. C. (2019). *Strategies for Theory Construction in Nursing*. Pearson.

Wang, M. (2025). The quantified body: Identity, empowerment, and control in smart wearables. *arXiv*. https://arxiv.org/abs/2506.15991

Wang, Q., Li, R. & Chen, S. (2021). Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges. *Cornell University arXiv*. https://arxiv.org/abs/2105.07447

Ward, C. (2004). *Anarchism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.

Weinberger, M. & Gross, D. (2023). A comparison of virtual worlds based on the metaverse maturity model. *ITU Journal: Future and Evolving Technologies*, *4*(4), 537-548.

Wellman, B. & Gulia, M. (1999). Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone. M. A. Smith & P. Kollock (Edt.), *Communities in Cyberspace*. ss. 167-194. Routledge.

Woodcock, G. (1996). Anarşizm: Bir Düşünce ve Hareketin Tarihi. (A. Türker, Çev.). Kaos Yayınları.

Yılmaz, M. A. (2019). Sanal Oyun Dünyasında Motivasyon Unsurları ve Davranışsal Niyet Üzerine Bir araştırma. *Doktora Tezi*, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zagni, L. M., Baima, G., Do, B. & Nguyen, L. D. X. (2025). Convergence and divergence in digital game-based advertising: a systematic review of advergames and ingame advertising, *Review of Managerial Science*. springer.com.

Zeng, Y., Zhang, J. W. & Yang, J. (2024). Multimodal emotion recognition in the metaverse era: New needs and transformation in mental health work. *World J Clin Cases* 12(34), ss. 6674-6678.

Zengin, F. (2022). Yapay Zeka ve Sinema: Tarihi Arka Plana Bakış, *Yapay Zeka ve Sinema*, F. Zengin, (Edt.), Gelişim Üniversitesi Yayınları.

Zuboff, S. (2021). *Gözetleme Kapitalizmi Çağı*. (T. Uzunçelebi, Çev.). Okuyan Us Yayınevi.

Zuboff, S. (2022). Surveillance Capitalism or Democracy? The Death Match of Institutional Orders and the Politics of Knowledge in Our Information Civilization. *Organization Theory, 3*(3), 1-79.

EKLER

Decentraland Whitepaper

White paper Decentraland A blockchain-based virtual world Esteban Ordano esteban@decentraland.org Yemel Jardi yemel@decentraland.org Abstract Ariel Meilich ari@decentraland.org Manuel Araoz manuel@decentraland.org Decentraland is a virtual reality platform powered by the Ethereum blockchain. Users can create, experience, and monetize content and applications. Land in Decentraland is permanently owned by the community, giving them full control over their creations. Users claim ownership of virtual land on a blockchain-based ledger of parcels. Landowners control what content is published to their portion of land, which is identified by a set of cartesian coordinates (x,y). Contents can range from static 3D scenes to interactive systems such as games. Land is a non-fungible, transferrable, scarce digital asset stored in an Ethereum smart contract. It can be acquired by spending an ERC20 token called MANA. MANA can also be used to make in-world purchases of digital goods and services. People are spending increasingly more time in virtual worlds, for both leisure and work1. This occurs predominantly in 2D interfaces such as the web and mobile phones. But a traversable 3D world adds an immersive component as well as adjacency to other content, enabling physical clusters of communities. Unlike other virtual worlds and social networks, Decentraland is not controlled by a centralized organization. There is no single agent with the power to modify the rules of the software, contents of land, economics of the currency, or prevent others from accessing the world. This document lays out the philosophical underpinnings, technical foundations, and economic mechanisms of Decentraland. Decentraland 1/14 1 The State of Mobile, Flurry Analytics Blog. https://flurrymobile.tumblr.com/post/155761509355 We would like to thank the following reviewers, whose contributions and feedback made this document possible: Jake Brukhman (Founder, CoinFund) Luis Cuende (Project Lead, Aragon) Simon de la Rouviere (ConsenSys) Diego Doval (Founder of n3xt, previously CTO, Ning) Michael Bosworth (Google) Jesse Walden (Mediachain/Spotify) Chris Burniske (ex ARK Invest) Guillermo Rauch (CEO, Zeit) Joe Urgo (Co-founder, District0x) David Wachsman (Wachsman PR) Jon Choi (Dropbox) Allen Hsu Decentraland 2/14 1 Introduction 1.1 Rationale 1.2 History 1.3 A Traversable World 1.4 Foundations for an In-world Economy 1.5 Use Cases 2 Architecture 2.1 Consensus Layer 2.2 Content Distribution Layer 2.3 Real-Time Layer 2.4 Payment Channels 2.5 Identity System 3 Economy 3.1 LAND and the MANA Token 3.2 Fostering the Network 4 Challenge 5 Summary 4 4 5 6 6 7 8 9 9 10 11 11 12 12 13 13 14 Table of Contents Decentraland 3/14 01 Introduction Decentraland provides an infrastructure to support a shared virtual world, also known as a metaverse2. It consists of a decentralized ledger for land ownership, a protocol for describing the content of each land parcel, and a peer-to-peer network for user interactions. 1.1 Rationale The development of large proprietary platforms, such as Facebook, has allowed hundreds of millions of users to gather, interact, share content, and play games. Their network effects helped cultivate vast online communities and gaming companies. These platforms, controlled by centralized organizations, manage the network's rules and content flow, while extracting significant revenue from the communities and content creators who drive traffic to the platforms. Decentraland aims to establish a network that allows its content creators to own and capture the full value of their contributions. The current team began working on Decentraland in 2015. At the time, the adoption of cryptoassets was still in its infancy, as much of the blockchain-based infrastructure necessary for a consumer-oriented platform was lacking. Since then, the rate of consumer adoption and infrastructure creation has exploded. For instance, by July 2017, Coinbase alone reached 8.4 million user accounts, with half of these added over the past 12 months4. This growth has given rise to a pool of users large enough to fuel the decentralized commerce that will take place in a virtual world like Decentraland. While blockchain infrastructure, spearheaded by Ethereum, is now more widely available, the lack of an efficient method to quickly process micropayments constrains the throughput of network transactions. The maturation of cryptocurrencies as a global, instant, and low cost payment method is still evolving. Payment transactions will need to occur off-chain to achieve short- to medium-term scalability in blockchain payment networks. Solutions such as Bitcoin's Lightning Network5 or Ethereum's state channels6 are on the verge of enabling a fast, global payment system with low fees. 01. Introduction 4/14 2 "The Metaverse". Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse 3 http://www.kccllc.net/thq/document/121339813070200000000003 4 https://www.coinbase.com/about 5 "Lightning Apps and the Emerging Developer Ecosystem on LND". Lightning Network's Blog. http://lightning.community/software/lnd/lightning/2017/07/05/emerging-lightning-developer-ecosystem/ 6 "Sprites: Payment Channels that Go Faster than Lightning". A. Miller, I. Bentov, R. Kumaresan, P. McCorry, 2017. https://arxiv.org/pdf/1702.05812.pdf More centralized solutions can work today7, although at the expense of operability with other systems, privacy, and standardization. Decentraland is built on the premise that low cost, direct payments between content creators and users will radically change internet commerce. 1.2 History Decentraland began as a proof of concept for allocating ownership of digital real estate to users on a blockchain. This digital real estate was initially implemented as a pixel on an infinite 2D grid, where each pixel contained metadata identifying the owner and describing the pixel's color. The experiment was entitled Decentraland's Stone Age. Figure 1: Stone Age. A visual representation of the blockchain state. Users could mine, transfer, and change the color of pixels they own. In late 2016, the team started developing the Bronze Age, a 3D virtual world divided into land parcels. The owner of each parcel was able to associate it with a hash reference to a file, using a modified Bitcoin blockchain. From this reference, users exploring the virtual world could use a Distributed Hash Table (DHT) and BitTorrent to download the file containing the parcel's content, which defines the models and textures to be displayed at that location. We hosted the first world viewer at decentraland.org/world. Any enthusiast can run a node, download and verify the blockchain, and explore the world by following more advanced instructions8. Figure 2: Bronze Age. Structures created by the community around the Genesis parcel, located at coordinates (0,0) 01. Introduction 5/14 7 "Near-zero fee transactions with hub-and-spoke micropayments". Peter Todd, bitcoin-development mailing list, December 2014. https://www.mail-archive.com/bitcoin-development@lists.sourceforge.net/msg06576.html 8 https://github.com/decentraland/bronzeage-node#run-a-node The next version of Decentraland, the Iron Age, will create a social experience with an economy driven by the existing layers of land ownership and content distribution. In the Iron Age, developers will be able to create applications on top of Decentraland, distribute them to other users, and monetize them. The Iron Age will implement peer-to-peer communications, a scripting system to enable interactive content, and a system of fast cryptocurrency payments for in-world transactions. A communication layer is essential for social experiences, providing positioning, postures, voice chat, and more; Decentraland achieves this with a P2P network. The scripting system is the tool that landowners will use to describe the behavior and interactions of 3D objects, sound, and applications running on land parcels. Finally, a

payment system with low fees is key to developing an economy in the quick environment of a virtual world. 1.3 A Traversable World The adjacency of land makes Decentraland parcels unique from web domains. New land parcels must be contiguous to existing ones. This adjacency allows for spatial discovery of new content and the creation of districts devoted to a special topic or theme. While each web domain can have an unlimited number of hyperlinks to other content, parcels in Decentraland have a fixed amount of adjacencies. Additionally, the content of adjacent parcels can be seen from a distance. For content creators, the establishment of districts provides access to targeted traffic; for end users, it enables discovery of themed experiences. Users can travel through neighborhoods and interact with applications that they stumble upon. This discovery by adjacency is at odds with having infinite land: in that scenario, users would have a hard time finding relevant content by traveling through it. With scarce land, developers can acquire users by purchasing land in high-traffic areas. This will allow secondary markets to develop around land ownership and rentals, as is already happening on district0x.io.9 1.4 Foundations for an In-world Economy 01. Introduction 6/14 Decentraland's value proposition to application developers is that they can fully capitalize on the economic interactions between their applications and users. To allow those economic interactions, the platform must allow three things to be traded: currency, goods, and services. Decentraland will integrate a core system that allows global, instant, and cost-effective payments between any two users on the internet. Cryptocurrencies allow for trustless payment channels to be established between parties, with low-trust hub-and-spoke systems already possible. 9 https://blog.district0x.io/decentraland-districts-40b9ada0431b For services to be provided on Decentraland, we are developing a scripting system that enables developers to program the interactions between users and applications. This scripting system runs exclusively on the client side but allows for different data flow models: from mere local effects and traditional client-server architectures, to P2P interactions based on state channels. Developers programming in it will benefit from the availability of fast, cheap micropayments, provably fair games, decentralized storage, and other features enabled by the advent of cryptographic techniques using blockchain-based smart contracts. To foster the exchange of virtual goods, economic incentives must be in place to ensure the continued creation and distribution of avatars, items, and scripts. Because static content can be arbitrarily copied, the user experience should empower social agreements that recognize original creations. By implementing an identity system to establish authorship, users will be able to track and verify an author's consent through cryptographic signatures. These experiments are already happening, as in the case of Rare Pepes10. 1.5 Use Cases Applications The Decentraland scripting language will allow the development of applications, games, gambling, and dynamic 3D scenes. This scripting language will be designed to handle a wide range of capabilities, including creating objects, loading textures, handling physics, encoding user interactions, sounds, payments, and external calls, among others. Content Curation Users in Decentraland will gather around neighborhoods of shared interest. Being located near high-traffic hubs will drive users to the landowners' content. Advertising Brands may advertise using billboards near, or in, high-traffic land parcels to promote their products, services, and events. Some neighborhoods may become virtual versions of Times Square in New York City. Additionally, brands may position products and create shared experiences to engage with their audience. 01. Introduction 7/14 Digital Collectibles We expect users to publish, distribute, and collect rare digital assets issued on the blockchain by their creators. Just as it occurs today in other virtual worlds or through online forums, these digital assets will be traded inside this world through the scripting system and be backed by the aforementioned naming system. 10 "Rare Pepe". Fred Wilson. https://avc.com/2017/05/rare-pepe/ Social Groups that currently gather in online forums, chat groups, or even other centralized multiplayer games could port their communities into Decentraland. Offline communities could also find in Decentraland a space to gather. Other use cases There are no technical specifications to what could be built in Decentraland. Therefore, other use cases could emerge, such as training and professional development, education, therapy, 3D design, and virtual tourism, among others. 02 Architecture The Decentraland protocol is comprised of three layers: 1) Consensus layer: Track land ownership and its content. 2) Land content layer: Download assets using a decentralized distribution system. 3) Real-time layer: Enable users' world viewers to connect to each other. Land ownership is established at the consensus layer, where land content is referenced through a hash of the file's content. From this reference the content can be downloaded from BitTorrent or IPFS. The downloaded file contains a description of objects, textures, sounds, and other elements needed to render the scene. It also contains the URL of a rendezvous server to coordinate connections between P2P users that are exploring the tile simultaneously. Figure 3 shows a diagram of the steps the Decentraland clients execute to provide the experience of a shared virtual world in a decentralized way. Figure 3: The Decentraland protocol for simultaneous users in a decentralized virtual world. 02. Architecture 8/14 Additionally, two other systems are key for Decentraland's economy to develop: Payment Channel Infrastructure for fast payments with low fees. Identity System that allows users to establish ownership over original creations. 2.1 Consensus Layer Decentraland will use an Ethereum smart contract to maintain a ledger of ownership for land parcels in the virtual world. We call these non-fungible digital assets LAND: each LAND has unique (x, y) coordinates, an owner, and a reference to the content description file, which encodes what the landowner wants to serve there. Decentraland clients will connect to the Ethereum network to fetch updates to the state of the LAND smart contract. LAND is bought by burning MANA, a fungible ERC20 token of fixed supply. This token serves as a proxy for the cost of claiming a new parcel. The LAND contract uses a burn function to destroy MANA and create a new entry in the LAND registry. New parcels need to be adjacent to a non-empty parcel. 2.2 Content Distribution Layer Decentraland uses a decentralized storage system to distribute the content needed to render the world. For each parcel that needs to be rendered, a reference to a file with the description of the parcel's content is retrieved from the smart contract. The current solution uses the battle-tested BitTorrent and Kademlia DHT networks by storing a magnet link for each parcel. However, the Inter-Planetary File System (IPFS)11 provides a compelling alternative as its technology matures. This decentralized distribution system allows Decentraland to work without the need of any centralized server infrastructure. This allows the world to exist as long as it has users distributing content, shifting the cost of running the system to the same actors that benefit from it. It also provides Decentraland with strong censorship-resistance, eliminating the power of a central authority to change the rules or prevent users from participating. 02. Architecture 9/14 However, hosting these files and the bandwidth required to serve this content has significant costs. Currently, users of the Decentraland P2P network are seeding the content without compensation and out of goodwill. However, in the future, this infrastructure cost can be covered by the use of protocols like Filecoin12. Until this technology becomes available, automated micropayments can be used to pay for quality of service. The proceeds of Decentraland's continuous sale of MANA can cover these costs over the long run (see Section 3.2). 11 https://ipfs.io 12 https://filecoin.io/ The description of a parcel will contain a list of different files required to render it, a list of services hosted by the landowner, and an entry point to orchestrate the placement of objects and their behavior. This document must declare: Content files References to, or blobs with, 3D meshes, as well as textures, audio files, and other relevant content required to render the parcel. These are specified so that the client knows what contents the renderization will need, without any instructions on how to place them. Scripting entry point The scripting system controls how the content is placed in the parcel, as well as its behavior. This enables applications and animations to take place within the parcel. It also coordinates behaviors such as the positioning and movement of objects, the timing and frequency of sounds played, the possible interactions with users, among other features. P2P interactions This allows the client to connect to a server that bootstraps user-to-user connections, coordinates positions and postures, and enables voice chat and messaging. 2.3 Real-Time Layer Clients will communicate with each other by establishing peer-to-peer connections with the help of servers hosted by landowners or third parties. Without a centralized server, peer-to-peer connections are needed to provide social interactions between users, as well as applications that the landowner wants to run inside the parcel. To coordinate the bootstrap of peer-to-peer connections, landowners will have to provide rendezvous servers or understand that users will not be able to see each other in their parcel. The maintenance of these servers can be incentivized the same way as content servers. When lightweight protocols like

STUN13 can cover the functionality required from the server, the costs would be fairly low. But for more advanced features, such as a voice chat between multiple concurrent users or network traversal services, micropayments can be used to cover the operating costs. 02. Architecture 10/14 The social experience of users in Decentraland will include avatars, the positioning of other users, voice chat, messaging, and interaction with the virtual environment. The different protocols used to coordinate these features can work on top of existing P2P solutions like Federated VoIP or WebRTC.14 13 https://tools.ietf.org/html/rfc5389 14 https://webrtc.org/ 2.4 Payment Channels General purpose, public, and distributed HTLC networks like Lightning may be at least one year away from materializing, but low-trust hub-and-spoke payment channel networks allow for fast and low-cost transactions that can be implemented today. Payment channels are key for Decentraland for two reasons: In-world purchases Incentivizing quality of service of content and P2P servers Today, platforms mitigate the risk inherent in credit card payments: users trust the platform, rather than the application, with their payment details. With payment channels, they could make direct purchases to the developer with no risk of identity theft. Some parts of Decentraland's infrastructure can be paid for with micropayments. These costs include hosting content, serving it, and running P2P protocols like spatial audio processing for multiple users. The marginal cost of running applications on Decentraland for developers, given a market of incentivized servers to provide the infrastructure, approaches its real cost as this becomes essentially commoditized. However, in order to have no barrier to entry for incoming developers, Decentraland will subsidize these services with the proceeds of selling MANA tokens. 2.5 Identity System Decentraland's ownership of land is one kind of identity system, where credentials are the coordinates of one's land. Economic incentives are also necessary to ensure that the creators of avatars, items, and scripts continue building and distributing them. Since content can be arbitrarily copied, we must rely in social agreements to enforce retribution to the creator. Social agreements can make digital scarcity possible. In centralized systems, this scarcity is defended by the company that creates the platform. For Bitcoin and other proof-of-work blockchains, scarcity is enabled by a computational puzzle and the fact that mining blocks requires an onerous economic sacrifice. 02. Architecture 11/14 Decentraland can use decentralized identity systems to create a layer of ownership over in-world items. This system must allow users to easily verify the consent of an author by linking public keys and signatures with human-readable names. Projects like uPort15 or the Ethereum Name Service16 can be used to do this. Social reputation is also needed to facilitate contributions to the author. The ability to incentivize content creation on decentralized economies is evolving quickly, with multiple projects working in the space directly or indirectly. Potential solutions include Mediachain17, Curation Markets18, Rare Pepes19, and more. 03 Economy In Section 1.1, we make a case for how the increasing adoption of cryptocurrencies creates the necessary conditions for the emergence of a distributed platform for a virtual world. Below, we introduce the utility of LAND and the MANA token, how their strategic allocation can help bootstrap the utility of the network, and outline how the issuance of MANA will be conducted. 3.1 LAND and the MANA Token With the launch of the Iron Age, we are introducing two digital assets: LAND, the non-fungible parcels in which the virtual world is divided; and MANA, an ERC-20 token that is burned to claim LAND, as well as to make in-world purchases of goods and services. The utility of LAND is based on its adjacency to other attention hubs, its ability to host applications, and also as an identity mechanism. Developers and other content creators will demand LAND so that they can build on top of it and reach their target audience. Although every unclaimed LAND can be purchased at the same exchange rate (1000 MANA = 1 LAND), LAND parcels are distinguishable from each other, potentially trading at different prices on a secondary market due to differences in adjacencies and traffic. On the other hand, MANA serves as a proxy to asses the price of a new parcel of LAND. Also, MANA used to buy goods and services in the virtual world creates utility value for the token. 03. Economy 12/14 15 https://www.uport.me/ 16 The Ethereum Name System is one of the most successful projects in this area: https://ens.domains/ 17 http://www.mediachain.io/ 18 "Curation Clubs: Tokenizing & Incentivizing Public Funding With Curation Markets". Simon de la Rouviere. 2017. https://medium.com/@simondlr/276613e641f0 19 http://avc.com/2017/05/rare-pepe/ 3.2 Fostering the Network Land ownership is acquired through an ERC-20 token called MANA. This token will serve to bring value into the network, and to acquire a new parcel of land. MANA can also be used to purchase in-world goods and services. In order to jumpstart the network, developers and content creators will be rewarded to set up shop in Decentraland. The Foundation will hold contests to create art, games, applications, and experiences, with prizes contingent on meeting a set of milestones. At the same time, new users will be assigned allowances, allowing them to participate in the economy immediately. These financial incentives will help bootstrap the utility value of the network until it independently attracts users and developers. 04 Challenges Decentralized Content Distribution Content distribution through a P2P network has two main issues. The first involves download speed: retrieving a file from a DHT or distributed peer-to-peer storage system has traditionally been too slow. Specially, in a graphical application like Decentraland, users will be adverse to using a system that does not load the experience quickly. The second issue involves availability: ensuring that content is sufficiently distributed around the network without loss. IPFS and the upcoming FileCoin protocol are addressing these issues and we're looking forward to when they become production ready. Scripting Scripting will be the most important element used to create valuable experiences for users in Decentraland. Its APIs will need to be secure enough for clients to hold private keys and authorize micropayments frequently. Ease-of-use is also critical to penetrate a broad audience of developers. Content Curation The issue of filtering content for mature audiences (like pornography, violence, or 04. Challenges 13/14 gambling) is difficult to solve within a decentralized network. We expect a market to emerge here: with a reputation-based approach, users could select one or more providers of whitelists/blacklists that track the type of content being served on each parcel. 05. Summary 14/14 Decentraland is a distributed platform for a shared virtual world that enables developers to build and monetize applications on top of it. The scarcity of land, on top of which applications can be built, creates hubs that capture user attention, which drives revenue to content creators. MANA tokens will be used to purchase land, goods, and services in-world. MANA tokens will also be used to incentivize content creation and user adoption, therefore bootstrapping the first decentralized virtual world. 05 Summary

The Sandbox Whitepaper

Play. Create. Own. Govern. Earn. Welcome to the Metaverse The Sandbox team is building a unique virtual world where players can build, own, and monetize their gaming experiences using SAND, the main utility token of the platform. SAND holders will be also able to participate in governance of the platform via a Decentralized Autonomous Organization (DAO), where they can exercise voting rights on key decisions of The Sandbox ecosystem. As a player, you can create digital assets (Non-Fungible Tokens, aka NFTs), upload them to the marketplace, and drag-and-drop them to create game experiences with The Sandbox Game Maker. The Sandbox has secured over 50 partnerships including Atari, Crypto Kitties, and Shaun the Sheep to build a fun, creative "play-to-earn" Gaming platform, owned and made by players. The Sandbox aims to bring blockchain into mainstream gaming, attracting both crypto and non-crypto game enthusiasts by offering the advantages of true-ownership, digital scarcity, monetization capabilities, and interoperability WHITEPAPER www.sandbox.game Page 2 DISCLAIMER The information in this White Paper is subject to change or update and should not be construed as a commitment, promise or guarantee by The Sandbox or any other individual or organisation mentioned in this white paper relating to the future availability of services related to the use of the tokens or to their future performance or value. The document does not constitute an offer or solicitation to sell shares or securities. It does not constitute or form part of and should not be construed as any offer for sale or subscription of or any invitation to buy or subscribe for any securities not should it or any part of it form the basis of or be relied upon in any connection with any contract or commitment whatsoever. The Sandbox expressly disclaims any and all responsibility for any direct or consequential loss or damage of any kind whatsoever arising directly or indirectly from reliance on any information contained in the white paper, any error, omission or inaccuracy in any such information or any action resulting therefrom. This is not a recommendation to buy or financial advice, It is strictly informational. Do not trade or invest in any tokens, companies or entities based solely upon this information. Any investment involves substantial risks, including, but not limited to, pricing volatility, inadequate liquidity, and the potential complete loss of principal. Investors should conduct independent due diligence, with assistance from professional financial, legal and tax experts, on topics discussed in this document and develop a standalone judgment of the relevant markets prior to making any investment decision. We have prepared all information herein from sources we believe to be accurate and reliable. However, such information is presented "as is," without warranty of any kind – whether expressed or implied. All market prices, data and other information are not warranted as to completeness or accuracy, are based upon selected public market data, reflect prevailing conditions, and our view as of this date, all of which are accordingly subject to change without notice. The graphs, charts and other visual aids are provided for informational purposes only. None of these graphs, charts or visual aids can and of themselves be used to make investment decisions. No representation is made that these will assist any person in making investment decisions and no graph, chart or other visual aid can capture all factors and variables required in making such decisions. The information contained in this document may include, or incorporate by reference, forward-looking statements, which would include any statements that are not statements of historical fact. No representations or warranties are made as to the accuracy of such forward-looking statements. Any projections, forecasts and estimates contained in this document are necessarily speculative in nature and are based upon certain assumptions. These forward-looking statements may turn out to be wrong and can be affected by inaccurate assumptions or by known or unknown risks, uncertainties and other factors, most of which are beyond control. It can be expected that some or all of such forward-looking assumptions will not materialize or will vary significantly from actual results. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 3 Abbreviations AML/CFT Anti-Money Laundering and Combating the Funding of Terrorism API Application Programming Interface DLT Distributed Ledger Technology IP Intellectual Property IPO Initial Public Offering MAU Monthly Active Users ML/FT Money Laundering and Funding of Terrorism NFT Non-Fungible Token P2P Peer-to-peer TSB The Sandbox UGC User Generated Content WHITEPAPER www.sandbox.game Page 4 Table of Contents DISCLAIMER 2 Abbreviations 3 Table of Contents 4 Executive Summary 6 A User-Generated Content Ecosystem 7 Blockchain Gaming with NFTs 8 What is SAND and what is it used for? 8 What do we plan next? 9 Associated challenges and risks 10 Historical Background 11 The Sandbox Platform 12 Mission 12 Game Overview 12 LAND and the LANDS Map 13 Avatar 17 SAND 17 SAND Stakeholders 17 SAND Revenue Streams 17 Benefits 17 Market Overview 18 Gaming Creator Market 19 Creator Market 20 Player Market 21 Market Solution 21 Roadmap 21 Previous Milestones 21 Future Milestones 23 Major Features in the Press 25 Platform 26 WHITEPAPER www.sandbox.game Page 5 Gameplay Experience 26 Map - LANDS 28 ASSETS Marketplace 28 VoxEdit 29 Economy 30 Tokenomics 31 Project Financing and Initial Revenue 34 Initial Exchange Offering 34 Other Dynamics 35 Technology 36 Future Technology Integrations 36 Multiple Class Fungible Token (MCFT) 37 Interoperability 37 Meta Transactions 38 Technology Solution Breakdown 38 Program Agents 39 Game Engine 40 Wallets 41 Security 41 The Team 42 Core Team 42 Advisors 43 Services Providers 43 CONCLUSION 44 The Whitepaper 1. Executive Summary The Sandbox is a virtual world where players can build, own, and monetize their gaming experiences in the Ethereum blockchain using SAND, the platform's utility token. Our vision is to offer a deeply immersive metaverse in which players will create virtual worlds and games collaboratively and without central authority. We are aiming to disrupt the existing game makers like Minecraft and Roblox by providing creators true ownership of their creations as non-fungible tokens (NFTs) and rewarding their participation with our utility token – SAND. In the current game market, the centralized ownership and control of user-generated content limits creator rights and ownership. Central control over the trading of virtual goods created by players restricts them from generating fair value for their creations. Compounding this, it can be difficult to prove creative ownership of works, especially as content is copied, altered, and built upon. With The Sandbox, we aim to overcome these limitations while accelerating blockchain adoption to grow the blockchain gaming market. We will do this by building a voxel gaming platform where creators are able to craft, play, share, collect, and trade without central control, enjoying secure copyright ownership with the ability to earn cryptocurrency (SAND). This copyright ownership will be established and guaranteed through the use of NFTs, where every in-game item will have a unique and immutable blockchain identifier. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 7 1.1. A User-Generated Content Ecosystem The Sandbox gaming ecosystem consists of three integrated products that together provide a comprehensive experience for user-generated content (UGC) content production. A. VOXEDIT: This simple to use yet powerful free 3D voxel modelling package allows users to create and animate 3D objects such as people, animals, foliage, and tools, and export them into The Sandbox marketplace to become game ASSETS. B. MARKETPLACE: The Sandbox's web-based marketplace allows users to upload, publish, and sell their creations (ASSETS) made in VoxEdit, as Tokens (Both ERC-721 and ERC-1155 tokens). C. GAME MAKER: Anyone who owns ASSETS, either by making them in VoxEdit or purchasing them, can utilize them with the third and most important ecosystem product, the Game Maker and the Game itself. This product, when launched in Game Maker mode, enables users to place and use their ASSETS within a piece of LAND (an ERC-721 token) that they can own in the virtual world. Users can decorate their LAND with ASSETS, and more importantly, implement interesting and nuanced gameplay mechanics by assigning predefined behaviors to the ASSETS through visual scripting nodes, turning a LAND from a decoration experience into a potential full game experience. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 8 1.2. Blockchain Gaming with NFTs The Sandbox virtual world uses blockchain technology and NFTs to empower the players and creators. NFTs are an emerging segment in the global game market: virtual tokens for digital scarcity, security and authenticity. Each NFT is distinct or unique, it is indivisible and it is not interchangeable for another. Comparison of Fungible versus Non-fungible Tokens Through the use of NFTs, The Sandbox users will be able to benefit from: A. TRUE DIGITAL OWNERSHIP: Gamers are the true and perpetual owners

of their digital items, even if the game was shut down or abandoned. With blockchain, every game item can be tokenized, allowing gamers to decide how they want to trade, sell, or gift their items. D. SECURITY AND IMMUTABILITY: Digital game items can be easily tokenized and traded in primary and secondary markets that are managed and facilitated by blockchain technology. Items based on scarcity and demand usually invite fraud and theft, but these risks are minimised on blockchain because it is a distributed ledger. E. TRADING: Blockchain-based gaming platforms can provide users with ultimate control over their digital assets. They can buy and sell items freely without concern that they will be ripped off or that a platform will close and cancel all the value of their in-game items. F. CROSS-APPLICATION INTEROPERABILITY: Blockchain provides capacity for games to utilize shared assets. ASSETS, avatars, LANDS and any other game elements can be used in other games that allow it. These game items are no longer confined by a narrow digital ecosystem. The Sandbox metaverse uses several tokens to create a circular economy between all the profiles of users who will interact with its platform namely the players, creators, curators and LAND owners. These are the LANDS, ASSETS and SAND, a token based on the ERC20 protocol which will act as the official currency in the ecosystem when purchasing goods and services within the game marketplace (amongst other rights). 1.3. What is SAND and what is it used for? WHITEPAPER www.sandbox.game Page 9 SAND is an essential part of The Sandbox platform and The Sandbox are working on establishing key mechanics that makes it intrinsically tied to The Sandbox platform and its value. SAND is an ERC-20 utility token built on the Ethereum blockchain that serves as the basis for transactions within The Sandbox, and has the following uses: ● Access The Sandbox platform: Players spend SAND in order to play games, buy equipment, or customize their Avatar character—and can potentially collect SAND through gameplay. Creators spend SAND to acquire ASSETS, LANDS, and through Staking. LAND Sales drive demand for SAND to purchase LANDS. Artists spend SAND to upload ASSETS to the Marketplace and buy Gems for defining Rarity and Scarcity. ● Governance: SAND is a governance token that allows holders to participate in Governance decisions of the platform, using a DAO structure. They can exercise voting rights on key elements such as Foundation grant attributions to content and game creators and feature prioritisation on the platform Roadmap. SAND owners can vote themselves or delegate voting rights to other players of their choice. ● Staking: SAND allows for staking, which allows for passive revenues on LANDS: you get more SAND by staking it. This is also the only way to get valuable Gems and Catalysts, needed for ASSET creation. ● Fee Capture model = 5% of all transaction volume carried out in SAND tokens (Transaction Fees) shall be allocated with 50% to the Staking Pool as rewards for token holders that Stake SAND tokens and 50% to the "Foundation." ● Foundation: The role of the Foundation is to support the ecosystem of The Sandbox, offering grants to incentivize high quality content & game production on the platform. To date, the Foundation has funded over 15 game projects and granted 100 artists to produce NFTs ahead of the public Launch in December 2020. The overall valuation of the metaverse grows through the valuation of all games funded by the Foundation, creating a virtuous circle to enable funding bigger games. 1.4. What do we plan next? We have a strong product roadmap ahead and a top team to execute a strong vision to build a unique virtual world gaming platform where players can build, own, and monetize their gaming experiences and spread the power of blockchain as the lead technology in the gaming industry. All these together with what we have achieved so far resulted in TSB being awarded a recognition as the most expected blockchain game in 2020. https://www.blockchaingamer.biz/news/12585/blockchain-game-sentiment-positive-the-sandbox-mostanticipated/ WHITEPAPER www.sandbox.game Page 10 In the short term, we are launching the fourth LAND presale and Game Maker. This will be complemented with the SAND public launch. As such, we expect to have SAND available for individuals and corporations in order to increase liquidity and availability of it with the main purpose to collaborate with the community growth and ecosystem flow. In relation to the proposed SAND offering, the community of creators and players will need to get access to SAND. We plan to make it accessible to the community through multiple ways with controllable supply mechanisms, such as purchasing SAND from multiple exchanges. As the community increases in terms of the number of creators, players and ASSETS exchanged in the marketplace, there might be an increased need for SAND within the ecosystem. Therefore, while the total supply of SAND is fixed, the initial amount of SAND offered will provide a scarcity effect reducing the SAND available per capita and therefore fostering demand. 1.5. Associated challenges and risks It is the responsibility of any purchaser of SAND to inform themselves of, and to observe and comply with, all applicable laws and regulations of any relevant jurisdiction. Prospective purchasers for any SAND shall be expected to consider the risk factors identified in this section. If any of the indicated risks were to materialize, then they could have a negative impact on the Issuer's finances and operational performance which can hinder the ability of the Issuer to fulfil its obligations under this whitepaper. The challenges and risks are identified by the board of administration of the Issuer as at the date of registration of this whitepaper. This does not exclude the possibility of there being other risk threats and the purchaser must be aware that the impact on the Issuer may be heightened due to a combination of several risks materializing simultaneously. One of the main challenges in the project is the rate of adoption of the community of artists and creators to start exchanging assets, which will be a key point behind the demand generation of SAND. As such, we are focused in developing a strong, multi-platform product that can spread massively by offering a tool to create voxel art that is focused on solving problems and community needs. We are therefore developing strong communities in different areas of the world with a strong focus in Asia, where we believe the rate of adoption and learning curve will be steeper. The project success rate will be dependent upon the priority and preference of consumers and its ability to swiftly anticipate, identify and capitalise upon these priorities and preferences. The Issuer operates in an emerging and disruptive industry that is under rapid and dynamic development. This includes, but is not limited to, the developments relating to the business itself, the underlying technology, and the regulatory and legal implications thereof. Specifically, in relation to public knowledge and understanding of emerging technologies, such distributed ledger technologies, smart contracts and other innovative technology arrangements, are still limited as at the date of registration of this whitepaper. The risks arising out of such may not be fully comprehended as of yet and new additional risks may arise in the future. As the Issuer's undertaking is reliant on the continuous and proper functioning of its technology infrastructure, the Issuer is subject to a variety of risks relating to the proper maintenance thereof. These risks include, but are not limited to, cyber-attacks, data theft or other unauthorised use of data, and other malicious interferences. Certain parts of the infrastructure may be outsourced to third parties. In such WHITEPAPER www.sandbox.game Page 11 cases, the Issuer is reliant upon technology arrangements developed by such third parties for the running of its undertaking, and it is exposed to the risk of failures in such technology arrangements. The Issuer is subject to various laws, including regulations and rules issued thereunder, and is at risk in relation to changes in the laws and the timing and effects of changes in the respective legislation. This includes changes in the interpretation thereof which cannot be predicted by the Issuer. The growth of the Issuer and its undertaking is partially attributable to the efforts and abilities of the members of its management team and other key personnel, particularly its board of administration. If one or more of the members of this team were unable or unwilling to continue in their present position, the Issuer might not be able to replace them within a short time, which could in turn have a material adverse effect on the Issuer's business. 2. Historical Background The Sandbox is the latest version of The Sandbox franchise, which has helped create the sandbox world creation games genre on iOS and Android smartphones since its launch in 2012: ● 40,000,000 players have downloaded The Sandbox franchise; ● The latest iteration, The Sandbox Evolution, has over 1,200,000 MAUs, with up to 2,600,000 at peak; ● 70,000,000 worlds have been created; and ● Over 100,000 worlds are created every day. The new blockchain-based version of The Sandbox has already received several awards: - Voted the most anticipated blockchain game of 2019/2020 by BlockchainGamer.biz - https://www.blockchaingamer.biz/news/12585/blockchain-game-sentiment-positive-the- WHITEPAPER www.sandbox.game Page 12 sandbox-most-anticipated/ - Ranked #13 in the Top 50 Blockchain Games Companies of 2020 Report by DappRadar.com - https://www.blockchaingamer.biz/features/13597/top-50-blockchain-gamecompanies-2020/ The Sandbox combines the large, active and

enthusiastic franchise audience with a richer gaming environment based on a new 3D voxel1 engine, and the revolutionary ability of blockchain integration with NFTs2 to offer players creative and financial control of the content they make. 3. The Sandbox Platform 3.1. Mission The Sandbox team's mission is to build a system where creators will be able to craft, play, share, and trade without central control, enjoying secure copyright ownership with the ability to earn SAND. The Sandbox team believes these innovations are important, for while the current market for voxel-based creation games already has 500,000,000 Creators and 160,000,000 MAUs, it suffers from four key problems that could hinder future growth if not addressed: ● The centralization of user-generated content in dominant titles such as Minecraft and Roblox limits creator rights and ownership; ● Central control over the trading of virtual goods created by players restricts players from generating fair value for their creations, limiting what they can or cannot sell and/or taking a significant portion of the sales revenue; ● Given the nature of voxel art, it can be difficult to prove creative ownership of works, especially as content is copied, altered and built upon; and ● Existing game marketplaces are based on fiat currencies, which do not support true microtransactions and are vulnerable to credit card fraud that can unbalance in-game economies. 3.2. Game Overview 1 Voxels, or volume pixels, are analogous to 3D pixels, with each voxel representing a value on a defined grid in three-dimensional space 2 Non-fungible items are unique and cannot be replaced by another equal part or quantity, as explained in this article: https://medium.com/crypto-currently/the-anatomy-of-erc721-e9db77abfc24 WHITEPAPER www.sandbox.game Page 13 At its core, The Sandbox is an ecosystem for Players and Creators, consisting of three main components: a Voxel Editor (named "VoxEdit"), a Marketplace, and the Game itself. The Sandbox offers a unique way to create, assemble, and share 3D voxel models. We empower Creators with intuitive, powerful content creation tools. You can make your own 3D voxel objects, animate them, and publish/sell them in our worldwide marketplace. VoxEdit is our 3D tool that allows anyone to create or import their own voxel objects, work on them, and effortlessly export them to the marketplace where users can turn them into limited ERC-1155 tokens called ASSETS. ASSETS are virtual tokens for digital scarcity, security and authenticity. They are unique/limited as well as distinct and indivisible. Blockchain allows creators to have true ownership and thanks to this technology we, in our capacity as developers, can finally reward players for their time and the hard work they put into content creation, allowing them to monetize and freely trade their ASSETS. Our ASSET smart contract allows content to become the new platform, creating a new paradigm. This is because they offer multiple uses and are not confined to a single game. This "second-layer programmability" gives any developer the power to bring a lasting and ever-growing value to the ASSETS, which can be shared cross-games, cross-platforms and cross-chains. The Marketplace is the trading environment for ASSETS, where they can be given away for free or sold to other PLAYERS. The Game is the overall game system where playable experiences can be enjoyed and shared. In the Game, not only can creators profit from their creations, players can play-to-earn by collecting resources, rewards, and tokens. 3.3. LAND and the LANDS Map LANDS are blockchain-backed virtual tokens (using the ERC-721 standard for NFTs) representing physical parcels of The Sandbox Metaverse. They allow players to own a portion of the Metaverse and thus be able to host content (ASSETS and GAMES). The Sandbox Metaverse is based on a map of 166,464 LANDS (408*408). LANDS are physical spaces in the Metaverse owned by players to create and monetize Games. LANDS are used to publish your game and can be rented to game creators. Every LAND comes with a set of prebuilt terrains, but it can be terraformed and modified by the USER who owns it (or other PLAYERS they invite to work on it). In the future, players will be able to combine LANDS together to form ESTATES In the future, ESTATES will have the potential to be owned by multiple players to form DISTRICTS. 3.4. Avatar An AVATAR is an in-game voxel representation of a player, which may be modified piece by piece by the owner. An avatar has certain specifications and format and comes with a default set of animations such WHITEPAPER www.sandbox.game Page 14 as walking, running, jumping and fighting. Specifically, this avatar will be modifiable piece by piece (helmet, arms, torso, legs, etc.) by equipping it with different compatible ASSET tokens. 3.5. SAND SAND is an essential part of The Sandbox platform and we are working on establishing key mechanics that makes it intrinsically tied to The Sandbox platform and its value. SAND is an ERC-20 utility token built on the Ethereum blockchain that serves as the basis for transactions within The Sandbox, and has the following uses: ● Access The Sandbox platform: Players spend SAND in order to play games, buy equipment, or customize their Avatar character. Creators spend SAND to acquire ASSETS, LANDS, and through Staking. LAND Sales drive demand for SAND to purchase LANDS. Artists spend SAND to upload ASSETS to the Marketplace and buy Gems for defining Rarity and Scarcity. ● Governance: SAND is a governance token that allows holders to participate in Governance decisions of the platform, using a DAO structure. They can exercise voting rights on key elements such as Foundation grant attributions to content and game creators and feature prioritisation on the platform Roadmap. SAND owners can vote themselves or delegate voting rights to other players of their choice. ● Staking: SAND allows for staking, which allows for passive revenues on LANDS: you get more SAND by staking it. This is also the only way to get valuable Gems and Catalysts, needed for ASSET creation ● Fee Capture model = 5% of all transaction volume carried out in SAND tokens (Transaction Fees) shall be allocated with 50% to the Staking Pool as rewards for token holders that Stake SAND tokens and 50% to the "Foundation." ● Foundation: The role of the Foundation is to support the ecosystem of The Sandbox, offering grants to incentivize high quality content & game production on the platform. To date, the Foundation has funded over 15 game projects and granted 100 artists to produce NFTs ahead of the public Launch in December 2020. The overall valuation of the metaverse grows through the valuation of all games funded by the Foundation, creating a virtuous circle to enable funding bigger games. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 15 Figure: The Use Case for SAND 3.6. SAND Stakeholders We have developed a 4 Stakeholders approach to ensure that that the success of TSB. Therefore, we will set through smart contracts, that revenues generated through The Sandbox will be distributed across 4 stakeholders to provide support to the ecosystems of creators and players as well as to provide the resources needed to grow the market and develop high quality gaming experiences. These 4 stakeholders are: 1. Foundation Pool: Is designed to ensure that revenue generated through the game is redistributed to support the growth of the ecosystem. The token allocation of this Foundation pool will be progressively decentralised as we implement a DAO/Community driven solution towards a decentralized model for the benefit of the token ecosystem. 2. Staking Pool: Is designed to provide incentives to token holders who are actively locking their funds in smart contracts. Its governance will migrate from a centralized decision on year 1 towards a DAO mechanism in the coming years. Token holders that are also active players will generate an extra yield rewarding their activity. 3. Company Treasury: This represents the SAND that is owned by the company that comes from the proceeds of sales of company owned assets with a 12 months lock-up. The SAND generated through this Treasury will be sold back to the market to pay operational expenses. 4. Company Reserve: This is the initial company reserve of 600mm SAND (20% of total Token Supply). This reserve will be fed with the proceeds of sales of company owned assets with a 6 month lock-up. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 16 3.7. SAND Revenue Streams TSB has 5 Revenue Streams where players/creators will exchange SAND. That SAND will be allocated as detailed below: (1) LAND Sales 50% locked for 12 months then being sold in auction sales and proceeds go to the Company's Treasury; (2) Company NFTs Sales 25% transferred to the Company Reserve with a lock-up period of 6 months; (3) Player Subscriptions & Services 25% transferred to the "Foundation" to support the growth of the token ecosystem (4) Transaction Fees = 5% any SAND trx Transaction Fees to be restructured as 5% of all transaction volume carried out in SAND tokens, including but not limited to SAND transactions related to sales and rental transactions of LAND (from TSB to players and from players to players in marketplace), NFT transactions (from TSB to players and players to players in marketplace), peer-to-peer in-game payments (e.g., entrance fees for game experiences), player subscription fees and advertising fees 50% allocated to the Staking Pool as rewards for token holders that Stake SAND tokens; 50% of all Transaction Fees shall be allocated to the "Foundation" (5) Advertising Revenue 25% allocated to the Staking Pool as rewards for token holders 75% allocated to the "Foundation" WHITEPAPER www.sandbox.game Page 17 Figure: The Flows of SAND 3.8. Benefits The creation of a decentralized

blockchain based gaming platform provides multiple benefits when compared to current, non-blockchain systems, as illustrated in the chart below: With Blockchain (The Sandbox) Without Blockchain (Roblox & Minecraft) True Ownership ● Assets stored in player wallets through tokenization of UGC; ● User retention of copyright in perpetuity; ● Ownership not tied to a game; and ● Creative authorship is immutable. Limited Ownership ● Assets stored in game systems; ● Copyright limited and items can be modified by third parties; ● Ownership is tied to the game; and ● Creative authorship is hard to prove. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 18 Secure ● Less fraud possibility thanks to blockchain's record keeping technology. Insecure ● Server-based transactions; and ● High possibility of fraud (13% average). Fair Revenue Share ● Creators will receive 100% of the selling price they set for their creations; and ● Multiple creators can automatically share payments and revenue. Limited Revenue Share ● Creators receive partial payment for items they sell; and ● Ownership limited to one player entity. Decentralized Trading ● Blockchain allows assets to be shared between users for collaboration; and ● Peer-to-peer trading Centralized Trading ● Centralized system limits collaboration; and ● All trades are controlled by 3rd parties. 4. Market Overview The current gaming market presents favorable conditions that offer The Sandbox a unique opportunity to exploit on both PC/Mac and mobile platforms, as the opportunity to shift power and earning potential into the hands of players in the growing UGC gaming market will add significant value to their gameplay experience. ● The global gaming market is expected to reach: USD 171.96 billion3 by 2025; ● The mobile segment, which is one of The Sandbox's target platforms, is projected to gain momentum and exhibit a compounded annual growth rate (CAGR) of 7.3% over the coming years, owing to increasing smartphone penetration across the globe4 ; ● The online segment is estimated to witness substantial growth over the next eight years, expanding at a CAGR of 8.6% from 2020 to 2025. This can be attributed to increasing broadband penetration and growing online betting, gambling, and social network gaming5 ; and ● The Asia Pacific market is expected to gain traction, attaining a market size of USD 86.84 billion by 2025. Emerging countries such as China, India and South Korea are offering lucrative growth opportunities for market augmentation, which can be partly attributed to growing smartphone and Internet penetration in these countries. 3 https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-gaming-market 4 https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/ 5 https:/prnewswire.com/news-releases/gaming-market-size-worth-17196-billion-by-2025--cagr-65-grand-view-research-inc-671617663.html WHITEPAPER www.sandbox.game Page 19 4.1. Gaming Creator Market The Sandbox team's mission is to build a system where creators will be able to craft, play, share, and trade without central control, enjoying secure copyright ownership with the ability to earn SAND. The genre of creator games with voxel graphics is dominated by two key industry players, Minecraft and Roblox. Minecraft, the leader in the category, saw player numbers grow over 30% year on year for the last five years, while Roblox placed sixth in the list of top grossing iPhone mobile gaming apps in the United States as of January 2018, ranked by daily revenue. Roblox is estimated to take in over USD 750,000 per day in revenue. Some creators have reportedly earned over USD 30,000,0006 in 2017 from the 70%7 revenue share they receive from sales inside their own creations. Both games are now available on a variety of platforms including PC, mobile and console. A few numbers show the scope of the market in tangible terms: Minecraft ● Over 100,000,000 MAU in 2019, up 74,000,000 from 20178 ; ● Over 144,000,000 copies sold worldwide; ● In 2014, Microsoft purchased the Minecraft franchise for USD 2.5 billion; and ● The purchase price equates to roughly USD 17 per copy sold when averaged across all units. Roblox ● Had 100,000,000 MAU in 20209 ; ● Raised USD 150,000,000 series G on a USD 5 billion valuation in February 2020; ● 11,000,000 game titles were published in the Roblox world in 201710; ● Over 1,500 titles have each generated over 1,000,000 user visits from other players; and ● Meep City, which was published in Roblox in February 2016, was the first Roblox game to surpass 1 billion player visits. The Sandbox Evolution ● Had 1,200,000 MAUs in 2018; and ● Over 70,000,000 creations made inside the game by its users. 6 https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/03/21/young-developers-earned-over-30m-on-roblox-in-2017-the-gaming-site-kids-visit-more-thanyoutube/#e490ac860942 7 https://www.roblox.com/premium/membership?cashout=obc 8 https://www.engadget.com/2019/09/15/minecraft-112-million-monthly-players/ 9 https://techcrunch.com/2019/08/04/roblox-hits-100-million-monthly-active-users/ 10 https://www.businesswire.com/news/home/20180221005527/en/Roblox-Celebrates-Top-2017-Titles-5th-Annual WHITEPAPER www.sandbox.game Page 20 CryptoKitties ● Over USD 12,000,000 raised from asset sales11 ● More than 1,000,000 kitties created12; ● Has approximately 500 Daily Active Users; and ● Various special themed kitties from partnerships, including the NBA13 Platforms ● Sketchfab, one of the largest 3D creators marketplace has approximately 400-1,000 models uploaded per day; ● 100,000 3D models have been uploaded in over 700 days14; and ● TurboSquid, the world's source for professional 3D models has over 500,000 models and 3,500,000 users. 4.2. Creator Market A primary challenge facing voxel art creators in the current gaming environment is they have limited or no legal rights to the intellectual property they create. This can result in artists or creators spending days or even months creating their in-game worlds while receiving little or no financial benefit. Another hurdle facing players is establishing creative ownership of their works, especially if another player or entity copies the original work, modifies it or builds on it. Without a system for identifying and tracking the ownership of an item from first creation, it's almost impossible to tell if work is original or copied. Lastly, the common reliance on fiat currencies and credit card transactions means the element of credit card fraud is never far away. Currently, the ratio of illegitimate transactions in games can be as high as one out of every 7.5 items sold as the result of credit card fraud, potentially disrupting the entire in-game economy. By registering every ASSET created as an NFT, The Sandbox allows creators true ownership of everything they create. Creators retain copyright and ownership of everything they create and can sell and trade items while receiving all the benefits for their work. As transactions are made via blockchain in Ethereum, credit card fraud is eliminated. Aside from addressing all of these issues, The Sandbox aims to bring even more value to the crafted items of CREATORS. For the first time ever, CREATORS will be able to see how their uploaded ASSETS come to life when they see them used in a LAND as part of great experiences. 11 https://venturebeat.com/2018/03/20/cryptokitties-blockchain-sensation-raises-12-million/ 12 https://medium.com/@CryptoKitties/thanks-a-million-f422af041d0f 13 https://www.coindesk.com/nba-superstar-steph-curry-now-first-celebrity-cryptokitty/ 14 https://sketchfab.com/100k WHITEPAPER www.sandbox.game Page 21 4.3. Player Market Issues such as ownership or compensation are of less concern to players who primarily come to games to play and buy items rather than create and sell them. However, another issue directly affects these players is that they spend real-world money to buy items in-game, but they have no way to recover this money. For instance, if they stop playing a game, all the items they bought in it immediately become worthless. If the game is shut down for any reason, such as a decline in popularity that makes it less profitable, all the player's in-game purchases vanish into nothing. This is especially true in free-to-play (F2P) games. Purchases are a one-way street. Players spend money to buy things in the game, but have no way to recover their value if they no longer use an item, and have no way to sell it to another player legally so they receive no compensation if the game is taken off the market. 4.4. Market Solution The game's player-centric innovations and improvements over current titles in the market make it probable that The Sandbox can expand its audience beyond the 40,000,000 players who have downloaded previous versions of The Sandbox and the game's current 1,200,000 MAUs. The first stage of this process is the creation of a semi-decentralized gaming community with some elements under the central control of The Sandbox and other elements decentralized to the creators and players themselves. 5. Roadmap The Sandbox has been operating since 2012, and it follows that this issue of SAND is one of the next steps in its journey towards creating this decentralized game 5.1. Previous Milestones May 2012 ● The Sandbox franchise launches on iOS. February 2013 ● The Sandbox is released for Android (1st title). WHITEPAPER www.sandbox.game Page 22 March 2014 ● The Sandbox surpasses 10,000,000 downloads. March 2015 ● The Sandbox Evolution is announced at GDC conference (2nd title). June 2016 ● The Sandbox Evolution released on iOS, Android & Steam. July 2017 ● The Sandbox Evolution receives two big partnerships: ● Bandai Namco brings PAC-MAN to the game; ● Dreamworks brings Shrek to the

game; and ● The Sandbox Evolution announced free download in Steam. April 2018 ● The Sandbox surpasses 40,000,000 downloads and 70,000,000 player creations; and ● The Sandbox Surpasses 750,000 followers on Facebook 2019 ● Funding: We have closed a seed round with a total of USD 3,410,000 raised; ● Team: We have assembled the right senior team to execute our vision: 42 resources located in our 3 offices with 28 FTE in Argentina, 11 in France, 2 in Korea and 1 in Japan; ● First revenue: The first two rounds of LANDS presale (2.5% then 5% of the total map supply) sold out in almost 1 hour — exciting success despite the bearish crypto market in December 19 then February 2020. Total Revenue generated of 1,400 ETH (approximately USD 300,000); ● Community: Growing with over 10,000 members on our Discord. Our NFT maker VoxEdit has been downloaded overall 65,000 times and the 100 artists forming part of our Creator's Fund have made 3,000 ASSETS already. Over 3,500 accounts on our Marketplace; ● Smart Contracts: All our smart contracts is available publicly on Github and has been audited by Certik, a leader in security trusted by Binance, Upbit, Bithumb, etc, We scored 93/100, among the highest in the industry; ● Korea Presence: Growing over 1,000 highly engaged creators and members. Officialized our partnership with SBS Seoul Game Academy (reaching out to 2,000 students on 8 campuses in Korea); WHITEPAPER www.sandbox.game Page 23 ● Japan Presence: Started collaboration with Geekhash (a Japanese crypto-marketing agency, who is also representing Dapp.com), ran several meetups (Devcon5 Blockchain Game meetup and Tokyo Blockchain Games Meetup) and began localizing our Deck, Website and Medium articles. Opened Twitter with 600 followers and reaching 50,000 impressions per month. Q1 2020 ● VoxEdit – Launch of VoxEdit Beta Release ● LAND Pre Sales – Launch Rounds 2 and Round 3, selling 5% and 10% of the Map in hours Q2 2020 ● Game Maker Closed Alpha – Private release of the Game Maker Alpha to few early testers ● LAND MoonSale – 6 rounds of LAND sales over 5 weeks Q3 2020 ● Game Maker Public Beta – Public Release of the Game Maker Beta ● LAND Presales – Round 4 Opening ● Marketplace – SAND purchases, P2P sales, ASSET minting with Gems & Catalysts ● SAND Public Listing — Binance IEO and listing on public exchanges 5.2. Future Milestones Q4 2020 ● Game Public Beta – Public Beta Launch of the Games Platform, with dozens of games available to play (supported by the Foundation) ● Events – Launch of the First Season event with play-to-earn mechanisms ● Multiplayer – Socialize, Chat and Interact with friends in The Sandbox hubs ● LAND Public sale – Regular LAND sales and Support for Game Maker ● VoxEdit – Official Release 1.0 2021-2023 WHITEPAPER www.sandbox.game Page 24 We are aiming to become one of the leading established key players in the space of virtual worlds with blockchain-based digital LANDS, reaching over 1,000,000 MAUs over the next five years. To achieve this, we will be working on: ● VoxEdit: We will be working directly with communities of artists to add the extra features they are asking for and facilitate the creation of more advanced models, while keeping in mind to remain accessible to all; ● Marketplace: We will be working on engaging features that will be driving long term engagement and interactions with The Sandbox platform, allowing creators to work and collaborate together in teams establishing more advanced collaborative workflows, as well as features enabling any creator to run its own presale for games, organize its own contest with prize pools, define rules of each DAOs with its sub-community and more; ● Game Maker/Player: We will be releasing the Game Player on multiple platforms, starting with mobile (iOS and Android) in 2021 and expanding to console thereafter. We will improve the meta-gameplay to create come back design and providing incentives for players to explore and participate in the economic loop (Create, Trade, Play), fostering the Play-to-Earn (Monetize your skill and time by collecting resources, rewards, and tokens) as pillars of the economy. Players will have individual goals and objectives for the metagameplay but we will also include collective objectives to create communities and competition. The Sandbox LANDS can work as common hubs for players, provide different experiences, advertise & shops, chat rooms, and other featured experiences; ● Blockchain and Tokens: We will be opening even more our blockchain technology to other Developers (marketplace, smart contracts, etc.) so they can build additional services, dApps on top of our API and smart contracts. A more detailed roadmap can be found below: 2021 ● Partnerships – New IPs and Premium NFTs to be announced ● Foundation – Launch of the Foundation DAO with SAND staking for voting on Creators Fund management ● Game Maker – Official Release 1.0 and major updates with more gaming packages, Behaviors and Visual Scripting ● Game – Official Release 1.0 and major updates ● LAND Public sale – Regular LAND sales will continue ● Events – Additional Seasons with big rewards to earn ● Multi-platforms – Availability of Game on smartphones and tablets devices ● Multiplayer – First user-generated games with multiplayer modes ● SAND – Staking mechanisms for Yield generation and curation 2022 ● Partnerships – New IPs and Premium NFTs to be announced WHITEPAPER www.sandbox.game Page 25 ● Games Platform – Over 1,000 Games available ● Multi-platforms – Availability of Game on consoles ● LAND Public sale – Regular LAND sales will continue ● Game Maker – Co-Building Mode - creating games with Friends, Custom Scripting with programming 3rd layer and major updates with more gaming packages and Behaviors ● Events – Additional Seasons with big rewards to earn 2023 ● Games Platform – Over 5,000 Games available ● Partnerships – New IPs and Premium NFTs to be announced ● Game Maker – Major updates with more gaming packages and behaviors added ● Events – Additional Seasons with big rewards to earn ● DAO – The Sandbox DAO will allow to participate in major decisions on the Game Platform 5.3. Major Features in the Press ● Our CEO, Arthur Madrid, published a Medium article titled Blockchain Metaverse: Where Players Can Build, Own, and Control a Platonic Republic of Gaming, which has been clapped over 500 times. https://medium.com/sandbox-game/blockchain-metaverse-where-players-can-build-own-andcontrol-a-platonic-republic-of-gaming-65e23f059e37 ● Our COO, Sebastien Borget, was quoted repeatedly on CoinTelegraph among 50 Crypto Experts on his perspectives for 2020 and looked back on 2019 articles. https://cointelegraph.com/explained/experts-share-what-are-the-biggest-crypto-andblockchain-topics-to-follow-in-2020 ● The Sandbox ranked 13th among the Top 50 Blockchain Games Companies of 2020 report by DappRadar, while Animoca Brands is ranking 5th. This confirms our leadership position in the space. ● The Sandbox raises $2 million more to build out blockchain-based game world from B Cryptos, True Global Ventures, Square Enix and more. https://venturebeat.com/2020/03/19/the-sandbox-raises-2-million-more-to-build-outblockchain-based-game-world/ WHITEPAPER www.sandbox.game Page 26 ● The Sandbox Virtual World sold out third Virtual Lands Presale generating 3,330 ETH/440,000 USD. https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/360442/The_Sandbox_Virtual_World_sold_ou t_third_Virtual_Lands_Presale_after_6_Hours_generating_3330_ETH440000_USD_in_Atari_The me_Park_Neighborhood.php 6. Platform 6.1. Gameplay Experience The gaming experience on the new The Sandbox platform will be launched through several intermediary phases, with increasingly more complex features in each. When the alpha version is launched, players will be able to make transactions and store their digital voxel ASSETS while also playing and interacting with other voxel asset creators and players in different user generated worlds. The gaming experience will make The Sandbox a strong blockchain-based alternative to existing platforms such as Minecraft and Roblox. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 27 Even for players who do not create discrete items to sell on the UGC store, the combination of creativity and security can pay off for players who create LANDS with compelling attractions. This is because a LAND might have different revenue streams implemented on it, like microtransactions. Additionally, players can play-to-earn by collecting rewards through gameplay. We expect a wide variety of audiences to enjoy gaming experiences in The Sandbox marketplace. We have identified some of the types of games creators will be able to craft for them: ● Social Experiences: The ASSET marketplace will allow creators to fully decorate their spaces with beautiful sceneries and structures such as a fairy wonderland, a medieval town, or even a futuristic space station. These types of experiences can attract communities of in-game friends that hang out for activities that combine social and gameplay elements. ● Build & Craft: Our voxel map is ideal for creators to make Building & Crafting experiences. Creators will be able to facilitate players with interesting experiences like building competitions, creating their own play spaces. All these tools and mechanics will be able to interact with the terrain to modify it, build over it or even completely destroy it. ● Exploration & Adventure: Solve the mystery of the cursed swamp, slay the mercenary king of the endless desert, help the rebellion of the exiled prince of the elder LANDS or even discover all the hidden secrets of the ancient temple! Creators

will be able to bring narrative, exploration and adventure gameplay to their LAND. Each new LAND will be different, offering new potential to discover new LANDS, meet new people and discover never before seen secrets! WHITEPAPER www.sandbox.game Page 28 6.2. Map - LANDS The persistent map determines a player's specific LAND coordinate. In most blockchain games where player domains are sold like real estate, the specific location of a domain is of paramount importance as it will determine who and what you are next to. Similarly, in The Sandbox there is a finite amount of LANDS, and their location is determined initially in the map, and cannot be moved from one coordinate of the world map to the other. There are several advantages to this structure: ● Players have the agency to combine LANDS to create a bigger gaming space with and near their friends; and ● Friends can cooperate in the creation of these larger experiences by building experiences together within the combined LAND and thus sharing the rewards (whether financial or purely social or artistic). There is also an economic incentive for players to work together via a combined LAND. For instance, if several players band together they can create a 'theme park' experience, with each member focusing on a key attraction, or members can focus on distinct neighborhoods that together create a 'city' experience. In each case, the team effort allows players to cooperatively create a stronger incentive for players to visit and enjoy their creations—and more visits results in more revenue to be shared. It's true that a single player with one LAND can keep all the revenue from that LAND, but a larger, more diverse collection of LANDS combined can boost financial rewards to be shared by charging, for example, for a SUPER PASS that allows a player to visit all the gaming experiences in a combined LAND, with the revenue from the SUPER PASS shared between all the owners of said LAND. There will be limits on joining LANDS together to keep certain conglomerations from having too much control and power against solo players. Recent information has been released on The Sandbox Transportation System. 6.3. ASSETS Marketplace The marketplace will use smart contracts to control item auctions and transactions. This open marketplace for creators and developers will allow for the free trade of in-game assets between the platform users. Additional benefits of this marketplace are that economic principles of supply and demand become automatically integrated into the system, allowing the community to determine the fair price of usergenerated ASSETS. The true strength of this marketplace, however, is that creators of such ASSETS can finally generate true tangible real-world value from the voxel content they create. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 29 The ASSET tokens in our marketplace will require several pieces of information in order to properly be displayed as a sellable good. These pieces of info are: ● Name & Genre: In order to better identify the ASSET being sold, and to help potential buyers in finding it in the marketplace, the ASSET will require a name and a genre; ● Description: The description will help creators add specifications like size, model, potential uses or even attach a short piece of fictional lore to the ASSET; ● Thumbnail: The marketplace will show what the ASSET itself looks like via several thumbnails of the ASSET. We will include a feature in our voxel editor that will automatically generate these thumbnails for the creators; ● Price: The creator will have total control over the price the ASSET will have on the marketplace. This price will be set in SAND. ● Value: Creators will define Rarity, Scarcity and Attributes thanks to the Gems & Catalytsts system. Once all these requirements are met, the ASSET will be successfully displayed on the marketplace and be available for purchase. 6.4. VoxEdit WHITEPAPER www.sandbox.game Page 30 Under the philosophy of "CREATE, ANIMATE, PLAY" VoxEdit is the voxel modeling software that allows the artist to rig models and animate them using a user-friendly keyframe interpolation timeline. ● Modeling: Having other software that also lets you model your own voxel art – what makes the modeling in VoxEdit different is that it is aimed at artists. That commodity is thanks to a user-friendly interface, powerful tools to let the artists model anything they want, but also stay connected with them all the time to hear their feedback, what would be nice to have, and especially what would make their life using VoxEdit much easier. ● Animation: Here is where VoxEdit stands out. VoxEdit uses a skeletal system with hierarchies, like the ones used in professional 3D software like Maya, 3D Max, Cinema 4D, etc, allowing the Artist to rig anything they want and be ready for animation. It is the only voxel modeling software that allows to model AND animate your ASSETS. Once the skeleton is made, the artist can create any type of animation moving the different parts of their model with an easy-to-use timeline. The timeline works like a video editing software timeline, using layers to represent what part of the model you are moving and creating key-frames to set the position, rotation and scale. The magic happens thanks to the interpolation of these key-frames that the timeline does in the background. ● Exporting: VoxEdit allows the artist to export their creation in .VXM and .VXR, formats that our Marketplace and games use to create a super smooth communication between the three parts. Besides that, it also lets export in the standard formats such as .OBJ and also .DAE and .GLTF for the models with animations on it. 7. Economy We are excited by the opportunity to build new kinds of business models with this player-powered economy, both in terms of revenue model and token model. SAND will provide immediate liquidity to players and investors. The valuation of the SAND token is calculated on what players will be able to build/play/trade/win inside our metaverse. We are aiming at replicating real-world economy systems, with players able to buy, rent, hire, vote, stake, etc. The main flows of income will be the following: ● Company ASSETs token: Sales of ASSETS created and developed by the company (LANDS, ASSETS, Attributes, others); ● Transaction Fees: TSB to charges 5% of all transaction volume carried out in SAND tokens (Transaction Fees) to be allocated 50% to the Staking Pool as rewards for token holders that Stake SAND tokens and 50% to the "Foundation." ● Player Subscription Fees: Revenues that we will generate via various subscription models to gain access to exclusive in-game features, Premium ASSETS etc. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 31 7.1. Tokenomics SAND is the utility token used throughout The Sandbox ecosystem as the basis of transactions and interactions. It is an ERC-20 utility token built on the Ethereum blockchain. It will be used across the ecosystem by gamers, developers, and publishers, allowing Creators and Players to exchange ASSETS and Games and build a user-based platform of rewards while developing an ecosystem where Creators and Players will share various truly unique gaming experiences. User generated digital ASSETS are represented as ERC-1155 tokens. To ensure the everlasting scarcity and verifiable scarcity of non-fungible items, we use the ERC-1155 token standard. This standard allows a smart contract to track token-ownership at the individual token level: each item has a unique identifier and, optionally, unique properties stored as metadata. SAND can be used and acquired by Artists, Creators, Players and LAND Owners through multiple ways as described below: ARTISTS CREATORS PLAYERS LAND OWNERS INVESTORS What each profile will USE SAND tokens for? Year 1 Mint ASSETS Buy Gems & Catalysts Acquire ASSETS Publish Games Buy LANDS Buy LANDS Combine LANDS in Estates Acquire SAND on Exchanges Years 2-5 Rent LANDS Create Prize Pools Play Games Buy ASSETS, Avatar Skins & Equipments Buy Portals Stake SAND What each profile will GET SAND tokens with? WHITEPAPER www.sandbox.game Page 32 Year 1 Sell ASSETS Stake SAND Event Rewards Stake SAND Event Rewards Sell Gems & Catalysts Stake SAND in his LAND Rent LANDS Sell LANDS Stake SAND in his LAND Stake SAND Years 2-5 Work For Hire Monetize Games Work For Hire ● Players: Playing: Players will be able to earn SAND tokens while playing the different games uploaded to The Sandbox ecosystem. They might win SAND by slaying a legendary monster, opening a chest, or even completing a quest; nearly endless possibilities can be created in games; Skill-Based Challenge: Players will be able to pay an entry fee to enter a challenge such as a race, a card game, a battle royale, or any other type of competitive contest. The winner takes all of the prize pool. The experience creator might take a % of the total pool for creating and hosting the experience; and Tips System: A player who also happens to be a streamer, might be tipped with small amounts of SAND based on his performance either for entertaining his audience or by being good at whichever game he or she is playing. ● Creators: ASSET Sales Revenue: Creators will be able to sell their assets in the marketplace, receiving 100% of the SAND price of the ASSET; In-Game Purchases: Experience creators will be able to set up many different monetization systems that will let them charge players SAND for exclusive content. These monetization techniques range from item purchases to stat boosters, subscriptions, or even entry fees to the game itself; Creators Fund: At the first stages of the ecosystem, we will have a rewards program to incentivize creators to fill the marketplace with amazing voxel creations and in return be rewarded with a generous sum of SAND tokens; Art Challenges: We intend to keep a community-centered focus towards the marketplace, and with that

in mind we decided that we will hold art challenges in which creators will be able to upload one of their ASSETS for the possibility to win a prize pool of SAND tokens if their ASSET received the most votes from the community; and WHITEPAPER www.sandbox.game Page 33 Crowdfunded Requests: We shall enable a section of the marketplace that allows individuals and groups of users to request a certain type of ASSET in exchange for a payment of SAND, contributed by all the requesters. The flow of SAND within the ecosystem could be represented as follows: What The Sandbox does and How WHITEPAPER www.sandbox.game Page 34 7.2. Project Financing and Initial Revenue During the period May 2019 to November 2019, the Company completed a successful private placement round with 13 Investors for an aggregate amount of USD 3,410,000. The private placement round was done through equity and token sale agreements: The token distribution and the SAND acquired by each investor during the private place took place in 2019 and resulted in the total sale of 515,277,777 SAND which is equivalent to 17.18% of the token allocation through token sale. SAND allocated to investors through the Private Sale, Founders, Tem and Advisors are 100% locked with 5 years vesting and 12-month cliff. TSB has also generated its first LAND presales successfully during December 2019 and July 2020. All LAND assigned for sale have been sold for over 6,000 ETH. 7.3. Initial Exchange Offering WHITEPAPER www.sandbox.game Page 35 TSB is aiming to raise around USD 3,000,000 during the public sale, through the allocation of 12% of the total supply of SAND. There shall not be a soft cap and therefore there will be no refunds made of funds contributed towards the project and allocated as detailed below: Grow the development team and infrastructure for the game platform 45% Marketing – Creators acquisition and IP licences for NFT developments 45% Security, Legal and Compliance Expenses 7% General and Administrative Expenses 3% Investors for SAND include, but are not limited to: ● Traditional Venture Capital; ● Cryptocurrency Investors; ● Gaming Companies; ● Gamers; ● Game Developers 7.4. Other Dynamics As the community increases in terms of the number of creators, players and ASSETS in the marketplace, there will be an increase in the need for a utility token to reward the growing number of stakeholders participating in the platform. ● Growth Model and KPIs The key success factors for building the ecosystem consist of ensuring an organic community growth of Creators and Players invested in the value proposition offered by The Sandbox while ensuring customer satisfaction. In order to ensure a progressive growth of the community and its model, we have identified key variables that will be measured and incentivized through marketing, promotional, and communication tactics to ensure the growth of the ecosystem: o Creators growth rate; o Players growth rate; o New Assets created and uploaded per Creator; o New Assets created and uploaded by TSB; o Assets sold per month created by Creators; o Assets sold per month created by TSB; o Inflation rate of Assets in the marketplace; o Average price per Asset developed by Creators (in SAND); o Average price per Asset developed by TSB (in SAND); o Asset price growth; o Initial supply of SAND; o Initial supply of SAND in the hands of Creators and Players; o Price of SAND (in USD or ETH); o % Commission at the marketplace. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 36 Therefore, while the total supply of SAND is fixed, the initial amount of SAND offered to the ecosystem through creators and players will be limited to add a scarcity effect due to the following key factors: o A growing number of Creators and Players which eventually will reduce the SAND available per capita; and o Staking effect, increasing the time holding SAND. 8. Technology Blockchain technology is used to record ownership of tokens and allow owners to transfer/sell/use them without restriction. IPFS is used to store the actual digital asset and ensure the asset cannot be changed without owner permission. Three different blockchain protocols will be integrated into The Sandbox gaming stack: ● ERC-20 for SAND; and ● ERC-1155 and ERC-721 for the Digital Assets storage and trading. 8.1. Future Technology Integrations Why are we using Ethereum? We found many benefits to do so as detailed below: ● Ease of use: Ethereum has been built with flexibility in mind, which perfectly fits our use case with Asset tokens. Ethereum also has the largest number of developers, which allows for well-established standards, best practices and support; ● Robustness: It is, as of today, among the most robust blockchain protocols: its wide adoption makes the network validated by many and thus more secure; and ● Interoperability: Ethereum is a protocol, a base layer on top of which all applications can build and interact with each other. The main issue faced by Ethereum today is often said to be its scaling issue. Blockchains are based on three pillars: Security, Decentralization and Scalability (throughput). Historically, Ethereum always put security and decentralization first, at the cost of scalability and some technological improvements need to be made at the base layer to support traffic at scale. On most public blockchains like Ethereum, this is one of the main current concerns, and lots of efforts are in progress to solve those scaling issues, without sacrificing the blockchain trilemma. Ethereum is a blockchain that has been proven by thousands of dApps and developers for its robustness and offering a large ecosystem, resources and support from developers. With the current system we are building, escrow less auctions, meta transaction, subscriptions (&cie) we can offer a great experience on Ethereum for non-crypto users WHITEPAPER www.sandbox.game Page 37 The Sandbox team is looking at layer-2 solutions (that use the main ethereum chain as an anchor for security) – at the moment they are not yet ready for implementation or have not reached a production stage so that we could reliably integrate them. We will closely follow technical progresses on this topic and decide to integrate the solution that combines the best advantages for our product, use-case and users. 8.2. Multiple Class Fungible Token (MCFT) At The Sandbox, we spend a lot of time looking at how to preserve security and integrity for ASSETS on the blockchain while still allowing the speed and flexibility that players and creators demand. As with many aspects of game design, you can't get everything you want easily, so it's a matter of balancing elements to implement the best solution The ERC-1155 standard that we co-created with other game companies in the blockchain space, was designed to support the management of millions of tokens. On top of that our ASSET contract is also ERC721 compliant and allows multiple unique items to be created by a single smart contract with the benefit of keeping the ERC-721 interface to allow interoperability with other Marketplaces and games In The Sandbox, users will have full control over their ASSETS, by being able to create them, but also having the possibility to buy, sell, and trade those same ASSETS in The Sandbox Marketplace using our SAND token currency. 8.2.1. Interoperability As we use Ethereum as the substrate of our ERC-1155/ERC721 implementation, any platform / wallet that supports ERC-1155/ERC-721 will be able to inspect and use our ASSET. This means independent developers could rely on the plethora of ASSETS our players will be creating. The Sandbox gaming environment will be divided into 5 types of tokens: ● SAND (our game currency used across the system) ● LANDS (Worlds in which players play that are created by the community) ● ASSETS (Voxel models created by players and traded in the marketplace) ● GEMS burnt to give attributes to ASSETS. They are ERC20 tokens ● CATALYSTS burnt to mint ASSETS. Depending on their power, they allow users to associate a certain number of GEMS to an ASSET. They are ERC20 tokens WHITEPAPER www.sandbox.game Page 38 Figure: The Sandbox Tokens Token contracts are responsible for: ● Keeping track of creator (the address that minted the token) ● ownership ● transfers ● Emitting events when the state changes 8.2.2. Meta Transactions The Sandbox is aiming to bring non-crypto users to the blockchain world. In order to achieve that we believe that the system should be transparent to the user as much as possible. Meta Transactions allow users that own SAND to interact with our platform without the need to own or know what ETH is or for that matter any of the tokens that will be used. 8.3. Technology Solution Breakdown The Sandbox platform architecture is composed of several components. In terms of blockchain integration, we have a traditionally backend running on the cloud (currently using AWS) to support our web frontend. An S3 bucket is used to store later a system that would prevent even us to peek at the artist work pre-minting. Once an UGC asset is minted, our backend releases the ASSET on IPFS so that it becomes public. Our smart contract records the hash of an ASSET so that the owner of the ASSET will always be able to prove ownership of not only the number recorded on the blockchain (which many projects in the blockchain gaming space stop there) but also the voxel model itself as well as the various render. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 39 Here is an overview of the overall architecture with all components represented. ● Creators can create their ASSETS with VoxEdit, and upload those ASSETS through the browser ● Metamask is a web3 provider which acts as an intermediary between the User and the blockchain ● A browser in which the user will interact with the smart contracts and our server ● The smart contracts running on the blockchain ● Our server currently hosted on AWS

● The backend is being developed with Node.js, which manages the creation of an asset on S3, generating a Hash ID for that ASSET, which is sent back to the frontend so it can begin the transaction with the smart contract. ● Finally, once the transaction is confirmed we released the asset on the ipds network. ensuring that future owner will always be able to prove that what graphical representation they hold is indeed the original one. IPFS17 (The InterPlanetary File System) is a peer-to-peer distributed file system that seeks to connect all computing devices with the same system of files. 8.4. Program Agents WHITEPAPER www.sandbox.game Page 40 The Sandbox platform architecture includes a server on our AWS infrastructure that is monitoring the blockchain and registering change of state. Changes are then propagated by our API into our backend, and our centralized database is updating its records, so that the frontend can pull the recent changes and display them accordingly to the players and users of The Sandbox platforms. These changes of states include transfer of ownerships from the tokens (LANDS, ASSETS, or SAND). Additionally, the following are the various situations that will trigger external data inputs to our smart contracts. The data received in inputs is always sanitized and several security layers are implemented to make sure these are protected. Our smart contracts have been duly audited. ● LAND Sale Setup: we submit the LAND configuration to each new sale contract at the time of deployment. ● LAND Sale: the buyer submits their LAND of choice inclusive of the payment, following which the contract mints the LAND in exchange. We provide a 2D map to allow the buyer to easily choose their LAND; ● LAND Sale Stable Price Oracle: We do not have any oracle system that sends information to our smart contract. Instead we utilise MakerDAO medianizer which receives updates from the Oracle and makes a median estimation of the price of the dollar: https://developer.makerdao.com/feeds/ ● Asset Sale setup: o the creator submits a 3D voxel model to our backend, we hash the result and submit that on the smart contract, that in turn mints a token to represent it; o the creator submits a signature specifying the selling price and our backend shall store it; ● Asset Sale: the buyer submits a payment for a particular token to the smart contract along with the seller signature. It receives the token in exchange. 8.5. Game Engine We have developed a custom Voxel Engine on top of Unity engine. Our engine leverages the power of the new Unity Data Oriented Tech Stack (a.k.a. DOTS) by making extensive use of the Entity Component System (ECS) and the Jobs system. By using Unity's new Universal Render Pipeline (URP) we are able to support Mobile platforms in the future, without sacrificing the render quality of our game for Desktop platforms. Our engine also implements support for our custom Voxel Models, Rigging and Animation formats (VXM, VXR, VXA) from our in-house Voxel Editor (VoxEdit). WHITEPAPER www.sandbox.game Page 41 8.6. Wallets We minimize the security risk on our backend by reducing the responsibility of hot wallets that are only used for referral and whitelisting. The other wallets are cold storage wallets that hold responsibility for updating the platform with new contracts and new parameters. These could later be part of a governance mechanism. For these cold wallets, we use a 2 out of 3 multi-signature wallet (https://github.com/gnosis/MultiSigWallet) and all of the owners of those multi-signatures are three hardware wallets. This wallet has the possibility to upgrade our SAND token, as well as the ability to extend functionality via super operators. In relation to the methods of payment, if the user wishes to pay with: ● an ERC-20 based token (ETH or DAI), it will then be processed by a smart contract on-chain and the user shall receive the SAND directly into his wallet; and/or ● BTC, credit card or fiat payment, it will then be processed by a third party service merchant solution, whereby upon confirmation by the latter, the SAND shall be released. 8.7. Security The Sandbox marketplace is relying on the security of Ethereum for the functioning of its smart contracts. The only wallet that can affect the logic of our smart contract is our multi-signature wallet which uses the gnosis MultiSig wallet backed with three hardware wallets. On our backend side, we manage a database that cache the smart contract events to keep track of ownership. Our backend also stores temporary assets. On that side, its responsibility is thus minimal. As for fiat payment hot wallet, we are designing a daily auto-refill to ensure that only a minimum amount of token is present, minimizing the consequence of a breach. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 42 9. The Team We have assembled the right senior team to execute our vision: 42 resources located in our 3 offices with 28 full time employees in Argentina, 11 in France, 2 in Korean and 1 in Japan. 9.1. Core Team Arthur Madrid - CEO and Director of The Sandbox Arthur Madrid is the Co-founder and CEO of Pixowl (acquired by Animoca Brands in 2018) as well as The Sandbox (40M players). Board Member of Animoca Brands and a longtime socialgaming entrepreneur. He sold two software companies (Wixi Inc. and 1-Click Media) and is an advisor for startups in gaming, social media and software. Arthur began his career building a P2P delivery platform for Media companies, one of the first Distributed Computing Software (DCIA) platforms. Now, he is focusing on Blockchain Gaming as CEO & Co-Founder of The Sandbox. Sebastien Borget – COO and Director of The Sandbox Sébastien Borget is the Co-founder and COO of Pixowl (acquired by Animoca Brands in 2018) as well as The Sandbox (40M players). Passionate for blockchain technology, gaming and education, he is a very active speaker and evangelist on the opportunity Non-Fungible Tokens brings to gaming. He is now building the metaverse with The Sandbox, one of the 2019's most anticipated and top ranked blockchain games (#13 in the Top 50), that is empowering players through NFTs, enabling them to own, buy, sell and trade their 3D creations on their Marketplace and use them in their Game Maker. Sebastien also became President of the Blockchain Game Alliance in 2020. Marcelo Santurio - CFO of The Sandbox Marcelo Santurio is the Co-founder of the 1st online payment company in Latam and has +20 years experience in Finance, Tech, and Gaming. MBA from the London Business School with focus on Finance and Execute Program at MIT in Entrepreneurship. Pablo Iglesias - Inventor of The Sandbox Game Pablo Iglesias has over ten years of experience in researching and developing emergent procedural systems while leading teams of professionals through several successful games. Lucas Shrewsbury - CTO of The Sandbox, ex-CTO of Gameloft Lucas Shrewbusyr has spent more than a decade leading mobile gaming studios. While at Gameloft Argentina, he managed the studio and a team of 200 people. WHITEPAPER www.sandbox.game Page 43 9.2. Advisors Hashed Based in South Korea and San Francisco, Hashed has realized meaningful gains in the crypto-industry. Led by serial entrepreneurs and engineers, Hashed has expedited global Blockchain adoption through strategic investment and community building. Mikhael Naayem Mik Naayem is Chief Business Officer at Axiom Zen and CryptoKitties, the world's most successful game built on blockchain technology and Axiom Zen's first public blockchain project. Mik focuses on directing business strategy, growing partnerships, and evolving the company platform. Yat Siu Co-founder and CEO at Animoca Brands. He is a serial entrepreneur and angel investor. He is the CEO and founder of Outblaze (sold B2B business to IBM in 2009) and he has received recognition for his role as an entrepreneur focused on Internet and technology companies. Alexis Bonte Group COO of Stillfront Group, Co-founder and board member of eRepublik Labs. He is a co-founder and angel investor with a strong general management background and ovber 20 years 360 degrees experience in all types of start ups from early stage to post-IPO. Ed Fries Ed Fries created his first video games for the Atari 800 in the early 1980s. He joined Microsoft in 1986, and spent the next ten years as one of the early developers of Excel and Word. He left the Office team to pursue his passion for interactive entertainment and created Microsoft Game Studios. Over the next eight years he grew the team from 50 people to over 1200, published more than 100 games including more than a dozen million+ sellers, co-founded the Xbox project, and made Microsoft one of the leaders in the video game business. 9.3. Services Providers Legal, Accounts & Tax Centrium Advisory System Auditor(s) Fact Group CertiK Solidified WHITEPAPER www.sandbox.game Page 44 CONCLUSION The Sandbox decentralized platform allows players and creators to own a piece of our gaming metaverse (LAND), participate in the governance and economy (SAND), while creating and enjoying a simple way to benefit from their playing time. In the coming year, our experienced and dedicated team will build an unique way to play in a virtual world where you can play, create, collect, earn, govern, and own anything in the game. Join us now.the asset of the artist before they get minted. While we currently guarantee the privacy of the artist work (to protect their work from being copied prior to minting), we envision

Roblox Terms of Use

Welcome to the Roblox universe, where imagination and creativity rule! Roblox Corporation and designated subsidiaries ("Roblox", "we," or "us") offers the Roblox website (www.roblox.com) and its related platform (collectively, "Platform") and various other features and services, including websites, applications, forums, content, functionality, products, and services (together with the Platform, "Services") to allow users ("Users," "your," or "you") to play, create, and connect. By accepting these User Terms, you also agree to be bound by the following: Roblox Creator Terms, which apply to all Users who access the Services. They cover items such as the use of Roblox Studio, the offering of Experiences and Virtual Content (as defined below), and the use of music on the Services. Roblox Privacy Policy, which explains information that we collect about you, how we protect that information, and how that information may be used.Roblox Community Standards, which explains the conduct standards expected from Users, and outlines behavior prohibited on the Services.Content Labels, which provides information regarding the content maturity and content descriptors associated with Experiences.For U.S. Users, Roblox's Arbitration Agreement (Section 11), which outlines how disputes between you and Roblox will be resolved. Specifically, these Roblox Terms contain A BINDING, INDIVIDUAL ARBITRATION AND CLASS ACTION WAIVER. THIS MEANS THAT YOU GIVE UP THE RIGHT TO BRING AN ACTION IN COURT, INDIVIDUALLY OR AS PART OF A CLASS ACTION.PLEASE READ THE ROBLOX TERMS CAREFULLY BEFORE BEGINNING TO USE THE SERVICES, AS THEY SET FORTH A LEGALLY BINDING AGREEMENT BETWEEN YOU AND ROBLOX. BY USING THE SERVICES, YOU AFFIRM THAT YOU HAVE REACHED THE LEGAL AGE OF MAJORITY IN YOUR JURISDICTION AND STATE OF RESIDENCE, AND UNDERSTAND, ACCEPT, AND AGREE TO BE BOUND AND ABIDE BY THE ROBLOX TERMS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE ROBLOX TERMS, YOU MUST NOT USE THE SERVICES.IF YOU ARE UNDER THE LEGAL AGE OF MAJORITY (A "MINOR") IN YOUR JURISDICTION OR STATE OF RESIDENCE, BEFORE USING THE SERVICES, YOUR PARENT OR LEGAL GUARDIAN MUST READ AND CONSENT TO THE ROBLOX TERMS. BY PERMITTING A MINOR TO USE THE SERVICES, A MINOR'S PARENT OR GUARDIAN BECOMES SUBJECT TO THE ROBLOX TERMS AND AGREES TO BE RESPONSIBLE FOR ALL OF THE MINOR'S ACTIVITIES ON THE SERVICES, INCLUDING THE PURCHASE OF ANY VIRTUAL CONTENT.The Roblox Terms are subject to change. To the extent required by applicable law, Roblox will provide User with reasonable advance notice of any material updates or modifications by any reasonable means of notification, provided that non-material changes, feature updates, or modifications made for legal reasons (as determined by Roblox) will be deemed to be effective immediately and without notice. Changes shall be in effect as of the "Last Updated" date listed atop this page. Your continued use of the Services after the Last Updated date constitutes your acceptance and agreement to such changes.The Roblox Terms consist of the following:User Terms. The User Terms apply to any person who accesses the Services.Creator Terms. The Creator Terms apply to all Users who access the Services. They cover items such as the use of Roblox Studio, the offering of Experiences and Virtual Content (as defined below), and the use of music on the Services.Roblox Community Standards. The Roblox Community Standards apply to all Users and outline the types of behavior that are acceptable and prohibited when using the Services.Roblox Privacy & Cookie Policy. The Roblox Privacy & Cookie Policy outlines information that Roblox collects during your use of the Services, how we protect that information, and how that information may be used.Supplemental Provisions.People's Republic of China. These terms apply to a User's interaction with UGC created by Users and Developers located in China that use Luobu Studio and to a Creator's submission of UGC to the Luobulesi Game for distribution in the People's Republic of China.Japan. These terms apply to Users located in Japan.Europe. These terms apply to Users located in EU/EEA.United Kingdom. These terms apply to Users located in the United Kingdom.Vietnam. Part A of these terms applies to Users located in Vietnam. Part B of these terms governs the publication of Creator UGC in Vietnam and applies to all Creators, whether located inside or outside of Vietnam.Plus certain other Additional Terms, which may be applicable depending on your use of the Services and may require separate consent. These include but are not limited to:Advertising Standards. The Advertising Standards apply to advertisers who place advertisements on Roblox and to Creators who allow third party advertisements in their Experiences.Advertising Terms. The Advertising Terms apply to advertisers who place advertisements on Roblox through the Roblox Ads Manager at ads.roblox.com.AI-Based Tools Supplemental Terms and Disclaimer. The AI-Based Tools Supplemental Terms and Disclaimer apply to any Creator who uses generative AI-based tools provided through the Services, which include, without limitation, the features accessible through Roblox Assistant. Among other things, the AI-Based Tools Supplemental Terms and Disclaimer delineate restrictions and acceptable uses applicable to the tools, and Creators are not permitted to use any such tools if they do not agree with these terms.Facial Media Capture Privacy Notice. The Facial Media Capture Privacy Notice applies to any User who uses additional features on Roblox that require the use of one's camera or the uploading of files that contain an individual's facial geometry (including age verification) and explains how Roblox collects, uses, shares, retains, and destroys your Biometric Data when you use the Services.Creator Analytics Terms of Use. The Creator Analytics Terms apply to any Creator who accesses Roblox's Creator Analytics feature.DevEx Terms. The DevEx Terms apply to any Creator who has applied and been accepted to the Developer Exchange Program ("DevEx Program").Facial Animation Privacy Notice. The Facial Animation Privacy Notice applies to any User who activates and enables tools on the Service, including Animation Capture-Face or Chat, that capture and animate facial movements and explains how Roblox collects, uses, shares, retains, and destroys the data collected when you use the Services.Roblox Name and Logo Guidelines. The Roblox Name and Logo Guidelines apply to any Creator or Brand Partner who advertises content created on Roblox on other platforms.Screen Recording Additional Terms. The Screen Recording Additional Terms apply to any User who enters an Experience with screen recording enabled.Talent Hub Consent. The Talent Hub Consent applies to any Job Creator or Job Seeker who uses Talent Hub.USER TERMSThese User Terms, along with the additional Creator Terms, govern, among other things, what is called User Generated Content or "UGC." UGC is content of any kind or nature, whether material, assets, or otherwise, that Users create, upload, submit, publish, display, generate, transmit, or otherwise make available on the Services. ALL USERS ARE SUBJECT NOT ONLY TO THESE USER TERMS BUT ALSO TO THE ADDITIONAL CREATOR TERMS, WHICH ARE INCORPORATED HEREIN BY REFERENCE.Definitions.Any capitalized words not defined herein are defined in the Roblox Dictionary.User Accounts; Access to Services.Creating an Account. To access certain elements and functionality of the Services, you will need to create a Roblox account ("Account"). To create an Account, you will be asked to provide username, date of birth, and method of authenticating your Account, which may include a password and, depending on the resources accessed, you may also be asked to provide other information like a verified email address, verified phone number, or a government-issued photo identification. You agree that all information provided to Roblox will be true, accurate, and up to date. Roblox reserves the right to take steps to ensure that any information you provide to Roblox in connection with your Account is accurate.Securing an Account. You are responsible for maintaining the confidentiality and security of any credentials used to access your Account (e.g., a username and password). You must not share or disclose such credentials to others (except for Guardians in the case of a Minor User).Account Responsibilities and Prohibitions. You understand, acknowledge, and agree that you will be responsible for any actions taken in your Account and on the Services using your access credentials, whether or not such actions have been authorized by you. You may only access the Services through your own Account. Selling your Account or

your access credentials to another User is strictly prohibited. Similarly, purchasing another User's Account or access credentials is strictly prohibited. However, transferring an Account in connection with the sale of the right to earn Robux from the sale of Virtual Content created by that Account, pursuant to a valid written agreement, is permitted. This exception does not permit the sale of Robux or Virtual Content outside the Services.Compromised Accounts. If you have reason to believe your Account has been compromised, is not secure, or has been subject to unauthorized use, you must notify Roblox immediately by contacting Roblox Support. If another User asks for your password or any personal information, you should report them immediately using the "Report Abuse" feature. Furthermore, you must not knowingly participate in or enable the unauthorized use of any other account.Suspension or Termination of an Account. If you violate these User Terms or any of the Roblox Terms, including the Roblox Community Standards, Roblox reserves the right, in its sole discretion, to terminate or suspend (i) your Account and (ii) your right to use and access the Roblox Services, including by suspending or terminating any alternate account(s) you create or have created. Account suspension or termination may also involve the suspension or termination of access to any content you have acquired on the Services, including without limitation Robux, Experience access, In-Experience Items, and Virtual Items. Roblox may also terminate your Account if Roblox determines, in its sole discretion, you are a repeat infringer, as contemplated by the Digital Millennium Copyright Act ("DMCA"). A Guardian of a Minor User may request that Roblox terminate their Account by contacting Roblox Support.Notification and Appeal. If, pursuant to a violation of the Roblox Terms or in response to law enforcement or other legal request, Roblox (i) suspends or terminates your Account or access to the Services or (ii) removes Robux, UGC, or other content that you have on the Services, Roblox may notify you, and may provide you an opportunity to request a review of Roblox's decision ("Appeal"). To begin the Appeal process, contact Roblox Support. See here for more information on relevant Roblox policies and processes.Access to Services. Roblox reserves the right, in its sole discretion, to change or suspend the Services (or any portion thereof) at any time and for any reason, including to comply with laws, to protect Users, or to protect Roblox's reputation, without notice to you unless required by law and without liability to Users.Robux and Roblox Premium Membership"Robux" is the official currency of the Roblox Services and can be used to acquire content such as Virtual Items (defined below) or access to interactive content called "Experiences" on the Services. Robux are not a substitute for real currency, do not earn interest, and have no equivalent value in real currency. Except as otherwise outlined in the DevEx Terms with respect to Creators who have applied and been accepted to the DevEx Program, Robux cannot be redeemed for any real currency, and Roblox is not obligated to exchange a User's Robux for anything else of value.Limited License to Use Robux. Robux have no equivalent value in real currency. Except as expressly set forth in Section 4 of the Creator Terms or in any Applicable Terms made applicable to Robux depending on your use of the Services, your acquisition or purchase of Robux only entitles you to receive a limited, non-transferable, revocable license to use Robux (i) in connection with the Services, (ii) for your personal entertainment only, and (iii) in the ways permitted by Roblox under the applicable Roblox Terms, including any Applicable Terms. Your limited license to use Robux may end if (i) you violate the Roblox Terms, (ii) your Account is suspended or terminated, or (iii) these User Terms or the Services are terminated.Acquisition and Use of Robux. Robux may be acquired on the Services in one of several ways. A User may acquire Robux (i) by purchasing or otherwise receiving Robux from Roblox; (ii) through the purchase of Robux on behalf of the User by another person; (iii) by purchasing a membership ("Premium" as more fully described in Section 3f below) that includes a certain stipend of Robux each month; (iv) by trading Virtual Items with other Users (as described in Section 4c below); or (v) by other means that Roblox may introduce. Additionally, a Creator may earn Robux as described more fully in Section 4 of the Creator Terms.You may not use, acquire, or distribute Robux or Virtual Content except through the Services and except as expressly allowed by Roblox under these Roblox Terms, including any Applicable Terms. Any attempt to do so constitutes a violation of the Roblox Terms, will render the transaction void, and may result in the immediate suspension or termination of your Account and your license to use Robux or Virtual Content. Roblox does not recognize or take responsibility for third-party services that allow Users to sell, transfer, purchase, or otherwise use Robux or Virtual Content, and any such use by a User is a violation of the Roblox Terms. However, transferring an Account in connection with the right to earn Robux from the sale of Virtual Content created by that Account, pursuant to a valid written agreement, is permitted. This exception does not permit the sale of Robux or Virtual Content outside the Services. Only Users who have reached the age of majority in their jurisdiction or state of residence may purchase Robux or engage in other real-money transactions on the Services.Robux Are Non-Refundable. Except as required by law, all payments for Robux are final and not refundable.Robux Are Subject to Change. Roblox, in its sole discretion, may implement changes to Robux at any time. This may include limiting the number of Robux a User may acquire or lowering the purchase price of Robux.Except for the limited licenses granted to you under the Roblox Terms, Roblox has and retains all rights in and to Robux. This includes the right to modify, revoke, or terminate your license to use Robux without notice, payment, or liability to you. Roblox makes no guarantees or warranties regarding Robux or their availability or value.Premium. Roblox Premium is a renewing subscription that provides Users with certain additional benefits on the Services (such as the ability to engage in a Trade or Resale, as those terms are defined in Section 4 below). When you purchase a subscription to Roblox Premium, you agree that your subscription service will automatically renew and that Roblox, through its payment provider, is authorized to charge your payment method accordingly until you cancel the subscription. Roblox will notify you of any price increase or change to the subscription terms (such notification may be via any reasonable means). You may cancel Roblox Premium at any time by following the instructions available here. If you cancel Roblox Premium, you can still enjoy the benefits for the period of time for which you have already paid. Roblox Premium subscriptions are non-refundable and non-transferable.Virtual Content, UGC Subscriptions, and the Roblox Economy.Acquiring Virtual Content. You may acquire "Virtual Items" (including without limitation clothing or digital items for your avatar), "In-Experience Items" (including without limitation game passes and special abilities) and other content (including without limitation Experience and private server access) offered by Roblox and/or Creators (collectively "Virtual Content") solely on the Services. The acquisition of Virtual Content on the Services is solely for your personal entertainment, and, except as otherwise stated in any Additional Terms, as applicable, it does not create any legally enforceable contract between (i) you and Roblox or (ii) you and any Creator. Virtual Content has no real world equivalent value, and you do not acquire any enforceable property rights in and to any Virtual Content based on any transaction on the Services.When you spend Robux to acquire Virtual Content through Marketplace, the experience details page, or In-Experience, the Robux are collected through the Services and immediately deducted from your Account balance. All such transfers are final and, unless otherwise permitted by Roblox through its policies or practices or as required by law, non-refundable and non-reversible.UGC Subscriptions are automatically renewing subscriptions offered by a Creator to provide Users with certain additional benefits. UGC Subscriptions may be purchased using real currency (real world money) only. When you purchase a UGC Subscription, you agree that your subscription will automatically renew and that Roblox, through its payment provider, is authorized to charge your payment method accordingly until you cancel the UGC Subscription. You may cancel your UGC Subscription at any time in the Subscriptions settings page. If you cancel your UGC Subscription, you can still enjoy the benefits for the period of time for which you have already paid. All purchases of UGC Subscriptions are final and, unless otherwise permitted by Roblox through its policies or practices or as required by law, non-refundable and non-transferable.Selling Virtual Content and UGC Subscriptions.For Users. Roblox allows Users with a Roblox Premium subscription to resell certain Roblox-created Virtual Content on the Services ("Resale"). A User may engage in a Resale of such Virtual Content within Marketplace only. All Resales are final and cannot be reversed except as required by law. (See here for a more detailed explanation of how to resell Virtual Content.) For Creators. A Creator may design and sell Virtual Content and UGC Subscriptions pursuant to the terms as outlined in Section 4 of the Creator Terms and the UGC Subscription Terms of Use.Trading Virtual Content. Roblox allows Users with a Roblox Premium subscription to trade certain

Virtual Content on the Services (“Trade”). This Virtual Content can be Traded for other Virtual Content or for a combination of Robux and Virtual Content. When Users engage in a Trade on the Services that includes the exchange of Robux, Roblox is entitled to a fee. However, if no Robux are exchanged as part of the Trade, Roblox will not receive any fee in connection with the transaction. (See here for a more detailed explanation of Roblox’s Trading System and the associated fees.)Removal of Virtual Content. Roblox has the right, in its sole discretion, to suspend the availability of, or remove from the Services and your Account, any content (including without limitation Experiences, Virtual Content, UGC Subscriptions, and UGC) without advance notice. Roblox shall not be liable to any User for any losses you may experience because of such suspension or removal, and Roblox is not required to refund any Robux or other funds that a User has spent on any removed or suspended content, except where legally required.Paid Access. Paid Access experiences offered by a Creator require a one-time payment in Robux or local currency to access the experience (“Paid Access”). Paid Access experiences in Robux can only be purchased using Robux and Paid Access experiences in local currency can only be purchased using real currency. You can purchase a Paid Access experience on desktop in your local currency, or in USD if your local currency isn't available. You may request a refund for a Paid Access in local currency experience within 48 hours of purchase. Paid Access in Robux experiences are final and, unless otherwise permitted by Roblox through its policies or practices or as required by law, non-refundable and non-transferable.Limited License. By purchasing a Paid Access experience, you are granted a license to the Experiences consistent with these Terms. Roblox reserves the right to revoke your access at our sole discretion.Pricing and Tax. When you purchase Robux, Roblox Premium Memberships, UGC Subscriptions, or Paid Access in local currency experiences from Roblox Corporation at Roblox.com, the price payable is the price indicated at the time of purchase, plus all applicable sales and/or use taxes, value added tax (“VAT”) or goods and services tax (“GST”) that Roblox assesses on your purchase (the "Purchase Price"). For U.S. and Canadian purchasers, applicable sales tax may be added on to the price displayed; for purchasers in other countries where Roblox is registered for VAT or GST, the Purchase Price will include applicable VAT or GST, at the rate applicable in the territory, unless otherwise indicated at the time of purchase.Roblox Commerce. Experiences and other features on the Services may enable shopping for, purchasing, and/or obtaining items that exist outside of Roblox, including the ability to make payments to Commerce Providers in real currency (collectively “Commerce Provider Activation(s)”). Capitalized terms that are not defined in these terms are defined in the Roblox Dictionary.Device, Age, and Region Restrictions. To access a Commerce Provider Activation, you must be at least 13 years of age and live in the United States, and certain features of the Commerce Provider Activation may only be available to eligible users based on device type.Purchases from Commerce Providers.If you choose to make a purchase in a Commerce Provider Activation (including by clicking on a “Buy” or “Shop” button, advertisement, “Learn more,” or other links or purchase methods), you will be using and interacting with an application or website operated by a third-party retailer, e-commerce platform, marketplace, brand, developer, and/or its and their designees (collectively, the “Commerce Provider,” and the application or website, the “Commerce Provider Website”) to complete your purchase. If you choose to access, use, transact with, or otherwise interact with the Commerce Provider Website, you are directing the Commerce Provider to make applicable Third-Party Services available to you.You are solely responsible for your dealings with the Commerce Provider. You understand that the terms and conditions of the Commerce Provider Website, including any terms of sale, rules, policies, and privacy notices required by the Commerce Provider as may be noted on the Commerce Provider Activation or Commerce Provider Website (the “Commerce Provider Terms”) govern your transaction with the Commerce Provider and all of your activity on the Commerce Provider Website, including information collected and processed through the Commerce Provider Website. Roblox is not a party to any transactions through the Commerce Provider Website, as those are administered by the Commerce Provider. Any claim in connection with the Commerce Provider Website, including any applicable transactions, is governed by the Commerce Provider Terms, and to the fullest extent permitted under applicable law, Roblox is not responsible for such claims. You agree that you are solely responsible for your, or your Minor’s (if applicable), conduct while using or accessing the Commerce Provider Website, and you must comply with the Commerce Provider Terms if you access or use the Commerce Provider Website. If there is any inconsistency or conflict between these Commerce Terms and the Commerce Provider Terms, the Commerce Provider Terms shall prevail solely with respect to any activity or transactions you make on the Commerce Provider Website.“Commerce Product(s)” means any goods, merchandise or other products and services offered through the Commerce Provider Website which are intended to be enjoyed outside of Roblox (e.g., clothing, tickets for live events, food delivery services, etc.). The Commerce Items offered through the Commerce Provider Website are subject to change, and may be modified, suspended, disabled, or discontinued in whole or in part, at any time. Roblox has no responsibility or liability to you for your transactions with the Commerce Provider, including any issues with the performance or quality of the Commerce Items, any orders placed, delivery issues, payment processing, or refund requests related to the Commerce Items. You understand and agree that the Commerce Provider is the party solely responsible for all aspects of any transaction, including the fulfillment of Commerce Items, made on the Commerce Provider Website.Taxes. Roblox provides a unique and immersive brand experience that enables users to explore and interact with the Commerce Provider’s brand in a virtual experience. Roblox solely provides the experience for brand interaction(s).Roblox does not operate as a marketplace or marketplace facilitator and is not involved in the execution of purchases, sales, or delivery of Commerce Products (“Commerce Provider Transactions”). All Commerce Provider Transactions related to the Commerce Products are conducted directly through the Commerce Provider Website. Roblox Corporation does not, directly or indirectly, handle, process, or accept payments; collect receipts; determine prices; or, in any way, oversee these Commerce Provider Transactions. Any returns, customer service, or related inquiries or issues with the Commerce Products are directed to, and the responsibility of, the Commerce Provider.Commerce Providers manage their individual Commerce Provider Websites and operate independently from Roblox. This independence includes, but is not limited to, the execution of sales (e.g., payment processing services, setting prices, taking orders, accepting or assisting with returns or exchanges), management of inventory, personalized branding, customer service, fulfillment and delivery of Commerce Products. All Commerce Provider Transactions are processed directly between the Commerce Provider and the user.The Commerce Provider shall be solely responsible for the payment of all sales, use, VAT, GST and similar taxes (“Taxes”) relating to the sale of Commerce Product(s) and Commerce Provider Transactions under these Commerce Terms.Virtual Items. Not all Commerce Provider Activations offer a digital twin or other digital item. If the Commerce Provider Activation states that a purchase made on the Commerce Provider Website also comes with a digital twin or other digital item, that digital twin/item is Virtual Content. You will only be granted entitlement to, or a means to redeem entitlement for, the applicable Virtual Content if the Commerce Provider confirms that your purchase through the Commerce Provider Website for the respective and eligible Commerce Item(s) advertised in the Commerce Provider Activation is completed successfully. Roblox reserves the right to refuse entitlement for or remove the applicable Virtual Content if your order through the Commerce Provider Website is canceled or reversed, for any activities not in compliance with the Commerce Provider Terms or these Commerce Terms, or as otherwise set forth in the Roblox Terms of Use. Virtual Content available through the Commerce Provider Activation is subject to change, and may be modified, suspended, disabled, or discontinued in whole or in part, at any time. Unless otherwise stated, a maximum of one (1) of each Virtual Content is granted. Purchasing multiple of the same eligible Commerce Item(s) will not result in multiple of the same Virtual Content.Commerce Provider Activations are Subject to Change. We reserve the right, in our sole discretion, to modify, suspend, disable access to, or discontinue any Commerce Provider Activations, in whole or in part, at any time. We reserve the right to modify these terms at any time in Roblox’s sole discretion.Warranty Disclaimer. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMISSIBLE UNDER APPLICABLE LAW, WITH RESPECT TO ANY COMMERCE PROVIDER ACTIVATION, COMMERCE PROVIDER WEBSITE, AND ANY COMMERCE ITEMS MADE AVAILABLE FOR PURCHASE THROUGH A COMMERCE PROVIDER WEBSITE OR

OBTAINED FROM A COMMERCE PROVIDER, YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT ROBLOX EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES OF ANY KIND OR NATURE, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND SATISFACTORY QUALITY. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT THE COMMERCE PROVIDER IS THE PARTY RESPONSIBLE FOR TRANSACTIONS FOR AND FULFILLMENT OF COMMERCE ITEMS PURCHASED ON THE COMMERCE PROVIDER WEBSITE OR MADE AVAILABLE BY THE COMMERCE PROVIDER, AND ROBLOX HAS NO INVOLVEMENT IN THE DESIGN, MANUFACTURE, PROVISION, OR DELIVERY OF SUCH COMMERCE ITEMS.Limitation of Liability. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL ROBLOX BE LIABLE TO YOU FOR ANY LOSS, DAMAGE, OR INJURY OF ANY KIND, INCLUDING ANY DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, EXEMPLARY, CONSEQUENTIAL, OR OTHER INTANGIBLE LOSSES ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH ANY COMMERCE PROVIDER ACTIVATION, COMMERCE PROVIDER WEBSITE, COMMERCE ITEMS, OR THESE COMMERCE TERMS, WHETHER ARISING IN CONTRACT, TORT, STRICT LIABILITY, STATUTE OR ANY OTHER LEGAL OR EQUITABLE THEORY.Payments and Refunds.General. Only Users who have reached the age of majority in their jurisdiction or state of residence may engage in financial transactions on the Services, such as purchasing Robux or Roblox Premium, or UGC Subscriptions.User Responsibilities. When purchasing Robux, Roblox Premium, or a UGC Subscription, you (or your Guardian, as applicable) represent and warrant that you have the right to use your selected payment method and that your payment method has enough credit available to complete the applicable transaction. You further agree that you have read and agree to be bound by any applicable Additional Terms and that any information you provide in connection with any financial transaction on the Services, including without limitation the provision of a selected payment method, shall be subject to the privacy policy as outlined by the applicable payment service provider for that financial transaction.If you believe someone has gained access to or used your Account, including your payment method, without permission, you must notify Roblox as soon as possible by contacting Roblox Support. Roblox reserves the right to suspend any Account with unauthorized charges or to restrict an Account's ability to purchase Robux, engage in Trades, and/or purchase Virtual Content and UGC Subscriptions. (See Unauthorized Transactions below.)Unauthorized Transactions. If you notice charges on your credit/debit card, PayPal, or Google Play account relating to the Services that you did not authorize, please contact Roblox Support immediately. Tell Roblox AT ONCE if you believe that a charge has been made without your permission. Our goal is to learn about and promptly address your concerns. If you dispute any charges directly with your payment processor, Roblox may be restricted in the assistance, including any refund, Roblox can provide due to prohibitions under the payment provider's dispute process. To protect Roblox and Users from fraud and other harm, Roblox reserves the right to suspend any Account with unauthorized charges or to restrict an Account's ability to purchase Robux, engage in Trades, and/or purchase Virtual Content. Roblox may provide you an opportunity to request a review of Roblox's decision. For more information on the Appeal process, please see Section 2 of the User Terms, above.Pricing and Tax. When you purchase Robux, Roblox Premium Memberships, or UGC Subscription from Roblox Corporation at Roblox.com, the price payable is the price indicated at the time of purchase, plus all applicable sales and/or use taxes, value added tax ("VAT") or goods and services tax ("GST") that Roblox assesses on your purchase (the "Purchase Price"). For U.S. and Canadian purchasers, applicable sales tax may be added on to the price displayed; for purchasers in other countries where Roblox is registered for VAT or GST, the Purchase Price will include applicable VAT or GST, at the rate applicable in the territory, unless otherwise indicated at the time of purchase.Intellectual Property and UGC.Roblox IP. The interfaces, graphics (including without limitation Roblox Classic Avatars and Modified Classic Avatars, as defined in Section 2 of the Creator Terms), trademarks, design, information, artwork, data, code, products, software, and all other elements of the Services, including the rights therein and any derivatives thereof, ("Roblox Intellectual Property" or "Roblox IP") are protected by law and the Roblox Terms. All Roblox IP is the property of Roblox and Roblox's licensors. Roblox IP includes all UGC licensed to Roblox by Creators under the Creator Terms. Except as allowed in the Roblox Terms and any applicable Additional Terms, you may not use any Roblox IP contained in the Services unless you obtain separate permission in each instance from the owner. Roblox reserves all rights in/to the Roblox IP not granted in these Roblox Terms or elsewhere in Additional Terms.UGC. The Services contain various forums, functionality, software, and other interactive features that allow you to create, upload, submit, publish, display, generate, transmit, or otherwise make available ("Publish") UGC on the Services. For more information on these features, please also read Section 2 of the Creator Terms.Any UGC Published on the Services must comply with the Roblox Terms, including the Roblox Community Standards, and must not be illegal, fraudulent, deceptive, obscene, threatening, defamatory, invasive of privacy, infringing of intellectual property rights, or otherwise injurious to third parties or objectionable, and must not consist of or contain software viruses, commercial solicitation, chain letters, mass mailings, or any form of "spam."Except as otherwise described in Roblox's Privacy Policy or any applicable Additional Terms, (i) you agree any UGC that you Publish will be considered non-confidential and non-proprietary, and (ii) you grant Roblox a nonexclusive, royalty-free, perpetual, irrevocable, and fully sublicensable right to host, use, copy, reproduce, modify, adapt, publish, translate, run, create derivative works of, distribute, communicate to the public, and publicly perform or display including on a through-to-the-audience basis, such UGC and any related interaction data on the Services, throughout the world in any media for any business purpose in connection with operating, providing, publicizing, or improving the Services, including without limitation in connection with the training of machine learning and related models; however, Roblox will only share personal information that you provide in accordance with Roblox's Privacy Policy.You represent and warrant that, at the time of Publishing UGC, (i) you own or otherwise control all the rights in/to the UGC; (i) the UGC is accurate and not fraudulent or deceptive; and (iii) the UGC does not violate these Terms, any applicable laws, or the rights of any third party, including intellectual property, privacy, and publicity, and will not cause injury to any person or entity. You understand that Roblox cannot guarantee that in certain situations, UGC that you Publish or make available on or through the Services will not be copied or used by other Users of the Services and discussed on and outside of the Services. If you do not have the right to submit UGC for such use, Publishing such may subject you to liability. Roblox takes no responsibility and assumes no liability for any UGC Published by you or any third party. Roblox has the right but not the obligation to monitor, modify, disable access to, or remove any UGC on its Services, and it may exercise these rights at any time, without notice or liability to you or any third party.In-Experience UGC. Some Experiences allow for Users of that Experience to Publish UGC within the Experience. Users who separately Publish UGC within an Experience hereby grant both Roblox and the Creator of the applicable Experience a worldwide, perpetual, royalty free, and irrevocable right and non-exclusive license to use and exploit the UGC in any manner or media, including without limitation in connection with the training, development, and use of machine learning and related models, without any obligation, including any obligation to pay royalties or other compensation to any person or party. If such Users create a Modified Classic Avatar (as defined in Section 2 of the Creator Terms), the User hereby assigns all right, title, and interest in that Modified Classic Avatar to Roblox; Roblox in turn grants a non-exclusive license to both User and Creator to use and exploit that Modified Classic Avatar on the Services without any obligation (except those otherwise specified in these Roblox Terms), including any obligation to pay royalties or other compensation to any person.Copyright Infringement / Digital Millennium Copyright Act (DMCA).Notice. We respect the intellectual property rights of others, and we ask you to do the same. If you are a copyright owner or an agent of a copyright owner and believe that any content on the Services infringes upon your copyrights, you may submit a notice pursuant to the DMCA by contacting our Copyright Agent by email at copyright_agent@roblox.com or mail at Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403. You may also contact us by phone at (888) 858-2569. If a copyright owner is under the age of 13, a DMCA notice must be submitted by a parent, Guardian, or other adult

representative. Your notice must include the following information:An electronic or physical signature of the person authorized to act on behalf of the owner of the copyright or other right being infringed;A description of the copyright-protected work or other intellectual property right that you claim has been infringed;A description of the material that you claim is infringing and where it is located;Your address, telephone number, and email address;A statement by you that you have a good faith belief that the use of those materials is not authorized by the copyright owner, its agent, or the law; andA statement by you that the above information in your notice is accurate and that, under penalty of perjury, you are the copyright or intellectual property owner or authorized to act on the copyright or intellectual property owner's behalf.You acknowledge that if you fail to comply with all of the requirements of this Section, your DMCA notice may not be valid. See 17 U.S.C. § 512(c)(3) for further details. We may send a copy of your DMCA notice, including any contact information you provide, to the individual responsible for the reported content.Counter-Notice. If your content was removed or disabled as a result of a DMCA notice, and you believe that your content is not infringing or that you have the proper authorization from the copyright owner, the copyright owner's agent, or pursuant to the law to Publish and use the material in your content, you may send a counter-notice to our Copyright Agent by email at copyright_agent@roblox.com or mail at Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403. Any counter-notice submitted on behalf of a User under the age of 13 must be submitted by a parent, Guardian, or other adult representative. When our Copyright Agent receives a counter-notice, we may send a copy of the counter-notice, including any contact information you provide, to the original complaining party informing that party that we may, in 10 business days, replace the removed content or stop disabling it. Unless the copyright owner files an action seeking a court order against the provider of the content, the removed content may be replaced or access to it restored, in our sole discretion, within 10 to 14 business days or more after our receipt of the counter-notice.Trademark Infringement. If you are a trademark owner, or an agent of a trademark owner, and believe that any content on the Services infringes upon your registered trademark(s), please submit a trademark infringement notice to our Trademark Agent at trademark_agent@roblox.com or Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403. When you contact us, please provide the following information in your notice:An electronic or physical signature of the person authorized to act on behalf of the owner of the trademark;A description of the trademark right that you claim has been infringed, including the country in which the trademark is registered and the registration number, if applicable;A description of the content that you claim is infringing and where it is located;Your address, telephone number, and email address;A statement by you that you have a good faith belief that the use of such content is not authorized by the trademark owner, its agent, or the law; andA statement by you that the above information in your notice is accurate and that, under penalty of perjury, you are the trademark owner or authorized to act on the trademark owner's behalf.Note that Roblox is not in a position to mediate disputes between Users and the holders of trademark rights. However, we take intellectual property rights seriously, and, upon receipt of a valid trademark infringement notice, we will investigate and may remove content that engages in trademark infringement. Note that for the purpose of a trademark infringement report you must be the owner of a registered trademark or their agent, pending trademark applications are not sufficient.Repeat Infringer Policy. Roblox's intellectual property policy is to: (i) remove or disable access to content that Roblox knows to be infringing on the intellectual property rights of third parties or that has been identified in a valid DMCA notice submitted by a valid copyright owner or their agent; and, (ii) in appropriate circumstances, to suspend or terminate the Accounts of and block access to the Services by any User who repeatedly or egregiously infringes the copyrights or other intellectual property rights of third-parties.Feedback. Any feedback, comments, or suggestions (collectively "Feedback") you may provide regarding or relating to the Services is entirely voluntary, you hereby grant us a perpetual, irrevocable, royalty free, fully paid, worldwide license to us to such Feedback and we will be free to use such Feedback as we see fit and without any obligation to you.Online SafetyRoblox cares about the safety of its Users. If you see any content or materials on the Services that appears to recruit, entice, advertise, or solicit any person to perform a sexual, violent, or illegal act, please contact Roblox Support and select the "User Safety Concern" help category to immediately report the User and situation.Community Standards. To keep its Users safe, Roblox has created certain Community Standards to outline how Users should behave on the Services and what conduct is and isn't allowed on the Services. These Community Standards, which are incorporated into these Terms, may be found here. Any violation of the Community Standards is considered a violation of the Roblox Terms and may result in Account suspension or termination.Parental Controls. The Roblox Community is made up of Users of all ages. We work hard to promote a safe and fun environment for all. To help foster this community, we provide Users and their parents/guardians with numerous safety features and controls. More information about these features may be found here.License to and Restriction of Services.License to the Services. Subject to your compliance with these User Terms or any Roblox Terms, Roblox grants you a non-exclusive, limited, revocable, non-transferable license to use the Services on devices that you own or control for your personal, entertainment use, including and solely in connection with the Services, the right to download and use software that Roblox makes available for download as part of the Services, in object code form only.Restrictions of Use. In addition to any other restrictions set forth in the Roblox Terms or any Additional Terms, Users may not (a) lease, lend, sell, redistribute, or sublicense any part of the Services; (b) copy, modify, distribute, publicly perform or display, reverse engineer, disassemble, modify, or create derivative works of the Services or related or implemented technology; (c) circumvent any technological measure designed to protect the Services or any technology associated with the Services; (d) access the Services using any means for the purpose of using Virtual Content in connection with the training, development, or use of machine learning models or artificial intelligence; (e) reverse engineer, disassemble, decompile, decode, adapt, or otherwise attempt to derive or gain access to any Services' source code, in whole or in part (unless a portion of code contained within the Services is released as open source and the open source license governing such code expressly permits reverse engineering, copying or other modification); (f) use the Services to create malicious or abusive content (as determined by Roblox in is sole discretion) or any content that violates these Roblox Terms, Additional Terms, guidelines, or policies; or (g) use the Services (or any part thereof or any technology contained therein) in any manner that infringes, misappropriates, or otherwise violates any intellectual property right or other right of any person, or that violates any applicable laws.Third-Party Services.Third-Party Services. Some parts of the Services may include or make available content, tools, or other materials, including but not limited to Experiences, from third parties (people or companies other than Roblox) ("Third-Party Services"). Depending on a User's age, this could include links to other websites, features that let a User link their User Accounts to other accounts (like Facebook), or third-party buttons (e.g., "like" or "share"). As described in this Section 9, Roblox neither controls nor takes responsibility for any Third-Party Services, including, without limitation, how a third party may collect, use, or store User information. You understand that your use of the Services and, by extension, Third-Party Services, may subject you to fees, terms, and/or policies, such as a privacy policy, that are not controlled by Roblox. By your use of the Services and integrated Third-Party Services, you agree to pay any fees and to follow any terms, conditions, and policies presented by those Third-Party Services.isclaimer. You understand that by using the Services, you may come across Third-Party Services that (i) may be considered offensive, or objectionable; (ii) may or may not be identified as having explicit language; (iii) may contain links or references to objectionable material; (iv) may contain infringing content; (v) may not function properly or as intended; may contain viruses, malware, or other harmful code; and/or (vi) may not be available in all countries or languages. You agree to use the Services at your own risk User acknowledges and agrees that Roblox is not responsible for examining or evaluating the content, accuracy, completeness, availability, timeliness, validity, copyright, compliance, legality, decency, quality or any other aspect of such Third-Party Services. Roblox does not warrant or endorse any Third-Party Services. You further agree that Roblox will not have any responsibility or liability to you in connection with such Third-Party Services, including any losses you may sustain as a result of using such Third-Party Services.Notices.Apple. If a User is using the Roblox mobile application ("App") on an iOS device, User also acknowledges and agrees

to the terms of this Section. The Roblox Terms are between User and Roblox only, not with Apple, and Apple is not responsible for the Services and the content of the Services. Apple has no obligation whatsoever to provide any maintenance and support service with respect to the Services. If the Services fail to meet the applicable warranty, User may notify Apple, and Apple will refund any applicable purchase price for the App to User. Apple has no other warranty obligation whatsoever with respect to the Services. Apple is not responsible for addressing any claims by User or any third party relating to the Services or User's use of the Services, including: (a) product liability claims; (b) any claim that the Services fail to meet any applicable legal or regulatory requirement; and (c) claims arising under consumer protection or similar legislation. Apple is not responsible for the investigation, defense, settlement, and discharge of any third-party claim that the Services or User's use of the App infringe that third party's intellectual property rights. User agrees to comply with any applicable third-party terms when using the Services. Apple and Apple's subsidiaries are third-party beneficiaries of the Roblox Terms, and when User accepts the Roblox Terms, Apple will have the right (and will be deemed to have accepted the right) to enforce the Roblox Terms against User as a third-party beneficiary. User hereby represents and warrants that (a) User is not located in a country that is subject to a U.S. Government embargo, or that has been designated by the U.S. Government as a "terrorist supporting" country; and (b) User is not listed on any U.S. Government list of prohibited or restricted parties.Autodesk. Roblox Studio contains Autodesk® FBX® code developed by Autodesk, Inc. Copyright 2016 Autodesk, Inc. All rights reserved. This code is provided "as is" and Autodesk, Inc. disclaims any and all warranties, whether express or implied, including the implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement of third-party rights. In no event will Autodesk, Inc. be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including obtaining substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of such code.PlayStation. This Section applies to Users accessing the Services on a Sony PlayStation® device. Purchase and use of items are subject to the Network Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you by Sony Interactive Entertainment America. Any content purchased in an in-game store will be purchased from Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited ("SIENE") and be subject to PlayStation™Network Terms of Service and User Agreement which is available on the PlayStation™Store. Please check usage rights for each purchase as these may differ from item to item. Unless otherwise shown, content available in any in-game store has the same age rating as the game. The Roblox Terms are between User and Roblox only, and not with any of Sony Computer Entertainment, Inc., Sony Computer Entertainment America LLC, and Sony Computer Entertainment Europe Ltd. (collectively, "SCE"). Roblox, and not SCE, is responsible for the Services. User is granted a limited license to use the Services only on a "System" (which includes PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable (PSP), PlayStation Vita (PS Vita), and PlayStation Vita TV (PS Vita TV), including all iterations and server emulations of each) that User owns or controls or such other system to which the Services are delivered by the proprietary online network operated by SCE or its affiliates, accessible via the Systems and other devices. Each SCE Company is a third party beneficiary of the Roblox Terms. Experience Rules + Dispute Resolution (Between Users and Creators or Between Creators).If a User has an issue with any Creator UGC (including Experiences or other Virtual Content), Users should first contact the Creator of the UGC directly to resolve the issue.Experience Rule Violations. Roblox permits Creators to create custom rules that govern Experiences and the actions of Users within ("Experience Rules"). Experience Rules are created, governed, and administered by the Experience Creator and not by Roblox. As such, violations of Experience Rules may only be reported to (and handled by) the Experience's Creator directly. They may not be reported through Roblox's Report Abuse system.Experiences will have their own system for (i) monitoring User compliance with and (ii) moderating Users who violate the Experience Rules. Moderations may include a violative User being banned from accessing an Experience – temporarily or permanently – and may also include the loss of Virtual Content acquired in that Experience. All such moderations are conducted by the Creator on behalf of the Experience, and Roblox is not responsible for a Creator's actions in this respect.Dispute Resolution. If a User has an issue with any Creator UGC (including Experiences, Experience Rules, or other Virtual Content), a User must first contact the Creator of the UGC directly to resolve the issue. See here for additional information about disputes between Creators and Users.Escalation to Roblox. While Roblox is not responsible for the actions or moderations of a Creator based on the Experience Rules or the resolution of issues between Users and Creators or between Creators, Roblox wants to make sure that everyone enjoys the Services. Accordingly, Roblox has the right (but not the obligation) to intervene in issues between Users and Creators or between Creators to try to help resolve them. Before escalating any such issues to Roblox, Users should first make a real, genuine effort to work out a resolution with the Creator. If such attempt is unsuccessful, User may escalate the issue to Roblox's Customer Service team by completing the Roblox Support Form. If Roblox chooses to intervene or take action in any dispute between a User and Creator or between Creators, User and Creator agree that Roblox's decision (which may include deducting Robux from the Creator and crediting Robux to the User) is final, and Creator and User will accept that decision. Users and Creators agree to work with Roblox in a timely manner to resolve all such issues, and failure to do so shall be a violation of the Roblox Terms.Dispute Resolution (Between User and Roblox); Arbitration Agreement; Class Action Waiver.Except as otherwise permitted in the Roblox Terms, you agree that any dispute, claim, or controversy you may have with Roblox arising under or relating in any way to the Roblox Terms or the Services ("Dispute") will be governed and resolved through the Mandatory Informal Dispute Resolution ("MIDR") process (as outlined below).FOR U.S. RESIDENTS ONLY: If the MIDR process has been completed but the Dispute remains unresolved, you agree that such Dispute will be determined through binding arbitration (as outlined below) and not through litigation. This agreement applies regardless of the legal theories involved in the Dispute and regardless of whether the Dispute is with Roblox, its subsidiaries, affiliates or parent company, or any suppliers or service providers involved with the Services, or their officers, directors, employees, agents, or successors. YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT YOU ARE GIVING UP THE RIGHT TO FILE A LAWSUIT IN COURT BEFORE A JUDGE OR JURY, INCLUDING IN A CLASS ACTION, FOR ANY DISPUTES SUBJECT TO THE ARBITRATION PROVISION BELOW.Mandatory Informal Dispute Resolution. We hope there's never a Dispute between us. but if there is, we both recognize and agree that good faith, informal efforts to resolve Disputes often result in prompt, low-cost, and mutually beneficial outcomes. Therefore, we each agree that—before either of us may commence an arbitration or assert any claim in court, except as set forth in Section 11.a.vi, below—we will engage in the following MIDR process:Notice. To initiate the MIDR process, the party with a Dispute must first give written notice to the other party.To notify Roblox, you must send written notice to Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 by certified U.S. Mail or by Federal Express (or international equivalent), providing: (a) the User's full name, Roblox username, and any email or billing address associated with the User's Roblox Account; (b) the name and contact information of the User's counsel, if User is represented by counsel; (c) a brief description of the User's Dispute and the resolution requested; and (d) the ticket or case number provided by Roblox Support to track previous attempts to resolve the Dispute, if there is one.To notify a User, Roblox will send a written notice to the email address or billing address that you provided to Roblox (or, if none is provided, through the messaging system on the Roblox Service); that notice will include (a) the name and contact information of Roblox's counsel; and (b) a brief description of Roblox's Dispute and the resolution requested.Process. Both parties will then engage in the MIDR process. The MIDR process requires conferring in writing—or, if requested by either party, via teleconference or videoconference—in a good faith effort to informally resolve the Dispute. If either party is represented by counsel, that counsel may participate.Confidentiality. All offers, promises, conduct, and statements made in the course of the MIDR process by any party, its agents, employees, and attorneys are confidential and not admissible for any purpose in any subsequent proceeding, provided that evidence that is otherwise admissible or discoverable shall not be rendered inadmissible or non-discoverable as a result of its use in the

MIDR process.Timing. The MIDR process shall occur within sixty (60) days of receipt of the written notice described in subsection i above, unless an extension is mutually agreed upon by the parties. However, if a party is seeking injunctive relief on an emergency basis (for example, a preliminary injunction or temporary restraining order), the MIDR process with respect to that relief shall occur within three (3) business days of receipt of the written notice described in subsection i above, unless an extension is mutually agreed upon by the parties. Any statute of limitations will be tolled while the parties engage in the informal dispute resolution process described in this section.MIDR Is a Mandatory Prerequisite to Arbitration or Litigation. If, after participating in the MIDR process, we have been unable to resolve the Dispute, either party may commence an arbitration (or litigation, if the claim falls within an exception to the Arbitration Agreement (as defined below)). However, if we have not engaged in the MIDR process as set forth in this section, the Dispute may not be submitted to arbitration, nor may a claim be filed in court, until the MIDR process occurs. User and Roblox understand and agree that any Dispute that has not first been subject to MIDR:Shall not be accepted by the arbitration provider, and shall be deemed frivolous under Federal Rule of Civil Procedure 11(b); further, the arbitrator may allocate any arbitration fees and/or costs to any party that files a frivolous claim in violation of this Section 11.a; andShall be subject to dismissal if asserted in court.Exceptions. If a Dispute involves a claim that asserts infringement of patent, copyright, trademark, or trade secret rights, the User and Roblox are not required to participate in the MIDR process set forth in this section.Arbitration Agreement. THE FOLLOWING APPLIES TO U.S. USERS ONLY. If there is a Dispute between us, and we're unable to resolve it through the MIDR process described in subsection a. above, this subsection explains in detail the process for resolving that Dispute. Please read this section carefully; it's important.ARBITRATION AGREEMENT AND CLASS ACTION WAIVER. EXCEPT AS OTHERWISE PROVIDED IN THE ROBLOX TERMS, USER AND ROBLOX AGREE THAT ANY DISPUTE THAT CANNOT BE RESOLVED THROUGH MIDR , WILL BE RESOLVED BY BINDING, INDIVIDUAL ARBITRATION AS SET FORTH HEREIN, RATHER THAN IN COURT. USER AND ROBLOX THEREBY AGREE TO WAIVE ANY RIGHT TO A JURY TRIAL AND AGREE THAT USER AND ROBLOX MAY BRING CLAIMS AGAINST EACH OTHER ONLY IN AN INDIVIDUAL CAPACITY AND NOT AS A PLAINTIFF OR CLASS MEMBER IN ANY PURPORTED CLASS ACTION OR CLASS ARBITRATION.This arbitration agreement and class action waiver ("Arbitration Agreement") applies to all Users who are United States residents and, except as provided below, to all Disputes—regardless of (a) the legal theories involved in the Dispute, (b) when the Dispute arose, and (c) whether the Dispute is with Roblox, with Roblox's subsidiaries, affiliates, or parent company, or with any suppliers or service providers involved with the Services (including any officers, directors, employees, agents, or successors).Federal Arbitration Act; Interpretation; and Enforcement. This Arbitration Agreement is governed by the Federal Arbitration Act (9 U.S.C. § 1 et seq.) ("FAA"), including its procedural provisions, in all respects. This means that the FAA governs, among other things, the interpretation and enforcement of this Arbitration Agreement and all of its provisions, including, without limitation, the class action waiver. State arbitration laws do not govern in any respect. Further, User and Roblox each agree that the Roblox Terms evidence a transaction involving interstate commerce and will be governed by and construed in accordance with federal law to the fullest extent possible.Arbitration Generally; Relief Available. There is no judge or jury in arbitration, and court review of an arbitration award is limited pursuant to the FAA. However, an arbitrator can award, on an individual basis, the same damages and relief as a court (including injunctive and declaratory relief and statutory damages) and must follow the Roblox Terms as a court would. For the avoidance of doubt, the arbitrator can award public injunctive relief if authorized by law and warranted by the individual claim(s).Arbitration Proceedings and Rules. Arbitrations will be administered by FedArb in accordance with FedArb's Expedited Arbitration Rules and (if applicable) Framework for Mass Arbitration Proceedings ADR-MDL, except as modified by the Roblox Terms. In particular, the Framework for Mass Arbitration Proceedings ADR-MDL shall apply if five or more demands for arbitration are filed that share common factual or legal issues, and if counsel for the parties submitting those demands are the same or coordinated. Users can find more information at https://www.fedarb.com/ or by calling 1-650-328-9500.Unless required by law, or unless the parties mutually agree otherwise in writing, any arbitration hearing—including oral arguments—will be conducted through video conferencing. If the arbitration hearing is conducted in person, it will take place in San Mateo County, California, if that is a convenient location for the User, or the county or parish where the User resides.At the conclusion of the arbitration, the arbitrator will issue a written decision explaining the findings and conclusions upon which the arbitrator's decision is based.Unless applicable law provides otherwise, the arbitration proceeding and all records pertaining to it—including but not limited to any documents prepared or produced in connection with the arbitration proceeding, as well as the hearing, the decision, and the arbitration award—will be confidential and will not be disclosed to any third party, except as necessary to obtain court confirmation of the arbitration award.Commencing an Arbitration. A party who has complied with the MIDR process described above and who wishes to start arbitration must submit a demand for arbitration and a copy of the User Terms to FedArb at https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm.Fees and Costs. If you commence an arbitration in accordance with the Roblox Terms and Arbitration Agreement, you will be required to pay the first $50 of FedArb's filing fee. Except as otherwise set forth in Section 11(a)(v) and this subsection, you will not be responsible for paying any other fees for the arbitration other than the filing fee; all other fees or expenses charged by FedArb will be paid by Roblox. Further, if FedArb determines that you are unable to pay any part of the filing fee, Roblox will pay that part too.Users are otherwise responsible for their own costs and attorneys' fees; Roblox will not pay such costs or attorneys' fees unless ordered to do so by the arbitrator.If the arbitrator finds that either the substance of the claim or the relief sought is frivolous or brought for an improper purpose, the parties agree that the arbitrator may order the losing party to reimburse the prevailing party for all arbitration fees—as well as reasonable attorneys' fees and costs. Further, in cases where a statute authorizes the award of attorneys' fees or costs to the prevailing party, the arbitrator may award attorneys' fees or costs pursuant to that statute.The parties agree that FedArb has discretion to modify the amount or timing of any fees due under any applicable rules or fee schedules, and further agree not to oppose any modifications to the timing or amount of any fees due—provided that such modifications do not increase the fees to either party.Delegation; Interpretation. The arbitrator, and not any federal, state, or local court or agency, shall have exclusive authority to the extent permitted by law to resolve all Disputes arising out of or relating to the interpretation, applicability, enforceability, or formation of the Roblox Terms, including, but not limited to, any claim that all or any part of the Roblox Terms is void or voidable; however, in the event of a Dispute about which particular version of the Roblox Terms you agreed to, a court will decide that specific question prior to the commencement of the arbitration. This Arbitration Agreement is intended to be broadly interpreted and will survive termination of the Roblox Terms.Severability. If any provision of this Arbitration Agreement is found unenforceable, that provision will be severed, and the balance of the Arbitration Agreement will remain in full force and effect. If a court decides that applicable law precludes enforcement of this Arbitration Agreement as to any particular claim, then that claim must be severed from the arbitration, while the remaining claims will still be resolved through binding arbitration.Opting Out. You may opt-out of the Arbitration Agreement entirely and litigate any Dispute with us by sending written notice to Roblox within 30 days of signing up for the Services for the first time. Thereafter, you may only opt-out of material changes to the Arbitration Agreement by sending written notice within 30 days after Roblox provides notice of those changes (unless a longer period is required by applicable law). In either case, to opt-out, a User must send a written notice entitled "Arbitration Opt-Out Notice" to Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 by certified U.S. Mail or by Federal Express (or international equivalent). To be valid, the opt-out notice must be sent to Roblox from the User who wants to opt-out (or that User's Guardian) and include (a) the User's full name, Roblox username, and email address, (b) a clear statement that the User wants to opt-out of the Arbitration Agreement, or wants to opt-out of a material change to the Arbitration Agreement, as applicable, and (c) the User's signature (or the signature of the User's Guardian, if the User is a Minor). If

opting-out of a material change, the notice must also identify the particular material change to which the User wants to opt-out. An opt-out notice applies only to the Arbitration Agreement; all other parts of the Roblox Terms will still apply to the User and Roblox. Further, an opt-out notice does not revoke or otherwise affect any previous agreement to the Arbitration Agreement. By opting out of a material change to the Arbitration Agreement, you agree to arbitrate any Dispute in accordance with the language of the last version of the Arbitration Agreement that you accepted.Exceptions. The Arbitration Agreement shall be subject to the following exceptions:Users and Roblox retain the right to participate in class-wide settlement of claims.The Arbitration Agreement does not apply to Users who are not residents of the United States, or to Users who (pursuant to subsection ix above) properly opt-out of the entire Arbitration Agreement within 30 days of signing up for the Services for the first time.If a Dispute is within the jurisdiction of small claims court, either the User or Roblox may (after engaging in the MIDR process) choose to take the Dispute to small claims court in the User's county of residence, or in the Superior Court of California, County of San Mateo.If a Dispute involves a claim that asserts infringement of patent, copyright, trademark, or trade secret rights, either the User or Roblox may assert the claim in federal or state court, as set forth in Section 15.Timing for Raising Disputes. USER AND ROBLOX AGREE THAT ANY CAUSE OF ACTION ARISING OUT OF OR RELATED TO THE SERVICES MUST COMMENCE WITHIN ONE (1) YEAR AFTER THE CAUSE OF ACTION ARISES OR IT IS PERMANENTLY BARRED.Governing Law, Jurisdiction, and Venue.Except as otherwise provided herein, the Roblox Terms are governed by the laws of the State of California without regard to conflict of law principles.Except for small claims court actions, any Dispute that is not subject to the Arbitration Agreement as outlined in Section 11 above (including if the Arbitration Agreement is for any reason held to be unenforceable) may only be litigated in the federal or state courts of San Mateo County, California, and User and Roblox consent to jurisdiction in those courts for such purposes, except as otherwise provided by the European Union's General Data Protection Regulation.Disclaimers; No Warranties.UGC Disclaimer. Except as may be required by applicable law, Roblox is not liable for, nor is Roblox obligated to screen, approve, edit, or control any UGC that Users, Creators, or others Publish or otherwise make available on the Services. Roblox may, however, at any time, without notice, and without any obligation to User, remove, edit, block or suspend the availability of any UGC that Roblox thinks violates the Roblox Terms or is otherwise objectionable. User understands that when using the Services, User will see UGC from a variety of sources and understands that UGC could be inaccurate, offensive, or objectionable. User agrees to waive, and does waive, any legal or equitable right or remedy that User has or may have against Roblox regarding UGC. If notified by a User or content owner that UGC allegedly violates the Roblox Terms, Roblox may investigate and decide whether to remove or disable access to the UGC (which Roblox can do at any time, without notice). While Roblox's goal is to provide industry-leading moderation and text filtration on the Services to enforce its Terms of Use and Community Standards, no such system is perfect, and Roblox cannot ensure that Users will not encounter content that violates Roblox's Terms of Use or Community Standards. Content Labels. The Services display to Users a content maturity label and certain other descriptors about Experiences. A description of those content maturity labels can be found here. The content maturity labels or descriptors for an Experience may be modified from time to time, such as based on additional information reported to Roblox or changes made to the Experience by a Creator. User is solely responsible for reviewing the content maturity labels and descriptors for an Experience to determine whether any such changes have been made. Roblox does not warrant the accuracy of the guidelines or descriptors. User acknowledges and agrees that Roblox is not responsible for the accuracy, completeness, validity, or quality of any content maturity labels or descriptors.As Is. THE SERVICES AND ALL MATERIALS AND CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICES ARE PROVIDED "AS IS" AND ON AN "AS AVAILABLE" BASIS, WITHOUT WARRANTY OR CONDITION OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, ROBLOX AND ROBLOX'S OFFICERS, DIRECTORS, EMPLOYEES, CONSULTANTS, AFFILIATES, INVESTORS, BUSINESS PARTNERS, SUBSIDIARIES AND AGENTS (TOGETHER, THE "AFFILIATED PARTIES") DISCLAIM ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, RELATING TO THE SERVICES AND ALL MATERIALS AND CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICES, INCLUDING: (A) ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE, QUIET ENJOYMENT, OR NON-INFRINGEMENT; AND (B) ANY WARRANTY ARISING OUT OF COURSE OF DEALING, USAGE, OR TRADE. THE AFFILIATED PARTIES DO NOT WARRANT THAT THE SERVICES OR ANY PART OF THE SERVICES, OR ANY MATERIALS OR CONTENT OFFERED THROUGH THE SERVICES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY TRANSLATIONS OF CONTENT, WILL BE UNINTERRUPTED, SECURE, OR FREE OF ERRORS, VIRUSES, OR OTHER HARMFUL COMPONENTS, AND DO NOT WARRANT THAT ANY OF THOSE ISSUES WILL BE CORRECTED.No Responsibility. NO ADVICE OR INFORMATION, WHETHER ORAL OR WRITTEN, OBTAINED BY USER FROM ROBLOX OR ANY MATERIALS OR CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICES WILL CREATE ANY WARRANTY REGARDING ANY OF THE AFFILIATED PARTIES OR ROBLOX THAT IS NOT EXPRESSLY STATED IN THE ROBLOX TERMS. USER ASSUMES ALL RISK FOR ANY DAMAGE THAT MAY RESULT FROM USER'S USE OF OR ACCESS TO THE SERVICES, USER'S DEALING WITH ANY OTHER USERS ON THE SERVICES, AND ANY MATERIALS OR CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICES. THESE LIMITATIONS APPLY TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.Limitations of Liability.TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL ROBLOX AND THE AFFILIATED PARTIES BE LIABLE TO USER FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR PUNITIVE DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF PROFITS, GOODWILL, OR ANY OTHER INTANGIBLE LOSS) ARISING OUT OF OR RELATING TO USER'S ACCESS TO OR USE OF, OR USER'S INABILITY TO ACCESS OR USE, THE SERVICES OR ANY MATERIALS OR CONTENT ON THE SERVICES, WHETHER BASED ON WARRANTY, CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STATUTE, OR ANY OTHER LEGAL THEORY, AND WHETHER OR NOT ROBLOX HAS BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE.TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, USER AGREES THAT THE AGGREGATE LIABILITY OF ROBLOX AND THE AFFILIATED PARTIES TO USER FOR ALL CLAIMS ARISING OUT OF OR RELATING TO THE USE OF OR ANY INABILITY TO USE ANY PART OF THE SERVICES OR OTHERWISE UNDER THE ROBLOX TERMS, WHETHER IN CONTRACT, TORT, OR OTHERWISE, IS LIMITED TO $1,000 USD (EXCEPT AS NOTED IN SECTION 11 ABOVE OR AS OTHERWISE SET FORTH IN THE CREATOR TERMS).Indemnification.You agree that you will be responsible for your use of the Services, and you further agree to defend and indemnify Roblox and the Affiliated Parties from and against every claim, liability, damage, loss, and expense, including reasonable attorneys' fees and costs, arising out of or in any way connected with: (a) your access to, use of, or alleged use of the Services; (b) your violation of any part of the Roblox Terms, any representation, warranty, or agreement referenced in the Roblox Terms, or any applicable law or regulation; (c) your actual or alleged violation of any third-party right, including any intellectual property right, publicity or privacy right, property right, or confidentiality obligation; or (d) any Dispute or issue between you and any third party. Roblox reserves the right, at Roblox's own cost, to take on the exclusive defense and control of any matter subject to indemnification by you (without limiting your indemnification obligations with respect to that matter), and in that case, you agree to cooperate with Roblox's defense of that claim.Notice to California Residents.Complaints. If you are a California resident, under California Civil Code Section 1789.3, you may contact the Complaint Assistance Unit of the Division of Consumer Services of the California Department of Consumer Affairs in writing at 1625 N. Market Blvd., Suite S-202, Sacramento, CA 95834, or by phone at (800) 952-5210 in order to resolve complaints regarding the Services or to get more information regarding your use of the Services.Minors. If you are a California resident under the age of 18, you may request that Roblox remove certain personal content that

you have publicly posted to the Services, and Roblox will comply with such request to the extent permitted and/or required by law. Such content may include personal information but does not include (a) anonymized information or (b) UGC that you have uploaded to the Services (as you have received consideration for providing it). To make such a request, please contact Roblox Support. The request must include your username and a specific description of the content that you want removed so that Roblox can find it. Roblox will not accept requests via postal mail, phone, or fax and may not be able to respond if you provide incomplete information. A request does not guarantee that the information you posted will be completely removed, and there may be circumstances in which the law does not require or allow removal, even if you make such a request.Miscellaneous Terms.General. These User Terms, together with all Roblox Terms, make up the entire agreement between you and Roblox regarding the Services and your use thereof. You may not assign these Roblox Terms or any of your rights hereunder by operation of law or otherwise without Roblox's prior written consent. Roblox may assign the Roblox Terms at any time to anyone without notice or consent. This agreement is binding on and inures to the benefit of Roblox's and your respective successors and assigns. If any part of these Roblox Terms is held to be invalid or unenforceable, the unenforceable part will be given effect to the greatest extent possible (or, if it cannot legally be given any effect, will be severed from the Roblox Terms), and the remaining parts will remain in full force and effect. Nothing in the Roblox Terms will be deemed to confer any rights or benefits on a third party (other than Apple as noted in Section 9.c.).Termination; Survival. In the event of termination of these User Terms or any Additional Terms, as applicable, the rights and duties of Roblox and User to each other will terminate except that any part of the Roblox Terms or Additional Terms, which by their nature should survive termination, will survive, including Sections 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14 and 15.Waiver. No waiver of any part of the Roblox Terms by either User or Roblox shall be deemed a continuing or further waiver of any such part or any other part of the Roblox Terms, and Roblox's or User's failure to assert any rights or part of the Roblox Terms shall not be deemed or otherwise constitute a waiver of such right or part.Interpretation. The section headers in these Roblox Terms are for convenience and will not impact the interpretation of these Roblox Terms. In all cases where Roblox is allowed to make a decision under these Roblox Terms, that decision is completely up to Roblox, in its sole discretion. The Roblox Terms are subject to applicable law, meaning that they apply except to the extent otherwise prohibited or required by applicable law. Unless the context dictates otherwise, whenever the word "including," or similar is found in the Roblox Terms, it means "including, without limitation" and whenever the word "or," is found in the Roblox Terms, it means "and/or."Compliance with Laws. When using the Services, you agree to comply with all applicable laws. User will not directly or indirectly export, re-export, or transfer the Services to prohibited countries or individuals (or allow either to use the Services). User hereby represents and warrants that (i) User is not located in a country that is subject to a U.S. Government embargo, or that has been designated by the U.S. Government as a "terrorist supporting" country; and (ii) User is not listed on any U.S. Government list of prohibited or restricted parties.Consent to Online Communications. By using the Services, you agree to receive certain electronic communications from Roblox as described in the Privacy Policy, (which are incorporated by reference into these User Terms, and by your use of the Services, you acknowledge that you have read). You further agree that any notices, agreements, disclosures, or other messages that Roblox sends to you by electronic means shall satisfy any legal requirements that such communications be in writing. To the extent permitted by applicable law, you agree that any time you electronically transact, agree, or consent via the Services, it is intended to be an electronic signature which binds you as if you had signed on paper.Investigations; Cooperation with Law Enforcement. Roblox reserves the right to investigate and prosecute any suspected or actual violations of these Terms. Roblox may disclose any information as necessary or appropriate to satisfy any law, regulation, legal process, or government request.Prevailing Language. To the extent any of the Roblox Terms are made available in multiple languages, in case of any discrepancies or conflicts between the English version of the Terms and any other language version, the English version will govern and prevail.Contact Information.The Services are offered by Roblox Corporation located at 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403. You can contact Roblox by sending any messages to that address, completing the Roblox Support Form, or by calling Roblox at (888) 858-2569. If you are a California resident, you may have the Roblox Terms e-mailed to you by sending a request, including your email address, to the address above.CREATOR TERMSCreators are the heart of the Roblox community, and we created the following terms ("Creator Terms") to set forth the rules and guidelines for creating and Publishing UGC on the Services as well as the use of UGC or other Roblox IP or content on the Services. These Creator Terms apply to all Users of Roblox.In addition to these Creator Terms, Creators must also abide by the User Terms, both in their capacity as a Creator and as a User of the Services, and any Additional Terms (such as Roblox's Advertising Standards, Facial Media Capture Privacy Notice Policy, AI-Based Tools Supplemental Terms and Disclaimer and DevEx Terms), as may be applicable.Please note that Supplemental Provisions apply to: (i) a User's interactions with UGC Published on the Services by creators that use Luobu Studio and to a Creator's submission of UGC to the Luobulesi Game for distribution in the People's Republic of China (See Appendix A); (ii) Users in Japan (See Appendix B); (iii) Users in the EU/EEA (collectively referred to as "Europe") (See Appendix C); (iv) Users in Vietnam (See Appendix D); and (v) Users in the United Kingdom (See Appendix E).Definitions.Any capitalized words not defined herein take the meaning given to them in the User Terms or the Roblox Dictionary.Intellectual Property.Roblox Services; Ownership; License.Roblox IP. Terms outlining the ownership of Roblox IP are set forth in Section 6.a. of the User Terms.Roblox Studio. Roblox provides Creators with a free software tool ("Studio") that allows them to create, develop, modify, operate, and Publish Experiences and 3D Virtual Content (collectively encompassed by "UGC," as that term is originally defined in the User Terms) on the Services. Roblox owns and/or controls all rights in/to Studio and all elements contained therein. Subject to Creator's compliance with these Creator Terms, Roblox grants Creator a non-exclusive, limited, revocable, non-sublicensable, and non-transferable license to use Studio solely for the purpose of creating, developing, modifying, uploading, and Publishing Creator's UGC on the Services ("Studio License"). Creator may only use Studio in a way consistent with these Creator Terms.Roblox Templates. "Templates" are made available by Roblox (generally via Studio) and serve as a starting point that Creators can use to more easily create UGC. Roblox owns or controls all rights in all Templates and all elements contained therein and makes Templates available to Creators pursuant to the Studio License. Creators may only use Templates in a way consistent with these Creator Terms. Using a Template does not give Creator any ownership rights in/to that Template.Roblox Classic Avatars. Roblox has created, owns all intellectual property in, and makes available to Creators for use solely on the Services certain models, which include (a) avatars derived from a model constructed out of only 6 parts (known generally as "R6" avatars); (b) avatars derived from a model constructed out of only 15 parts (known generally as "R15" avatars); and (c) subject to subsection 2.b below, any derivatives thereof (to be determined in Roblox's sole discretion) that are based on or derived from the following body forms developed by Roblox, as may be revised by Roblox from time to time and as further described in the following links:Roblox Boy: https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy;Roblox Girl: https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girl and https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl;Roblox Man; https://www.roblox.com/bundles/238/Man;Roblox Woman: https://www.roblox.com/bundles/239/Woman;(collectively, "Classic Avatars").Subject to the rights Creator grants to Roblox in subsection 2.b below, Roblox grants Creators (a) the right to use such Classic Avatars as avatars solely on the Services; (b) the right to alter, customize, and modify such Classic Avatars (each a "Modified Classic Avatar") solely for the purpose of using such Modified Classic Avatar on the Service or as otherwise permitted under these Creator Terms; and (c) the non-exclusive right to apply Creator's UGC to Classic Avatars and Modified Classic Avatars on the Services only.Roblox further grants the Creator of each Modified Classic Avatar a limited, non-exclusive, revocable, non-transferable license to use such Modified Classic Avatar solely on the Services and as otherwise permitted under these Creator Terms. Roblox reserves all rights in Classic Avatars and Modified Classic Avatars not expressly granted herein, including the exclusive right to create derivative works incorporating Classic Avatars and Modified Classic

Avatars.Creators shall in no event use Classic Avatars or Modified Classic Avatars (including any portions thereof) in connection with any off-Services physical or digital merchandise, motion picture, television program, theatrical play, book, or other publication, in each case whether for giveaway or compensated access (including license or sale). Creator hereby represents and warrants not to make any such use of Classic Avatars or Modified Classic Avatars.Builder Font Family. Roblox makes available, and owns all rights in, its Builder font family for creating, developing, modifying, uploading, and publishing UGC on the Services. Use of the Builder font is governed by and conditioned on compliance with the Builder font license. Creator may only use the Builder font in a way consistent with these Creator Terms.Other Roblox Content. Roblox, at its sole discretion, may create, develop, and make available on and through the Services other content ("Other Roblox Content"). Subject to Creator's compliance with these Creator Terms, Roblox grants Creator a non-exclusive, limited, revocable, non-transferable license to use such Other Roblox Content solely on the Services and in connection with Creator's UGC ("Other Content License"). Creator will not be entitled to any payment or compensation for Creator's use of Other Roblox Content (including any modifications or enhancements thereto).Roblox Trademarks. Creators are prohibited from using the name "Roblox," "Blox," and any name similar to Roblox (to be determined in Roblox's sole discretion), in the titles of any Experiences, usernames, display names, or community names. Subject to the foregoing restriction and Creator's adherence to the Roblox Name and Logo Guidelines, Roblox hereby grants Creator a non-exclusive, personal, limited, revocable, non-transferable license to use Roblox trademarks, whether registered or unregistered, solely for use within Creator's Experience(s) on the Services, including in connection with the creation of Virtual Content ("Roblox Trademark License"). All goodwill arising from any use by Creator of any Roblox trademarks will inure solely to Roblox. Use by Creator of any Roblox trademarks outside of the Roblox Services (including a trademark that may be contained in the title of a Creator's Experience) is permitted only as set forth in the Roblox Name and Logo Guidelines.For Experiences Published Prior to June 22, 2022: Notwithstanding the foregoing and subject to Creator's continued compliance with these Creator Terms, the Roblox Name and Logo Guidelines, and all other Roblox Terms, any Creators who Published Experiences on the Services prior to June 22, 2022 that contained "Roblox," "Blox," or similar names in their title may continue to keep such name(s), and if applicable, Creator username(s) or community name(s) associated with such Experience(s). To each Creator of such Experience Roblox hereby extends the Roblox Trademark License to cover use in connection with the title of your Experience.Termination of License. Roblox reserves the right to terminate or modify the Studio License, Template License, Other Roblox Content License, and Roblox Trademark License at any time and for any reason.User-Generated Content (UGC).Ownership of UGC. Except for Modified Classic Avatars and subject to the rights and licenses Creator grants in these Creator Terms (and any applicable Additional Terms), as between Creator and Roblox or Creator and Users, Creator retains all copyrights that Creator may hold in any UGC that Creator has ever created or will create (whether alone or with others) and Publishes or makes available on the Services (excluding any non-UGC Roblox IP that may be contained therein).Roblox License to UGC. Without limiting anything to the contrary in any Additional Terms applicable to a particular feature, in consideration for the use of the Services and Creator's potential to earn Robux, Creator grants Roblox a perpetual, worldwide, non-exclusive, royalty-free right and license (with the right to sublicense to any person or entity, including without limitation other Users and Creators) to host, store, transfer, translate, run, localize, publish, publicly display, publicly perform (including by means of digital audio transmissions and on a through-to-the-audience basis), reproduce (including in timed synchronization to visual images), modify, adapt, create derivative works of, enhance, distribute, and use for any business purpose related to the Services (including in connection with operating, providing, publicizing, or improving the Services or Roblox, including without limitation, in connection with the training, development, and use of machine learning and related models) any UGC and any interaction data on the Services, including inputs and outputs within Studio, relating to creating and modifying such UGC, in whole or in part (including any incorporated or associated trademarks and underlying source code and scripts), that Creator Publishes or makes available on or through the Services.Notwithstanding the above, Creator also grants to Roblox the exclusive, worldwide, irrevocable, perpetual, fully paid, sublicensable right to apply Creator's UGC to a Classic Avatar or Modified Classic Avatar, whether on or off the Services; provided, however, that Roblox's off-Services right specifically excludes the right to apply (a) shirts, pants, or T-Shirts designed by a Creator (excluding any Roblox IP that may be contained therein); (b) trademarks owned or controlled by a Creator; or (iii) copyrighted material owned or controlled by a Creator that has been published outside of the Services prior to the time that it was Published by Creator on the Services.Subject to the rights and licenses granted herein, to the extent that a Creator has or obtains any right, title or interest in any Modified Classic Avatar, Creator hereby irrevocably assigns to Roblox all such right, title and interest. This assignment includes all intellectual property rights and other proprietary rights therein, including rights in any licenses that such Creator may have granted. It also includes rights in any Modified Classic Avatar developed under prior versions of these Roblox Terms. Notwithstanding the foregoing, Roblox may, in its sole discretion, permit a Creator who has customized a Classic Avatar or Modified Classic Avatar so that it no longer appears similar to a Classic Avatar or Modified Classic Avatar (or any derivatives thereof, all as determined by Roblox in its sole discretion) to receive all right, title and interest in such customized Classic Avatar or Modified Classic Avatar, subject to Creator granting Roblox the perpetual, worldwide, non-exclusive, royalty-free right and license discussed in this Section.Creator also agrees to make its UGC available in any media or channel of distribution now known or hereafter developed in connection with the publicity and marketing of the Services or Roblox as permitted herein, even if Creator has exercised a right to be forgotten under the GDPR or equivalent right under other privacy laws (all the foregoing paragraphs in this section collectively, the "UGC License").Roblox's right to market and advertise the Services or Roblox using Creator's UGC (excluding Modified Classic Avatars) ("Ancillary Use") may include using such UGC in marketing and advertising on social media and other content sharing channels (as reasonably determined by Roblox), including, but not limited to, Discord, Facebook, Instagram, Snapchat, Threads, TikTok, Twitch, WhatsApp, X, and YouTube. Roblox's Ancillary Use in other marketing channels will not include using such UGC in marketing and advertising that is focused solely on promoting Creator's UGC (as reasonably determined by Roblox) as part of the Services without Creator's approval, but Roblox can generally reference, as determined by Roblox in its sole discretion, Creator's UGC with other UGC or material (and without Creator's approval) to promote, market or advertise the Services or Roblox. Roblox may also use Creator's UGC for non-commercial and educational uses to promote the Services (and Roblox will reasonably determine whether a use is non-commercial or educational). Other than the potential to earn Robux, Roblox is not required to give Creator any attribution or compensation for any reason nor is Roblox required to use the license Creator grants in this Section or exploit any of the rights granted herein.Creator retains the right to delete or update any or all content within an Experience at any time and at Creator's discretion (and Creator will delete or update such content if required by law), provided that regardless of any such update or deletion having occurred, and regardless of any termination of these Creator Terms or termination or suspension of Creator's Account: (i) except where no longer possible due to the deletion of an Experience, Virtual Content created by Creator which was validly purchased or otherwise validly obtained by a User may continue to be accessed and used by such User indefinitely (or, in the case of UGC Subscriptions, for the duration of the purchased subscription period) in accordance with and subject to the terms and policies of the Services; and, (ii) Roblox's right to use any UGC or other content that is already in use by Roblox pursuant to a license or otherwise in accordance with these Roblox Terms or already in use by Roblox as part of an Ancillary Use shall continue in perpetuity.In addition to Roblox's right to grant sublicenses for Creator's UGC, Creator, when Publishing certain UGC onto the Service, may be asked if Creator would like to share such UGC directly with other Users. Creator is not required to do so, but if Creator does agree to grant this right, then other Users may use Creator's UGC to create their own Experiences and other UGC on the Services without any further obligation to Creator.Where Creator's Virtual Content is sold or otherwise provided to a User, Creator agrees that, pursuant to the rights granted to Roblox herein and

regardless of whether the Virtual Content was sold or provided by Creator to the User, Roblox may allow the User to continue to access and use such Virtual Content indefinitely (in accordance with and subject to the Roblox Terms) even if the Virtual Content is no longer otherwise accessible on the Services.Roblox's rights under this UGC License shall expressly survive if Creator's Account is terminated due to Creator's breach or violation of these Creator Terms or any of the Roblox Terms.Through-to-the-Audience Rights. The rights Creator grants in these Creator Terms are provided on a through-to-the-audience basis, meaning the owners or operators of third-party services won't have separate liability to Creator or anyone else for UGC that Creator has made available on the Services or used on Third-Party Services via Roblox's Services.Authorization to Publish UGC to Services. Creator must not Publish or otherwise make any UGC available on the Services if Creator is not the owner of or is not fully authorized to grant rights in all parts of that UGC. Without limiting Creator's obligations under Section 9 of these Creator Terms (and all other obligations set forth in the Roblox Terms), Creator agrees to pay all amounts owed to any person as a result of Creator Publishing or making UGC available on the Services.Suspension of UGC Availability. Roblox may, in its sole discretion, suspend availability of or delete any UGC or other content on the Services at any time and for any period of time, including in perpetuity, without notice if such UGC or other content violates any laws or intellectual property rights or principles or any guidelines or policies associated with the Services or if Roblox determines in its sole discretion that such UGC does or may cause harm to Users, the Services, or to Roblox's reputation. Roblox is and shall be under no obligation of any kind to Creator for suspending any UGC in accordance with this Section.Limitations on Use of UGC. Notwithstanding Creator's ownership of UGC (other than Modified Classic Avatars and the right to apply Virtual Content and other UGC to Classic Avatars and Modified Classic Avatars) as set forth above and without limiting any other limitations set forth herein, Creator shall in no event use Creator's UGC (in any medium or format, including on or off the Services): (a) in a manner that is offensive, defamatory, sexually explicit, or otherwise objectionable (in each case, as determined by Roblox in its sole discretion); (b) in connection with false, defamatory, libelous or slanderous statements concerning Roblox; or (c) in a manner that is intended or reasonably likely to suggest or imply that Creator is affiliated with Roblox or that Roblox endorses Creator or its use of the applicable UGC.Infringement and DMCA. Roblox fosters creativity and respects the intellectual property rights of others, including Creators. Any copyright owner or an agent of a copyright or trademark owner (including other Creators who are owners or agents of a copyright or trademark owner, collectively "rights holders") who believes that any content on the Services (including UGC) infringes upon its copyrights or trademarks may submit a notification pursuant to the reporting process outlined in Section 6.d. of the User Terms. As referred to throughout the Roblox Terms, Roblox, in appropriate circumstances, may terminate the Accounts of Users (or Creators) who Roblox determines, in its sole discretion, are repeat infringers as contemplated by the DMCA.Intellectual Property Tools. Roblox offers a suite of intellectual property tools that allow rights holders to detect and manage their intellectual property on the Roblox platform. If a rights holder believes that their intellectual property is being used in your Experience, they can choose to either claim the content in your Experience or request your Experience's removal. When a rights holder claims content in your Experience, the rights holder is allowing your Experience to remain on the Platform in exchange for certain benefits. First, the rights holder will receive a share of any Robux earnings attributable to your Experience This includes the share of Robux earned through Virtual Content, ads, and Engagement-Based Payouts. Second, the rights holder may monitor your Experience, in which case the rights holder may receive aggregated engagement data about your Experience Third, the rights holder may require you to take reasonable steps to comply with additional content standards. If a rights holder claims content in your Experience, you will have a limited time period to dispute or appeal the claim if you believe your Experience was identified in error or if you have removed the claimed content. Additional information and instructions on how to dispute or appeal will be provided to you if a rights holder claims content in your Experience. During the period when a rights holder claims content in your Experience, including during any dispute or appeal process, you agree not to take legal action against the rights holder for any claims arising from the presence of their intellectual property in your ExperienceCommunities.Definitions.Community. For purposes of the Roblox Terms, a "Community" exists where Creators have joined together for the purpose of releasing an Experience or other Virtual Content through the Services. For corporate accounts, the company (or other legal entity) named on the account is considered a Community.Owner. Each Community must select an "Owner," who shall be the individual or entity that controls the email address used to register the Community on the Services, to act on behalf of the Community. The Owner, in its sole discretion, may choose to transfer ownership of the Community at any time to a new owner; provided, however, that only one individual or entity may be the Owner of a Community at a time. If an Owner's account is terminated pursuant to these Creator Terms, the Roblox Terms, or other applicable Additional Terms, Roblox may, in its sole discretion, designate another Owner of the Community; provided, however, that nothing will obligate Roblox to do so if Roblox, in its sole discretion, determines to terminate a Community.Rights and Authority. By participating in a Community, each Creator grants the Owner (as such Owner may change over time) the sole and exclusive authority to act on their behalf to (i) authorize Roblox's use of any UGC created by the Community as set forth in these Creator Terms or pursuant to any other agreement entered into between the Owner and Roblox; and (ii) receive payment for any activities undertaken or UGC sold by the Community on or through the Services. Community members hereby waive any claims they may have against Roblox for any payments made to an Owner by Roblox on behalf of the Community, and Community members agree to seek recovery of any such payments solely from the Community Owner. The authority granted to a Community's Owner may be modified by separate agreement amongst Community members. Except as may be provided at law, any duty of accounting between a Community Owner and Community members will arise solely pursuant to a written agreement among the Community, and Roblox will not be bound by any such agreement.Roblox Creator Economics.Robux.License to Robux. Creator's license to use Robux in connection with the Services is set forth in Section 3 of the User Terms.Earning Robux. Roblox allows Creators to earn Robux (" Earned Robux") by selling or monetizing certain UGC (including Virtual Content and access to Experiences) they create on the Services. Earned Robux only include Robux you have earned in complete compliance with the Roblox Terms of Use, which include the Roblox Community Standards, through the Services from the direct sale or other monetization (e.g., Creator Rewards) of Virtual Content or other UGC that you create (either alone or with a Group) on the Services or Robux awarded by Roblox in designated promotional campaigns. This includes, but is not limited to, Robux earned from:Earnings from your listings in Marketplace or Creator Store,Creator Rewards,In-experience purchases of virtual products,Ad revenue in the Publisher program, andAffiliate sales feesRobux acquired in ways other than monetization of compliant Virtual Content you created (such as Robux obtained from a membership plan or referral bonus, a purchase of Robux or gift card, or trading/selling virtual goods that you did not create) are not considered Earned Robux. This includes, but is not limited to, Robux obtained from:A gift card redemption or direct Robux purchase, including Robux purchases made on behalf of another Roblox userA monthly Robux grant as part of Premium membershipTrading or resale of virtual productsPasses sold for template experiences with no legitimate user visitsViolative content that was moderatedThe determination of whether Robux are Earned Robux resides solely in Roblox's discretion.For more information on monetizing UGC, please read the Developer Guides here.Selling UGC. Roblox allows Creators to sell (i) access to Experiences; (ii) Virtual Content and (iii) other UGC they create on the Services, subject to the following:Robux Allocation Roles: There are three roles involved in the sale of all UGC (except 2D Virtual Items (also known as "Classic Clothing")) on the Services. Each role may be entitled to a share of the Robux generated from an applicable sale ("Robux Allocation"):Creator: The Creator is the User or Group that created the UGC being sold.Seller/Distributor: The Distributor is (i) the Creator (if the item is sold in an Experience the Creator also created); (ii) another Creator on the Services (if the item is sold in an Experience the Creator did not create); or (iii) Roblox (if the item is sold in Marketplace).Platform: The Platform is always Roblox.The above Robux Allocation does not apply to the sale of Classic Clothing, which consists of pants, shirts, and T-shirts. For any Classic

Clothing sold in Marketplace, the Robux Allocation is split between the Creator and the Platform.Changes to Robux Allocation. Roblox may, at any time upon notice to Creator (via any reasonable means), (a) change the Robux Allocation and/or (b) introduce features allowing certain elements of the Robux Allocation to be customized by those involved in a given sale.Creator Responsibility for Sales on Services. Creator acknowledges that Roblox may on Creator's behalf, display and host Experiences, Virtual Content, or other UGC created by Creator to be enjoyed by other Users on the Services. Creator is solely responsible for granting Virtual Content or other UGC sold through the experience details page to User. When a Creator receives Robux in connection with the sale of UGC to a User through the Services, the transaction is between the Creator and the User; Roblox only facilitates by providing the Services. If, in connection with a Dispute, Roblox returns Robux or real money to a User (or another Creator) for any UGC for which a Creator received Robux, Roblox reserves the right to deduct or withhold an equivalent amount of Robux from such Creator.Regional Pricing. Regional Pricing allows Creators to make certain In-Experience Items or Virtual Items more accessible across regions in which users may be located ("Regional Pricing"). Creators are solely responsible for determining the default price of Virtual Items or In-Experience Items and may decide to have these prices regionalized.If Creator enables Regional Pricing, the price that Creator originally set for the In-Experience Item or Virtual Item will be adjusted across eligible regions. The regional price for each supported region will be a percentage of the default price with the regional price that Creator determines ("Regional Price"). The Regional Price methodology (which may be modified at any point of time) is based on regional economic trends and purchasing power parity. Creators cannot adjust the individual Regional Price directly, but may modify the default price at any time. If a default price is modified, the applicable Regional Price will be updated across all supported regions as applicable. Creators can choose to disable the Regional Pricing, anytime in the Creator Hub.Roblox may suspend or discontinue Regional Pricing for some or all In-Experience Items or Virtual Items for any or all Creators at any time and without liability. Roblox provides Regional Pricing "as is" and disclaims all warranties, express or implied, regarding its accuracy, availability, or impact on earnings.Random Virtual Items. Depending on User location, Creator may choose to provide Experiences that permit Users to acquire "random" Virtual Items (either with Robux or otherwise) (each, a "Random Virtual Item"). If a Creator provides the opportunity for a User to receive a Random Virtual Item, Creator must let Users know all odds of acquiring each type of Random Virtual Item available before a User engages in the transaction to acquire a Random Virtual Item.By way of example only, if a Creator's Experience allows a User to acquire a virtual marble that the User can then throw into a fountain to receive a Random Virtual Item, the Creator must disclose the odds of the User receiving each type of Random Virtual Item before the User throws the marble into the fountain.Developer Exchange Program. Roblox allows certain Creators who satisfy specific criteria and accept the terms and conditions set forth in the DevEx Program published here ("DevEx Terms") to participate in the Developer Exchange Program ("DevEx Program"). While any Creator can use the Services to learn to code, create experiences or items to enjoy with their friends, and even earn some Robux, only successful Creators will be able to meet the high requirements (described in the DevEx Terms) to earn money through DevEx. Reaching this level of success typically requires a lot of time, effort, skill, and strategy. Even then, there is no guarantee of earning money. Subject to certain requirements, policies and limitations that Roblox establishes in its sole discretion, Creators participating in the DevEx Program may exchange Earned Robux for a payment of real money in an amount determined by Roblox, in its sole discretion (the exchange rate and the general requirements, policies, and limitations of the DevEx Terms.Creator Rewards. "Creator Rewards" is an incentive program that lets you earn Robux ("Payout Rewards") based on certain interactions and purchases on Roblox. If Users take certain actions defined in the Payout Awards Framework ("Qualifying Actions"), Payout Awards to you are made in accordance with the Payout Awards Framework, may be modified or terminated by Roblox at any time, in its sole discretion, and with no obligation to any Creators because of such termination or modification. To be eligible for Creator Rewards, you must be in complete compliance at all times with the Roblox Terms of Use, which include the Roblox Community Standards. We reserve the right to review, investigate, as well as, suspend you from Creator Rewards in instances where we identify behavior we believe to be abusive or fraudulent, such as: (a) attempts to gain Payout Awards by opening multiple accounts, using different email addresses, using different phone numbers, or using bots; (b) attempts to gain a referral reward by impersonating Roblox, another person, or misrepresenting your affiliation with a person or entity; (c) attempts to acquire Users by encouraging existing players to sign up for alternate accounts; (d) having a disproportionately high percentage of chargebacks as determined in Roblox's sole discretion; or (e) a violation of the Roblox Terms and/or the Program Policies. More detailed information on the Creator Rewards Program may be found here. Incentives: From time to time, Roblox may offer incentive rewards. Learn more here.Disclaimer. Developing Experiences or UGC that Users will enjoy or spend time in is difficult and can take a lot of time. Roblox makes no promises that a Creator's Experience or UGC will be successful in developing a large audience or that the time, effort, and expense that a Creator spends developing, advertising, or operating an Experience will be financially successful.Music on Roblox.Licensed Music. Roblox may choose to make sound recordings and the musical works contained therein as well as sound effects ("Licensed Music") available for Creator to use in Creator's Experiences or other UGC. Creator's use of the Licensed Music is subject to the following:License. Roblox grants Creator (i) a non-exclusive, personal, limited, revocable, non-transferable license only to synchronize Licensed Music into an Experience or other UGC ("UGC With Licensed Music"), solely by and through the Services and only during the period when Roblox makes such Licensed Music available; and (ii) the right to play, listen, and interact with UGC With Licensed Music, but only on the Services and only during the period when Roblox makes such Licensed Music available. Creator is not required to provide attribution for Licensed Music used by Creator in any Experience or other UGC, but Creator may do so at Creator's discretion. For example, if Roblox identifies the owner of Licensed Music as APM Music, Creator can message that the Licensed Music is provided "Courtesy of APM Music."Revocation (Loss) of License. As Licensed Music is licensed by Roblox from third parties, Creator's rights to use Licensed Music is revocable at any time and for any or no reason, in Roblox's sole discretion, without any liability to Creator. If Roblox revokes Creator's right to use Licensed Music (for any reason), Creator agrees to immediately (a) remove such Licensed Music from Creator's Experience or other UGC and (b) cease all use of such Licensed Music on the Services. Roblox will try to provide Creator with advance notice before revoking any usage rights to Licensed Music, but Roblox reserves the right to do so with no advance notice. Roblox further reserves the right to remove any Experience or other UGC With Licensed Music from the Services at any time, in its sole discretion, and without any liability to Creator. Additionally, Roblox can revoke Creator's rights to all or part of the Licensed Music (with or without notice) without any liability to Creator, (w) if Roblox determines that Creator's use of such Licensed Music may violate any Roblox Terms, guidelines, or policies; (x) if Roblox otherwise determines that such Licensed Music may harm the Services or Roblox's reputation; (y) if Roblox is required to remove such Licensed Music use from the Services by the copyright owner or administrator thereof, or (z) if the Licensed Music is no longer available for distribution on the Service.250 Track Limit. Notwithstanding the foregoing, Creator may not use Licensed Music to create a streaming service or music library within an Experience or other UGC, nor may Creator charge Users to listen to a specific track of the Licensed Music. Creator has the right to place, play, and have played up to 250 distinct tracks of Licensed Music at any one time in a single Experience or other UGC With Licensed Music. Creator can replace existing tracks of Licensed Music in an Experience or other UGC with new tracks at any time, provided that at any one time there are no more than 250 tracks in such Experience or UGC With Licensed Music.Synchronization of the Licensed Music. Creator may synchronize the Licensed Music into an Experience. Without limiting the foregoing, Creator may use a portion of a track of Licensed Music or sample portions of Licensed Music.Use on the Services. Creator may only use Licensed Music on the Services. Creator agrees that it will not export, extract, download, or provide a way for anyone else to export, extract, or download the Licensed Music for use anywhere outside of the Services.Music Written/Owned by Creator. The following applies to musical works written or otherwise owned by a Creator (and/or others with whom Creator has

collaborated on such musical work) (“Musical Works”) that a Creator Publishes (or attempts to Publish) for use on the Services.Creator as Sole Composer. If Creator is a sole composer and/or writer of a Musical Work that Creator Publishes on the Services and Creator is affiliated with a performing rights organization (“PRO”) that represents the Musical Work, then Creator must notify Creator’s PRO in writing of the royalty-free license that Creator grants to Roblox through these Creator Terms. Creator is responsible for complying with Creator’s PRO’s reporting obligations.Creator as Non-Sole Composer. If Creator is not the sole composer and/or writer of a Musical Work that Creator Publishes on the Services, and Creator (and/or co-composers or co-writers) is affiliated with PRO that represents the Musical Work, Creator is responsible for ensuring that all co-composers and/or co-writers also notify their respective PROs in writing and Creator must have written proof of co-composers’ and/or co-writers’ approval to Publish and use the Musical Work on the Services.Assignment to Music Publisher. If Creator has assigned Creator’s rights in/to a Musical Work to a music publisher, then Creator must obtain that music publisher’s written consent or cooperation to grant the royalty-free licenses outlined in these Creator Terms.Record Label. If Creator is a recording artist under contract with a record label, then Creator is responsible for making sure that Creator’s use of the Services complies with the obligations that Creator has to Creator’s record label. Remember, just because Creator wrote a Musical Work or performed a sound recording does not mean Creator has the right to let Roblox use it.Sound Recordings. If Creator owns the rights in and to a sound recording but is not authorized to license the sound recording or the underlying Musical Work(s) embodied in those sound recordings, then Creator must not upload or otherwise make those sound recordings available on the Services.Representations & Warranties. If Creator uploads, synchronizes, or otherwise uses a sound recording and/or Musical Work, Creator represents and warrants that (a) Creator possesses all necessary rights needed to upload, synchronize, and otherwise use the sound recording(s) and/or the Musical Work(s) on the Services; (b) Creator fully owns and administers the worldwide rights in/to the sound recording(s) and/or the Musical Work(s) uploaded on the Services; and (c) that such sound recording(s) and/or Musical Work(s) are completely original and that the Publishing, upload, distribution, and use of such sound recording(s) and/or Musical Work(s) on the Services will not infringe upon the rights of any third party, including but not limited to trademark, copyright, or any other intellectual property rights (including, without limitation, a PRO, a record label, a music publisher, or a union or guild).Clearances; Payments. Creator is solely responsible for any necessary clearances and payments of any nature that may arise in connection with the use and synchronization of their original sound recording(s) and/or Musical Work(s) on the Services, including, without limitation, any and all distribution rights, mechanical rights, public performance rights, synchronization rights, and/or any other rights that may be claimed by a third party. Creator is also solely responsible for any union new use or re-use fees pursuant to the rules and regulations of any applicable union and/or guild agreements in connection with the Publishing, upload, distribution, synchronization, and other use of the sound recording(s) and/or Musical Works(s) on the Services.Restrictions on Use.In addition to any other restrictions set forth in the User Terms (including in Section 8.b. of the User Terms) or any Roblox Terms, Creator will not take any action in violation of these Creator Terms, including as set forth in this Section.Creators may create Experience Rules. Experience Rules are optional and enacted and enforced at the discretion of the Experience’s Creator. Experience Rules may augment but may never conflict with Roblox Terms of Use, Roblox Community Standards, or any other Roblox Terms. Experience Rules (and any consequences for violating them) must be clearly and conspicuously posted within an Experience. See here for additional information about Experience Rules.If we find an Experience, Group, or Community in which a significant portion of Users are egregiously violating the Roblox Terms, Roblox reserves the right, in its sole discretion, to moderate the Experience, Group, or Community if the Creator or Group/Community owners do not take reasonable actions to limit the violative behavior. If Roblox determines, in its sole discretion, that a Creator or Group/Community owner has violated the Roblox Terms in their application and/or administration of their Experience Rules or Group/Community, Roblox reserves the right, in its sole discretion, to moderate the Creator or Group/Community owner.Roblox wants all Creators to develop their own ideas. Unless Creator has express written permission or a written license from the content creator to do so, Creator must not copy or make any modification to someone else’s item, content, or UGC and Publish it as Creator’s own content. Roblox reserves the right to take any action against Creator for any improper copying of content, including the suspension or termination of a Creator’s Account.Disputes.Between Creators and Roblox. Disputes between Creators and Roblox shall be handled according to Section 11 of the User Terms.Between Creators and Users or Between Creators.Issues with UGC. Creators are responsible for handling all issues, including User complaints, relating to their Experiences (including violations of Experience Rules), Virtual Content, and other UGC Published on the Services in a quick and professional manner.Return of Robux. If a Creator has acquired Earned Robux in connection with an Experience, Virtual Content, or other UGC, and, pursuant to a User complaint regarding that Experience Virtual Content, or other UGC, Roblox returns Robux to a User, Roblox has the right to deduct or withhold an equivalent amount of Earned Robux from such Creator.Disputes With Creators or Users. If a Creator has a dispute with another Creator or a User, prior to commencing any litigation, Creator must first engage in a mediation with a recognized mediator or mediation service to try and amicably resolve the dispute. Such mediation requirement does not apply to disputes related to intellectual property takedown reports submitted under Section 6 of the User Terms. Roblox reserves the right, in its sole discretion, to resolve any dispute between Creators or between Creators and Users. Such resolution may result in suspension of Creator’s Account and/or any other action permitted by law, including but not limited to the recovery of civil or criminal penalties.Escalation to Roblox. Notwithstanding the terms set forth in this Section, Users can escalate to Roblox disputes with Creators, as further described in Section 10.c. of the User Terms. If Roblox chooses to act in any dispute between a User and Creator (or between Creators), User and Creator each agree that (i) Roblox’s decision (which may include deducting Robux from the Creator and crediting Robux to the User) shall be final, and (ii) each will accept the final decision. Creator further agrees to work with Roblox in a timely manner to resolve all such issues, and acknowledges that failure to do so shall be a violation of these Creator Terms.Representations & Warranties.Creator is responsible for Creator’s UGC, and represents and warrants that: (a) Creator is the creator and owner of, or has the necessary rights and permissions to grant Roblox the rights and license in Section 2.b.ii; (b) Creator’s UGC and the use of Creator’s UGC as described in these Creator Terms does not and will not: (i) infringe, violate, or misappropriate any third-party right; (ii) slander, defame, libel, or invade the right of privacy, publicity, or other property rights of any other person; (iii) require Roblox to get licenses from, pay compensation, or provide attribution to any third parties; (iv) result in a breach of contract between Creator and a third party; or (v) cause Roblox to violate any law or regulation; and (c) Creator will comply with all applicable laws, rules, and regulations and the Roblox Terms (including without limitation these Creator Terms) in Creator’s use of the Services.Indemnification.Creator agrees to be responsible for Creator’s use of the Services and to defend and indemnify Roblox and the Affiliated Parties from and against every claim, liability, damage, loss, and expense, including reasonable attorneys’ fees and costs, arising out of or in any way connected with: (a) Creator’s access to, use of, or alleged use of the Services; (b) Creator’s violation of (i) any part of the Roblox Terms, including these Creator Terms, (ii) any representation, warranty, or agreement referenced in these Creator Terms, or (iii) any applicable law or regulation; (c) Creator’s violation of any third-party right, including any intellectual property, publicity, privacy, or property right, or confidentiality obligation; or (d) any Dispute or issue between Creator and any third party. Roblox reserves the right, at Roblox’s own cost, to take on the exclusive defense and control of any matter subject to indemnification by Creator (without limiting Creator’s indemnification obligations with respect to that matter), and in that case, Creator agrees to cooperate with Roblox’s defense of that claim.Limitation of Liability.IN NO EVENT WILL THE AFFILIATED PARTIES BE LIABLE TO CREATOR FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR PUNITIVE DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF PROFITS, GOODWILL, OR ANY OTHER INTANGIBLE LOSS), WHETHER BASED ON WARRANTY, CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STATUTE, OR ANY OTHER LEGAL THEORY, AND

WHETHER OR NOT ROBLOX HAS BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE.THE AGGREGATE LIABILITY OF THE AFFILIATED PARTIES TO CREATOR FOR ALL CLAIMS (INCLUDING WARRANTY CLAIMS) OR CAUSES OF ACTION IS LIMITED TO (i) THE TOTAL AMOUNT PAID OR PAYABLE BY Roblox TO CREATOR UNDER THIS AGREEMENT FOR THE TWELVE-MONTH PERIOD PRECEDING THE TIME WITHIN WHICH CREATOR NOTIFIES ROBLOX OF A CLAIM, OR (ii) TO THE EXTENT THAT ROBLOX HAS NOT PAID CREATOR ANYTHING IN THE TWELVE-MONTH PERIOD PRECEDING THE TIME WITHIN WHICH CREATOR NOTIFIES ROBLOX OF A CLAIM, $1000 USD.Privacy.Your Data. Data that you as a Creator provide to Roblox through the Services is subject to the Roblox Privacy Policy, incorporated by reference herein. Additionally, depending on which tools or software you use on the Services to create Experiences or UGC, you may be subject to Additional Terms, including without limitation the Roblox Facial Media Capture Privacy Notice and the Roblox Facial Animation Privacy Notice.Experience Data. For each Experience created by a Creator, and subject to the provisions of the Roblox Privacy Policy, Creator and Roblox shall both have the right to use data related to or obtained in connection with that Experience for their respective legitimate business purposes to support the Experience and for business analytics, such as: (i) for the improvement and development of the Experience; (ii) to comply with applicable laws (including law enforcement requests); (iii) to ensure the security of the Experience; and, (iv) to prevent fraud or mitigate risk. Creator agrees that, except as expressly set forth in these Creator Terms, Creator will not use or disclose any User data to any third party.User Personal Information. If and to the extent a Creator receives any User personal information ("User PII"), Creator will not use User PII (i) to provide services to any third party; (ii) to build, help build, track or supplement any segments, profiles, or similar records on any individual User, device, or browser across the Services or any third party websites or platforms; (iii) to associate the behavior of any individual device or browser with any segment, profile, or similar record, or supplement any such record based on data of Users; (iv) to associate any data of Users with any other personal information of the User; or (v) for any unauthorized purpose in violation of any applicable law, including applicable privacy laws, or for any unauthorized purpose. Additionally, Creator shall be prohibited from selling, disclosing, sharing, renting, leasing, syndicating, modifying, reverse engineering, decompiling, lending, or otherwise altering any User PII; however, the foregoing shall not limit Creators from using Roblox Services in accordance with Additional Terms applicable to particular feature(s).California Consumer Privacy Act. Creator shall not knowingly sell any "personal information" (as that term is defined by the California Consumer Privacy Act of 2018, as amended) belonging to a User, and both Roblox and Creator have taken and will continue to take all reasonable measures to protect such personal information under their control or in their possession from unauthorized access by third parties.Miscellaneous.Content Labels. The Services display a content maturity label and certain other descriptors about an Experience, as described in the Content Labels, which are incorporated herein by reference. Creator represents and warrants that it will provide accurate, complete, and up-to-date information in any Maturity and Compliance Questionnaire it submits to Roblox. Roblox reserves the right to modify content labels and descriptors from time to time in its sole discretion. Roblox does not warrant the accuracy of the guidelines or descriptors. Creator acknowledges and agrees that Roblox is not responsible for the accuracy, completeness, validity, or quality of any content maturity labels or descriptors. Creator further acknowledges that it is not entitled to any particular rating. Nothing herein, or in the Content Labels, is intended to control or dictate the content of Creator's Experience, for which Creator is solely responsible.As Is. The Services are provided "AS IS" and Section 13 of the User Terms is incorporated herein by reference.Survival. Any part of these Creator Terms which by their nature should survive termination, will survive, including Sections 2b, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12a.Appendix A (China)PURCHASE OF CHINA UGCChina UGC. From time to time, content (including Experiences, Virtual Items and In-Experience Items) created by creators ("China Creators") that use Luobu Studio in the People's Republic of China (excluding, for the purposes of these Roblox Terms, the Hong Kong and Macau Special Administrative Regions and Taiwan, "PRC") may be available for purchase by User on the Services ("China UGC"). Such China UGC will be specifically identified on the Platform. China UGC is published on the Platform and Services by Roblox rather than the China Creators themselves. As a result, when User purchases or acquires China UGC, some aspects are different from when User purchases other UGC. Additionally, although Roblox shall be deemed to be the "Creator" in respect of all China UGC (and Roblox provides the Virtual Items), Roblox has made special contractual arrangements such that if User has any problems or concerns regarding the purchase of any China UGC, User should first contact the applicable China Creator to attempt in good faith to resolve the issue. If User is not able to resolve any such complaints or issues with the China Creator, then User may escalate to Roblox Support. User agrees that if Roblox takes action to resolve any complaints or issues that Roblox's decision is final and User agrees to abide by that decision.CREATOR UGC ON THE LUOBULESI GAMEOption to distribute Creator's China UGC on the Luobulesi Game. From time to time, Creator may be given the opportunity to make Creator's Experiences and Virtual Content available to players ("China Players") of the version of the Platform and Services published and operated in the PRC ("Luobulesi Game") by Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited (the "China Publisher"). Publishing Creator's Experiences and Virtual Content on the Luobulesi Game will be completely at Creator's option, and Creator has no obligation to do so. Experiences and Virtual Content that Creator chooses to make available to China Players ("Creator's China UGC") will be subject to review in accordance with the Review of Creator's China UGC subsection below. To the extent made available in the Luobulesi Game, Creator's China UGC will be deemed published by the China Publisher. If a China Player purchases Creator's China UGC, Creator may be eligible to earn Robux from Roblox in accordance with the Earning Robux for Creator's China UGC subsection below. However, the purchase of Creator's China UGC by a China Player will not establish any form of contractual relationship between Creator and that China Player. Rather, Creator's China UGC will be sub-licensed to the China Player by the China Publisher. Sections 2(b) and 4 of the Creator Terms shall not apply to Creator's China UGC to the extent that they are inconsistent with the subsections License of Creator's China UGC and Earning Robux for Creator's China UGC.Requirements for distributing Creator's China UGC on the Luobulesi Game. In order to make Creator's China UGC available to China Players on the Luobulesi Game, Creator must have registered a real-name verified account with the China Publisher (as required by PRC laws and regulations) and have accepted the Terms of UGC Submission to Luobulesi Game ("China Game UGC Submission Terms").Submission of Creator's China UGC. Creator may use the Services to submit Creator's China UGC to the China Publisher for possible inclusion in the Luobulesi Game in accordance with the China Game UGC Submission Terms. All submissions of Creator's China UGC for such inclusion are subject to Roblox's, its licensees and the China Publisher's (together, "Reviewing Entities") review process, the China UGC Requirements, and policies set out on the forums operated by the Reviewing Entities for Creators.License of Creator's China UGC. Creator retains all copyrights that Creator may hold in Creator's China UGC. Creator hereby grants and agrees to grant to Roblox a perpetual, irrevocable, worldwide, non-exclusive, royalty-free transferable license, with a power to sub-license through multiple levels to any person or entity (including, but not limited to, to the China Publisher), in respect of Creator's China UGC, in whole or in part to:License of Creator's China UGC. Creator retains all copyrights that Creator may hold in Creator's China UGC. Creator hereby grants and agrees to grant to Roblox a perpetual, irrevocable, worldwide, non-exclusive, royalty-free transferable license, with a power to sub-license through multiple levels to any person or entity (including, but not limited to, to the China Publisher), in respect of Creator's China UGC, in whole or in part to:use Creator's China UGC and associated username to publicize or market the Services or Luobulesi Game, any UGC, and tangible items related to the Services or Luobulesi Game in any media or channel of distribution now known or hereafter developed in connection with the publicity and marketing of the Services or Roblox or the Luobulesi Game, even if Creator has exercised a right to be forgotten under the GDPR or equivalent right under other privacy laws. Roblox's right to market and advertise the Services or Roblox using Creator's China UGC will not include using Creator's China UGC in marketing and advertising that is focused solely on promoting Creator's China UGC (as

reasonably determined by Roblox) as part of the Services without Creator's approval, but Roblox can generally reference, as determined by Roblox, Creator's China UGC with other UGC or material (and without Creator's approval) to promote, market or advertise the Services, the Luobulesi Game or Roblox. Roblox may also use Creator's China UGC for non-commercial and educational uses to promote the Services or the Luobulesi Game (and Roblox will reasonably determine whether a use is non-commercial or educational).Through-to-the Audience Rights. All of the rights Creator grants in these Roblox Terms are provided on a through-to-the-audience basis, meaning that Roblox, its licensees, the China Publisher, and owners or operators of third party services will not have any separate liability to Creator or any other third party for UGC that Creator makes available on such third party services via the Service or the Luobulesi Game.UGC Requirements. In addition to Creator's compliance with these Roblox Terms, including, without limitation, Sections 5 and 8 of the Creator Terms, each item of Creator's China UGC that Creator submits must comply with PRC laws and regulations and the China UGC Submission Checklist document (the "China UGC Requirements").Review of Creator's China UGC. Any Reviewing Entity may review, filter and modify UGC as it sees fit before the China Publisher determines whether to distribute Creator's China UGC to any China Player for publication on the Luobulesi Game in its sole discretion. The Reviewing Entity's review and the China Publisher's determination with regard to publication shall be final.No obligation to distribute Creator's China UGC. For the avoidance of doubt, neither Roblox nor its licensees have any obligation to permit distribution by China Publisher of any of Creator's China UGC on the Luobulesi Game, and the China Publisher has no obligation to publish any of Creator's China UGC on the Luobulesi Game.Re-filtering of Creator's China UGC. In the event of any change in applicable laws, regulations, China UGC Requirements, rules, policies, or for any other reason, the Reviewing Entities shall have the absolute discretion to (a) modify or filter published Creator's China UGC on the Luobulesi Game; and/or (b) suspend or terminate the distribution and publication of any of Creator's China UGC on the Luobulesi Game, in whole or in part, at any time. Any Reviewing Entity may contact Creator in connection with any action taken in accordance with this Section, and Creator may be given an opportunity to remedy or amend Creator's China UGC and to resubmit it for publication.Earning Robux for Creator's China UGC. Creator may earn Robux from Roblox in connection with the purchase of Creator's China UGC by China Players on the Luobulesi Game. These Robux shall be calculated in accordance with the DevEx Terms.Group China UGC. The Owner of a Group also has authority to elect whether or not to accept the opportunity to make UGC created by the Group available on the Luobulesi Game for purchase by China Players in accordance with these Roblox Terms, and Section 3 of the Creator Terms shall continue to apply. For avoidance of doubt, Robux earned by Group UGC shall be generated in accordance with the DevEx Terms.Appendix B (Japan)Assignment and AssumptionEffective as of March 31, 2021 (the "Effective Date"), all of the rights, duties, interests, claims, and obligations of Roblox Corporation as an issuer of Robux (whether arising prior to or after the Effective Date) in connection with users in Japan are agreed to be transferred and assigned to, and assumed by, Roblox Godo Kaisha ("Roblox Japan"). By using the Services, User consents and approves the said transfer and assignment. On or after the Effective Date, Roblox Japan should be deemed as the issuer of Robux to Users in Japan.Characteristics of RobuxIn Japan, Robux can only be used for purchasing the Services which Roblox provides on the Platform. In relation to any of the Virtual Items, Experiences, and other things created by Creators (each, a "Creator Item"), User may use Robux to purchase Roblox Services to make a Creator Item available on the Platform. In this case, Roblox Services mean the Services provided by Roblox Corporation to enable the access to and the use of a Creator Item on the Platform. Any User may not purchase any goods or Services from any Creator or any other person other than Roblox Corporation. Roblox Corporation shall be responsible for Roblox Services as described above. However, the Creator Item shall be provided on an "as-is" basis and Roblox Corporation makes no representations or warranties regarding the content of the Creator Item. The Roblox Terms shall be interpreted to reflect the aforesaid principle."Earned" Robux and DevEx ProgramIf a Creator is allowed to participate in the DevEx Program and earn Earned Robux under the DevEx Program, then the Creator may exchange Earned Robux for real currency as provided in Section 4c of the Creator Terms. It should be noted that Earned Robux are different from Robux as issued by Roblox Japan in terms of the fact that Section 4c of the Creator Terms only apply to Earned Robux.Amendments to Section 3c and Section 4 of the User TermsSection 3c and Section 4 of the User Terms shall be amended in its entirety as provided in the Exhibit.Amendments to Section 4 of the Creator TermsSection 4 of the Creator Terms shall be amended in its entirety as provided in the Exhibit.JurisdictionIf you are an individual (excluding one who accepts the Roblox Terms as a business or for business purposes), Section 12b of the User Terms will not apply insofar as it is considered to prejudice your interests unilaterally in violation of Article 10 of the Consumer Contract Act.Limitation of LiabilityIf you are an individual (excluding one who accepts the Roblox Terms as a business or for business purposes), the phrase "to the maximum extent permitted by applicable law" as provided in Section 13b, 13c and Section 14 of the User Terms shall be interpreted to mean "unless we are held liable due to our intentional act or gross negligence."Pricing and TaxWhen you purchase Robux and Roblox Premium Memberships on Roblox.com, Roblox Japan is the merchant of record. The price payable is the price indicated at the time of purchase, and includes applicable Japanese Consumption Tax that Roblox Japan assesses on your purchase, unless otherwise indicated at the time of purchase.PriorityIf there is any inconsistency or conflict between the Roblox Terms and the supplemental provisions, the supplemental provisions shall prevail.Exhibit<Section 3c of User Terms>Acquisition and Use of Robux. Robux may be acquired on the Services in one of several ways. A User may acquire Robux (i) by purchasing or otherwise receiving Robux from Roblox; (ii) by purchasing a membership ("Premium" as more fully described in Section 3f below) that includes a certain stipend of Robux each month; (iii) by using the Virtual Items trading functions to cause Roblox to trade Virtual Items with other Users and to be provided by Roblox with Robux as unique benefits; or (iv) by other means that Roblox may introduce. Additionally, a Creator may earn Earned Robux as described more fully in Section 4 of the Creator Terms.<Section 4 of User Terms>Acquiring Virtual Content. You may acquire "Virtual Items" (including without limitation clothing or digital items for your avatar), "In-Experience Items" (including without limitation game passes and special abilities) and other content (including without limitation Experience and private server access) offered by Roblox and/or Creators (collectively "Virtual Content") solely on the Services. The acquisition of Virtual Content on the Services is solely for your personal entertainment, and, except as otherwise stated in any Additional Terms, as applicable, it does not create any legally enforceable contract between you and Roblox. In addition, in any event, no contract will be formed between you and any Creator regarding the Services. Virtual Content has no real world equivalent value and you do not acquire any enforceable property rights in and to any Virtual Content based on any transaction on the Services.When you spend Robux to acquire Virtual Content through Marketplace or In-Experience, the Robux are collected through the Services and immediately deducted from your Account balance. All such transfers are final and, unless otherwise permitted by Roblox through its policies or practices or as required by law, non-refundable and non-reversible.UGC Subscriptions are automatically renewing subscriptions offered by Roblox to provide Users with certain additional benefits. UGC Subscriptions may be purchased using fiat currency (real world money) only and Robux may not be used. When you purchase a UGC Subscription, you agree that your subscription will automatically renew and that Roblox, through its payment provider, is authorized to charge your payment method accordingly until you cancel the UGC Subscription. You may cancel your UGC Subscription at any time in the Subscriptions settings page. If you cancel your UGC Subscription, you can still enjoy the benefits for the period of time for which you have already paid. All purchases of UGC Subscriptions are final and, unless otherwise permitted by Roblox through its policies or practices or as required by law, non-refundable and non-transferable.Selling Virtual Content and UGC Subscriptions.For Users. Roblox allows Users with a Roblox Premium subscription to request Roblox to repurchase certain Roblox-created Virtual Content and to resell such content on the Services ("Request for Repurchase and Resale"). A User may engage in a Request for Repurchase and Resale of such Virtual Content within Marketplace only. All Requests for Repurchase and Resale are final and cannot be reversed except as required by law. (See here for a

more detailed explanation of how to resell Virtual Content.)For Creators. A Creator may design and publish Virtual Content and UGC Subscriptions and enable Roblox to sell such Virtual Content and UGC Subscriptions pursuant to the terms as outlined in Section 4 of the Creator Terms and the UGC Subscription Terms of Use.Trading Virtual Content. Roblox provides the Services to allow Users with a Roblox Premium subscription by using the Virtual Items trading functions to trade certain Virtual Content created by Roblox ("Limited Items") with other Limited Items ("Limited Items Exchange Services"). In this case, Users can not only exchange the Limited Items for other Limited Items, but also combine Robux and the Limited Items to exchange for other Limited Items. The Limited Items Exchange Services are such services related to transactions conducted between Roblox and Users, in which Roblox repurchase from other Users items to be exchanged and allow Users to purchase such other Limited Items from Roblox. No transactions will be conducted between Users directly. When Robux is used in the Limited Items Exchange Services as a part of items to be exchanged, Roblox is entitled to a fee. However, if no Robux are used as part of the Trade, Roblox will not receive any fee in connection with the transaction. (See here for a more detailed explanation of Roblox's Trading System and the associated fees.)Removal of Virtual Content. Roblox has the right, in its sole discretion, to suspend the availability of, or remove from the Services and your Account, any content (including without limitation Experiences, Virtual Content, UGC Subscriptions, and UGC) without advance notice. Roblox shall not be liable to any User for any losses you may experience because of such suspension or removal, and Roblox is not required to refund any Robux or other funds that a User has spent on any removed or suspended content, except where legally required.<Section 4 of Creator Terms>Roblox Creator EconomicsRobux.Purpose of Robux. Robux may be used only for purchasing the Services provided by Roblox on the Platform. Robux cannot be used for purchasing any goods or services provided by any Creator or any other person other than Roblox.Granting Earned Robux. Roblox provides the Services to enable Creators to publish certain UGC (including Virtual Content and access to Experiences; "Creator Items") they create on the Services. If Creator Items are sold or monetized by Roblox, Roblox may provide Creators with Earned Robux ("Earned Robux") as unique benefits. Earned Robux may be granted if a Creator creates and publishes certain UGC on the Platform (either alone or with a Group) and (a) Roblox sells the Service that allows access to and use of UGC, (b) UGC is monetized in any other manner, or (c) additional Earned Robux is generated through Engagement Based Payouts ("EBP" or "Premium Payouts"). While Robux may be provided in other ways (including as unique benefits through a Roblox Premium membership, referral bonus, purchase of a gift card, or by Roblox's trading/selling Virtual Content that you did not create), they are not Earned Robux. If it is found that any Earned Robux or such other Robux which has been provided as a unique benefit ("Specially Provided Robux") are earned through a violation of the Roblox Terms or any applicable Additional Terms, Roblox may remove such Specially Provided Robux. For more information on monetizing UGC, please read the Developer Guides here.Selling Roblox's services to enable the access and the use of UGC. Roblox allows Creators to publish (i) Experiences; (ii) Virtual Content and (iii) other UGC they create on the Services and Roblox may sell the Services to enable the access to and the use of UGC, subject to the following:Contributions to Roles and Unique Benefits: Three aspects apply Roblox's sale of its services to enable access to and the use of all UGC (except 2D Virtual Items (also known as "Classic Clothing")) on the Services. Roblox may provide unique benefits depending on the degree of contributions to each aspect and depending on Roblox's revenue arising out of an applicable sale:Creator: The Creator is the User or Group that created the UGC for which Roblox is selling the access/use rights.Seller/Distributor: The entity who sells the rights to access and use the UGC is always Roblox.Platform: The entity who provides the Services to access to and use the Platform is always Roblox.The above unique benefits do not apply to the sale of Classic Clothing, which consists of pants, shirts, and T-shirts. For any Classic Clothing sold in Marketplace, what unique benefits are provided is determined between the Creator and the Platform.Changes to Unique Benefits. Roblox may, at any time upon notice to Creator (via any reasonable means), change the unique benefits.Creator Responsibility. Creator may publish Experiences, Virtual Content, or other UGC created by Creator to be enjoyed by other Users on the Services. Roblox may provide other Users with services to enable the access to and use of such UGC as the seller of the Services. In the case where Creator publishes UGC through the Services and is provided by Roblox with Earned Robux as unique benefits, if Roblox returns Robux or real money to a User (or another Creator) for any UGC for which a Creator received Earned Robux, Roblox reserves the right to deduct or withhold an equivalent amount of Earned Robux from such Creator.Random Virtual Items. Depending on User location, Creator may choose to provide Experiences that permit Users to acquire "random" Virtual Items (either with Robux or otherwise) (each, a "Random Virtual Item"). If a Creator provides the opportunity for a User to receive a Random Virtual Item, Creator must let Users know the odds of acquiring each type of Random Virtual Item available before a User is enabled to acquire a Random Virtual Item.By way of example only, if a Creator's Experience allows a User to acquire a virtual marble that the User can then throw into a fountain to receive a Random Virtual Item, the Creator must disclose the odds of the User receiving each type of Random Virtual Item before the User throws the marble into the fountain.Developer Exchange Program. Roblox allows certain Creators who satisfy specific criteria and accept the terms and conditions set forth in the DevEx Program published here ("DevEx Terms") to participate in the Developer Exchange Program ("DevEx Program"). While any Creator can use the Services to learn to code, create experiences or items to enjoy with their friends, and even earn some Earned Robux, only successful Creators will be able to meet the high requirements (described in the DevEx Terms) to earn money through DevEx. Reaching this level of success typically requires a lot of time, effort, skill, and strategy. Even then, there is no guarantee of earning money. Subject to certain requirements, policies and limitations that Roblox establishes in its sole discretion, Creators participating in the DevEx Program may exchange Earned Robux for a payment of real money in an amount determined by Roblox, in its sole discretion (the exchange rate and the general requirements, policies, and limitations of the DevEx Terms.EBP or Premium Payouts. EBP or Premium Payouts is a program by which certain eligible Creators can generate additional Earned Robux based on how engaging their Experience is. The EBP or Premium Payouts program may be modified or terminated by Roblox at any time, in its sole discretion, and with no obligation to any Creators because of such termination or modification. More detailed information on the EBP Program may be found here.Disclaimer. Developing Experiences or UGC that Users will enjoy or spend time in is difficult and can take a lot of time. Roblox makes no promises that a Creator's Experience or UGC will be successful in developing a large audience or that the time, effort, and expense that a Creator spends developing, advertising, or operating an Experience will be financially successful.Appendix C (European Union/European Economic Area)PriorityIf there is any inconsistency or conflict between the Roblox Terms and the supplemental provisions, the supplemental provisions shall prevail.Legal AgreementNotwithstanding anything to the contrary in the Roblox Terms, User's agreement to the Roblox Terms is signified by registering on the Platform.User can register to the Platform by providing their date of birth, choosing a user name and a password and clicking on "Sign Up." User can modify certain registration information via Account Settings at any time. User can access and download the Roblox Terms here.Unless otherwise agreed upon, User can terminate the agreements concluded with Roblox regarding the use of the Services any time. The effective date of the termination depends on the selected Services.Purchase of Robux and virtual itemsUser may have the ability to purchase Virtual Content in the Services using Robux. User can purchase Robux against the displayed price within the Services. When User selects one of the available amounts of Robux, User will be asked to complete the purchase within User's Account and to select one of the available payment methods. Currently, Roblox offers several payment options including debit / credit card, PayPal, gift cards (for Roblox's browser app), Google Play, iTunes, Amazon (for Roblox' mobile apps), as well as in-app purchases for Roblox's Xbox One app. In Roblox's reasonable discretion, Roblox may amend the available payment methods from time to time. The purchase contract will be concluded at the moment where User clicks on the "Pay" button (or other similarly designated purchase button) and the transaction is successfully completed. As a deviation from the Roblox Terms, in particular from Section 4 (a) of the User Terms and Section 4 of the Creator Terms, there will be a contractual relationship between Creators and

Roblox. There will not be a direct contractual relation between Creators and Users. If User acquires Virtual Content and other things against payment of Robux, such acquisitions shall always be concluded between User and Roblox, and Creators shall always act on behalf of Roblox.Absolute right in RobuxAs a deviation from Section 3(e) of the User Terms, and except in connection with User's violation of a Roblox guideline or policy or User's breach of any of the Roblox Terms, Roblox may exercise Roblox' absolute right in Robux in Roblox's reasonable discretion only with effect for the future (i.e. no effect on Robux User already validly holds) and without effect to any notice, refund, compensation or liability Roblox may have to User under this Appendix C or binding applicable law. The remaining provisions of Section 3(e) of the User Terms shall remain unaffected.DevExAs a deviation from Section 4(c) of the Creator Terms, User may redeem Earned Robux for real currency based upon an exchange rate determined by Roblox and as potentially amended from time to time based upon requirements, procedures, and limitations established by Roblox in Roblox's reasonable discretion with effect for the future (e.g. to compensate for inflationary fluctuations). The current exchange rate and the general requirements, policies, and limitations of the DevEx Program are published here.User's statutory rights and refundability of paymentsIf the Services do not function properly or are not as described or not in conformity with User's agreement with Roblox, User may have additional statutory rights and remedies.Nothing in the Roblox Terms shall limit any statutory rights to refunds Users may have under applicable law.Limitation of liabilitySections 13(b)-(c) and 14 of the User Terms and Section 10 of the Creator Terms do not apply. In addition, the limitations of liability as set out in 2(g), 3(c) and (e), 4(d), 6(b), 9(b)-(c), 13(a) of the User Terms and 5(a)(ii) of the Creator Terms shall not apply. Instead, Roblox shall be liable for damages exclusively according to this clause.Roblox's liability is unlimited for damages arising out of death, injury to body or health based on a breach conducted by a legal representative or designated agent of Roblox, as well as for damages that arise from the lack of a guaranteed characteristic or in case of fraudulent intent.Roblox's liability is unlimited for damages caused by Roblox, a legal representative of Roblox, or designated agent of Roblox by intent or gross negligence.In case of a slight negligent breach of a contractual core duty Roblox shall, except in the cases set out in this Section 7A, B and D of this Appendix C, only be liable to the amount of the typically foreseeable damage. Contractual core duties abstractly are such duties whose accomplishment enables proper fulfilment of the contract in the first place and whose fulfilment a contractual party regularly may rely on.Liability pursuant to mandatory applicable law remains unaffected.The limitation period for claims for damages shall be one (1) year, except in case of Section 7A, B and D of this Appendix C where the statutory statute of limitations shall apply.Governing Law, Jurisdiction and VenueAs a deviation from Section 12 of the User Terms, to the extent that the mandatory law of User's place of residence is more favorable than California law, the law of User's place of residence shall apply.To the extent that an agreement between Roblox and the User is considered a consumer contract in the meaning of Art. 17 Regulation EU 1215/2012, the choice of jurisdiction and venue pursuant to Section 12 of the User Terms shall not apply.Resolution / Arbitration of DisputesIf User is a consumer (i.e. an individual who, in contracting with Roblox, is acting for purposes which are outside User's trade, business, craft or profession), Section 11(b) and (c) of the User Terms shall not apply and Section 10 and 11(a) of the User Terms and 7(b) of the Creator Terms shall not exclude or limit any party's recourse to the courts.Roblox is neither required nor willing to participate in any alternative dispute resolution schemes with a consumer arbitration panel. Rather, Roblox strives to resolve any conflicts as set out in Section 11(a) of the User Terms. This section is without prejudice to the right, where applicable, of EU users to engage certified out-of-court dispute settlement bodies in accordance with Article 21 of the Digital Services Act. For more information, please see https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act.Notice to California ResidentsSection 16 of the User Terms does not apply.SurvivalIn addition to the Sections listed in Section 17(b) of the Roblox Terms Section 7 of this Appendix C shall survive termination.Consent to Electronic CommunicationsSection 17(f) of the User Terms does not apply. If Roblox has received User's email address in the context of the sale of a product or a service, Roblox may use it for direct marketing of Roblox's own similar products or services provided that Roblox has clearly and distinctly given User the opportunity to object, free of charge and in an easy manner, to such use of User's email address upon their collection and on the occasion of each message in case User has not initially refused such use.Right of withdrawalIf User is a consumer (i.e. an individual who, in contracting with Roblox, is acting for purposes which are outside User's trade, business, craft or profession), User may revoke all concluded contracts under the following conditionsInformation concerning the exercise of the right of withdrawalRight of withdrawal. Subject to Section 13D, below, User has the right to withdraw from this contract within 14 days without giving any reason. The withdrawal period will expire after 14 days from the day of the conclusion of this contract. To exercise the right of withdrawal, User must inform Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, or (888) 858-2569) of User's decision to withdraw from this contract by an unequivocal statement (e.g. a letter sent by post). User may use the below-referenced model withdrawal form, but it is not obligatory. You can also electronically fill in and submit the model withdrawal form or any other unequivocal statement on our website through our Customer Support Form. If you use this option, we will communicate to you an acknowledgement of receipt of such a withdrawal on a durable medium (e.g. by letter) without delay.To meet the withdrawal deadline, it is sufficient for User to send User's communication concerning User's exercise of the right of withdrawal before the withdrawal period has expired.Effects of withdrawal. If User withdraws from this contract, Roblox shall reimburse to User all payments received from User, including the costs of delivery (with the exception of the supplementary costs resulting from User's choice of a type of delivery other than the least expensive type of standard delivery offered by Roblox), without undue delay and in any event not later than 14 days from the day on which Roblox is informed about User's decision to withdraw from this contract. Roblox will carry out such reimbursement using the same means of payment as User used for the initial transaction, unless User has expressly agreed otherwise; in any event, User will not incur any fees as a result of such reimbursement.If you requested to begin the performance of services during the withdrawal period, you shall pay us an amount which is in proportion to what has been provided until you have communicated with us your withdrawal from this contract, in comparison with the full coverage of the contract.Model withdrawal form(complete and return this form only if you wish to withdraw from the contract)To Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.- I/We(*) hereby give notice that I/We(*) withdraw from my/our(*) contract of sale of the following goods (*)/for the provision of the following service(*),- Ordered on(*)/received on(*)- Name of consumer(s)- Address of consumer(s)- Signature of consumer(s) (only if this form is notified on paper)- Date(*) Delete as appropriate.Exceptions from the right of withdrawal. The right to withdrawal may not exist in respect of distance or off-premise contracts for the supply of goods made to User's specifications or clearly personalized.Expiry of the right of withdrawal. Please note that the right of withdrawal expires, in the cases of:service contracts after the service has been fully performed but, if the contract places the User under an obligation to pay, only if the performance has begun with User's prior express consent and acknowledgement that User will lose their right of withdrawal once the contract has been fully performed by Roblox.contracts for the supply of digital content which is not supplied on a tangible medium if the performance has begun and, if the contract places User under an obligation to pay, where, (i) User has provided prior express consent to begin the performance during the right of withdrawal period; (ii) User has provided acknowledgement that User thereby loses User's right of withdrawal; and (iii) Roblox has provided User with confirmation of the contract, which also states User's consent to Roblox commencing performance of the contract before the expiry of the withdrawal period and confirmation of acknowledgement about the expiry of the right of withdrawal.CopyrightNothing in the Roblox Terms especially as regards Section 2(b) of the Creator Terms shall affect mandatory rights to remuneration for the use of copyrightable material.Roblox reserves the right to text and data mining of the Platform and the Services and any kind of other provided content.Compatible DevicesThe User can find information about the compatible devices available to use the Services here.EU Dissemination of Terrorist Content Online RegulationRoblox has appointed DP-Dock COR Services GmbH in Germany as

representative and point of contact according to Regulation (EU) 2021/784 of the European Parliament and of the Council of 29 April 2021 on addressing the dissemination of terrorist content online (Terrorist Online Content Regulation), which can be contacted here.Repeated MisuseIn addition to Section 2(g) of the User Terms, Roblox may refuse to process (i) appeals or (ii) illegal content notices submitted by Users or non-Users that repeatedly or egregiously misuse Roblox's appeal system or illegal content notice form. Examples of such misuse include frequently providing unsubstantiated notices or appeals, or abusive use of the appeals or notice system including submitting a high volume of appeals or notices without any information. Such refusals may take into consideration e.g. User's historic use of the appeal system or illegal content notice form and the severity of the misuse. Refusal durations may vary depending on the degree of the violation. Roblox may also suspend or terminate the accounts of Users who repeatedly publish illegal content. Such suspensions and terminations may take into consideration e.g. User's historic content violations and the severity of the misuse. Suspension durations may vary depending on the degree of the violation. Roblox will notify you in advance of a suspension or termination, unless it is not appropriate for us to do so, and if you disagree with such action, you have the opportunity to appeal.Recommendations and Ranking of Virtual ContentDepending on the Roblox feature (e.g. features like the Marketplace versus Experience Search), Roblox uses different factors in order to provide Users and Creators the most relevant search results and recommendations. The category of factors and relative importance applied to each of them varies depending on the applicable search or recommendation feature. Furthermore, for some features, Roblox provides Users and Creators the option to modify the order of results or recommendations that are presented, which can be found in close proximity to the search or recommendation feature. See here for more information about how recommendations and ranking work on Roblox.Notification and AppealIn addition to Section 2(f) of the User Terms, whenever Roblox restricts access to Virtual Content, Roblox notifies User of such decisions and provides User with an opportunity to appeal. In addition to considering the violation at hand when applying making such decisions, Roblox also considers User's historical use of Roblox and whether User has repeatedly violated Roblox policies. Continued violations of certain policies may result in a stricter consequence (i.e., a warning, followed by a timeout, followed by a suspension, etc.). E.U. Users may appeal such decisions for up to 6 months after Roblox's initial decision. When reviewing an appeal request, Roblox holistically considers the severity of the violation, User's reason for appealing, and User's behavior on the platform. Please note, in some circumstances, appeals may not be readily applicable — for example, a time-lapsed consequence such as a 20-minute timeout where the suspension has already been lifted.Residents of FranceIf after completing the Mandatory Informal Dispute Resolution process described in Section 11.a of the User Terms, a dispute remains, residents of France may refer the matter free of charge to the following mediator: IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation), 31bis-33 rue Daru 75008 Paris, https://www.ieam.eu/demande-de-mediation.Appendix D (Vietnam)The supplemental provisions in this Part A apply to Users and Creators located in Vietnam. If there is any inconsistency or conflict between the Roblox Terms and these supplemental provisions, these supplemental provisions shall prevail.PART A – USERS IN VIETNAMVietnam Player Terms Users in Vietnam are required to use the Roblox-VNG application and its associated services ("Roblox Vietnam"). Roblox Vietnam is published and operated in Vietnam by Minh Phuong Thinh Communication Company Limited (the "Vietnam Publisher") under separate terms and conditions that apply to the use of Roblox Vietnam in place of the Roblox User Terms. In order to ensure the safety of all Users, your activities on Roblox Vietnam must comply with the Community Standards.Creators In Vietnam Creators in Vietnam may use Roblox Studio and associated Services to create Experiences and Virtual Content. Roblox Studio and associated Services are provided by Roblox Corporation. If you are a Creator in Vietnam, your use of Roblox Studio and associated Services and any Experiences and Virtual Content that you make available using them is governed by the Roblox Creator Terms (as amended by Part B of these supplemental provisions with respect to publication on Roblox VNG).Your use of certain Creator-related Services offered by Roblox will also be subject to additional terms applicable to those Services, such as, but not limited to, the Developer Exchange Terms of Use and Creator Store Terms.PART B – PUBLICATION OF CREATOR'S UGC VIA ROBLOX VIETNAMThe supplemental provisions in this Part B apply to the publication and distribution of Creator's UGC via Roblox Vietnam. They apply to all Creators whether located inside or outside of Vietnam. If there is any inconsistency or conflict between the Roblox Creator Terms and these supplemental provisions, these supplemental provisions shall prevail.Publication. In order to comply with local regulations, Roblox Vietnam and associated UGC is published and operated in Vietnam by the Vietnam Publisher. You acknowledge and agree that your Creator's UGC may be made available to users of Roblox Vietnam ("Vietnam Users") by the Vietnam Publisher as a sub-licensee of Roblox under Section 2(b)ii of the Roblox Creator Terms.Purchases. In order to comply with local regulations, Vietnam Players cannot purchase UGC directly from a Creator. Instead they must purchase from the Vietnam Publisher. If a Vietnam Player purchases Creator's UGC from the Vietnam Publisher, the purchase (whether for Robux or without charge) of Creator's UGC by a Vietnam Player will not establish any form of contractual relationship between Creator and that Vietnam Player. Rather, Creator's UGC will be sub-licensed to the Vietnam Player by the Vietnam Publisher. For the purposes of calculating Creator's eligibility to receive an Earned Robux and the relevant Robux Allocation under Section 4(b) of the Roblox Creator Terms, such a purchase transaction shall be treated in the same way as would apply to a direct sale from Creator to the player outside Vietnam. Sections 2(b) and 4 of the Roblox Creator Terms are deemed modified accordingly with respect to the publication, distribution or purchase of Creator's UGC under Roblox Vietnam to the extent that they are inconsistent with these supplemental provisions.License to Use Creator's UGC to Market Roblox Vietnam. Creator retains all copyrights that Creator may hold in Creator's UGC. Creator hereby grants and agrees to grant to Roblox a perpetual, irrevocable, non-exclusive, royalty-free transferable license, with a power to sub-license through multiple levels to any person or entity (including, but not limited to, to the Vietnam Publisher), to use, in whole or in part, Creator's UGC and associated username in any media or channel of distribution now known or hereafter developed in connection with the publicity and marketing of Roblox Vietnam or the Services, even if Creator has exercised a right to be forgotten under the GDPR or equivalent right under other privacy laws. The right to market and advertise Roblox Vietnam or the Services using Creator's UGC will not include using Creator's UGC in marketing and advertising that is focused solely on promoting Creator's UGC (as reasonably determined by Roblox) as part of the Services without Creator's approval, but Roblox can generally reference, as determined by Roblox, Creator's UGC with other UGC or material (and without Creator's approval) to promote, market or advertise the Roblox Vietnam or the Services. Roblox may also use Creator's UGC for non-commercial and educational uses to promote Roblox Vietnam or the Services (and Roblox will reasonably determine whether a use is non-commercial or educational).Review of Creator's UGC. For the avoidance of doubt, Roblox does not have any obligation to permit distribution by Vietnam Publisher of any of Creator's UGC on Roblox Vietnam, and the Vietnam Publisher has no obligation to publish any of Creator's UGC on Roblox Vietnam. The suitability of Experiences and Virtual Content for publication in Vietnam may be subject to review (whether prior to publication or at any time thereafter) by Roblox, the Vietnam Publisher and/or local regulatory authorities. Roblox and the Vietnam Publisher shall have the absolute discretion to filter, suspend or terminate the distribution and publication of any of Creator's UGC on Roblox Vietnam, in whole or in part, at any time and for any reason. Roblox and the Vietnam Publisher's determination with regard to such action shall be final. At its sole discretion, Roblox may contact Creator in connection with any action taken in accordance with this Section, and Creator may be given an opportunity to remedy or amend Creator's UGC and to resubmit it for publication on Roblox Vietnam.Appendix E (The United Kingdom)PriorityIf there is any inconsistency or conflict between the Roblox Terms and the supplemental provisions, the supplemental provisions shall prevail.Legal AgreementNotwithstanding anything to the contrary in the Roblox Terms, User's agreement to the Roblox Terms is signified by registering on the Platform.User can register to the Platform by providing their date of birth, choosing a user name and a password and clicking on "Sign Up." User can modify certain registration information via Account Settings at any time. User can access and download

the Roblox Terms here.Unless otherwise agreed upon, User can terminate the agreements concluded with Roblox regarding the use of the Services any time. The effective date of the termination depends on the selected Services.Purchase of Robux and virtual itemsUser may have the ability to purchase Virtual Content in the Services using Robux. User can purchase Robux against the displayed price within the Services. When User selects one of the available amounts of Robux, User will be asked to complete the purchase within User's Account and to select one of the available payment methods. Currently, Roblox offers several payment options including debit / credit card, PayPal, gift cards (for Roblox's browser app), Google Play, iTunes, Amazon (for Roblox' mobile apps), as well as in-app purchases for Roblox's Xbox One app. In Roblox's reasonable discretion, Roblox may amend the available payment methods from time to time. The purchase contract will be concluded at the moment where User clicks on the "Pay" button (or other similarly designated purchase button) and the transaction is successfully completed. As a deviation from the Roblox Terms, in particular from Section 4 (a) of the User Terms and Section 4 of the Creator Terms, there will be a contractual relationship between Creators and Roblox. There will not be a direct contractual relation between Creators and Users. If User acquires Virtual Content and other things against payment of Robux, such acquisitions shall always be concluded between User and Roblox, and Creators shall always act on behalf of Roblox.Absolute right in RobuxAs a deviation from Section 3(e) of the User Terms, and except in connection with User's violation of a Roblox guideline or policy or User's breach of any of the Roblox Terms, Roblox may exercise Roblox' absolute right in Robux in Roblox's reasonable discretion only with effect for the future (i.e. no effect on Robux User already validly holds) and without effect to any notice, refund, compensation or liability Roblox may have to User under this Appendix E or binding applicable law. The remaining provisions of Section 3(e) of the User Terms shall remain unaffected.DevExAs a deviation from Section 4(c) of the Creator Terms, User may redeem Earned Robux for real currency based upon an exchange rate determined by Roblox and as potentially amended from time to time based upon requirements, procedures, and limitations established by Roblox in Roblox's reasonable discretion with effect for the future (e.g. to compensate for inflationary fluctuations). The current exchange rate and the general requirements, policies, and limitations of the DevEx Program are published here.User's statutory rights and refundability of paymentsIf the Services do not function properly or are not as described or not in conformity with User's agreement with Roblox, User may have additional statutory rights and remedies.Nothing in the Roblox Terms shall limit any statutory rights to refunds Users may have under applicable law.Limitation of liabilitySections 13(b)-(c) and 14 of the User Terms and Section 10 of the Creator Terms do not apply. In addition, the limitations of liability as set out in 2(g), 3(c) and (e), 4(d), 6(b), 9(b)-(c), 13(a) of the User Terms and 5(a)(ii) of the Creator Terms shall not apply. Instead, Roblox shall be liable for damages exclusively according to this clause.Roblox's liability is unlimited for damages arising out of death, injury to body or health based on a breach conducted by a legal representative or designated agent of Roblox, as well as for damages that arise from the lack of a guaranteed characteristic or in case of fraudulent intent.Roblox's liability is unlimited for damages caused by Roblox, a legal representative of Roblox, or designated agent of Roblox by intent or gross negligence.In case of a slight negligent breach of a contractual core duty Roblox shall, except in the cases set out in this Section 7A, B and D of this Appendix E, only be liable to the amount of the typically foreseeable damage. Contractual core duties abstractly are such duties whose accomplishment enables proper fulfilment of the contract in the first place and whose fulfilment a contractual party regularly may rely on.Liability pursuant to mandatory applicable law remains unaffected.The limitation period for claims for damages shall be one (1) year, except in case of Section 7A, B and D of this Appendix E where the statutory statute of limitations shall apply.Governing Law, Jurisdiction and VenueAs a deviation from Section 12 of the User Terms, to the extent that the mandatory law of User's place of residence is more favorable than California law, the law of User's place of residence shall apply.To the extent that User is a consumer acting for purposes which are outside their trade, business, craft or profession, the choice of jurisdiction and venue pursuant to Section 12 of the User Terms shall not apply.Resolution / Arbitration of DisputesIf User is a consumer (i.e. an individual who, in contracting with Roblox, is acting for purposes which are outside User's trade, business, craft or profession), Section 11(b) and (c) of the User Terms shall not apply and Section 10 and 11(a) of the User Terms and 7(b) of the Creator Terms shall not exclude or limit any party's recourse to the courts.Roblox is neither required nor willing to participate in any alternative dispute resolution schemes with a consumer arbitration panel. Rather, Roblox strives to resolve any conflicts as set out in Section 11(a) of the User Terms.Notice to California ResidentsSection 16 of the User Terms does not apply.SurvivalIn addition to the Sections listed in Section 17(b) of the Roblox Terms Section 7 of this Appendix E shall survive termination.Consent to Electronic CommunicationsSection 17(f) of the User Terms does not apply. If Roblox has received User's email address in the context of the sale of a product or a service, Roblox may use it for direct marketing of Roblox's own similar products or services provided that Roblox has clearly and distinctly given User the opportunity to object, free of charge and in an easy manner, to such use of User's email address upon their collection and on the occasion of each message in case User has not initially refused such use.Right of withdrawalIf User is a consumer (i.e. an individual who, in contracting with Roblox, is acting for purposes which are outside User's trade, business, craft or profession), User may revoke all concluded contracts under the following conditionsInformation concerning the exercise of the right of withdrawalRight of withdrawal. Subject to Section 13D, below, User has the right to withdraw from this contract within 14 days without giving any reason. The withdrawal period will expire after 14 days from the day of the conclusion of this contract. To exercise the right of withdrawal, User must inform Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, or (888) 858-2569) of User's decision to withdraw from this contract by an unequivocal statement (e.g. a letter sent by post). User may use the below-referenced model withdrawal form, but it is not obligatory. You can also electronically fill in and submit the model withdrawal form or any other unequivocal statement on our website through our Customer Support Form. If you use this option, we will communicate to you an acknowledgement of receipt of such a withdrawal on a durable medium (e.g. by letter) without delay.To meet the withdrawal deadline, it is sufficient for User to send User's communication concerning User's exercise of the right of withdrawal before the withdrawal period has expired.Effects of withdrawal. If User withdraws from this contract, Roblox shall reimburse to User all payments received from User, including the costs of delivery (with the exception of the supplementary costs resulting from User's choice of a type of delivery other than the least expensive type of standard delivery offered by Roblox), without undue delay and in any event not later than 14 days from the day on which Roblox is informed about User's decision to withdraw from this contract. Roblox will carry out such reimbursement using the same means of payment as User used for the initial transaction, unless User has expressly agreed otherwise; in any event, User will not incur any fees as a result of such reimbursement.If you requested to begin the performance of services during the withdrawal period, you shall pay us an amount which is in proportion to what has been provided until you have communicated with us your withdrawal from this contract, in comparison with the full coverage of the contract.Model withdrawal form(complete and return this form only if you wish to withdraw from the contract)To Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.- I/We(*) hereby give notice that I/We(*) withdraw from my/our(*) contract of sale of the following goods (*)/for the provision of the following service(*),- Ordered on(*)/received on(*)- Name of consumer(s)- Address of consumer(s)- Signature of consumer(s) (only if this form is notified on paper)- Date____(*) Delete as appropriate.Exceptions from the right of withdrawal. The right to withdrawal may not exist in respect of distance or off-premise contracts for the supply of goods made to User's specifications or clearly personalized.Expiry of the right of withdrawal. Please note that the right of withdrawal expires, in the cases of:service contracts after the service has been fully performed but, if the contract places the User under an obligation to pay, only if the performance has begun with User's prior express consent and acknowledgement that User will lose their right of withdrawal once the contract has been fully performed by Roblox.contracts for the supply of digital content which is not supplied on a tangible medium if the performance has begun and, if the contract places User under an obligation to pay, where, (i) User has provided prior express consent to begin the performance during the right of withdrawal period;

(ii) User has provided acknowledgement that User thereby loses User's right of withdrawal; and (iii) Roblox has provided User with confirmation of the contract, which also states User's consent to Roblox commencing performance of the contract before the expiry of the withdrawal period and confirmation of acknowledgement about the expiry of the right of withdrawal.CopyrightNothing in the Roblox Terms especially as regards Section 2(b) of the Creator Terms shall affect mandatory rights to remuneration for the use of copyrightable material.Roblox reserves the right to text and data mining of the Platform and the Services and any kind of other provided content.Compatible DevicesThe User can find information about the compatible devices available to use the Services here.Repeated MisuseIn addition to Section 2(g) of the User Terms, Roblox may refuse to process (i) appeals (ii) illegal content notices or (iii) other complaints submitted by Users or non-Users that repeatedly or egregiously misuse Roblox's complaints and appeal system or illegal content notice form. Examples of such misuse include manifestly unfounded complaints, frequently providing unsubstantiated notices or appeals, or abusive use of the appeals or notice system including submitting a high volume of appeals or notices without any information. Such refusals may take into consideration e.g. User's historic use of the appeal system or illegal content notice form and the severity of the misuse. Refusal durations may vary depending on the degree of the violation. Roblox may also suspend or terminate the accounts of Users who repeatedly publish illegal content. Such suspensions and terminations may take into consideration e.g. User's historic content violations and the severity of the misuse. Suspension durations may vary depending on the degree of the violation. Roblox will notify you in advance of a suspension or termination, unless it is not appropriate for us to do so, and if you disagree with such action, you have the opportunity to appeal.Recommendations and Ranking of Virtual ContentDepending on the Roblox feature (e.g. features like the Marketplace versus Experience Search), Roblox uses different factors in order to provide Users and Creators the most relevant search results and recommendations. The category of factors and relative importance applied to each of them varies depending on the applicable search or recommendation feature. Furthermore, for some features, Roblox provides Users and Creators the option to modify the order of results or recommendations that are presented, which can be found in close proximity to the search or recommendation feature. See here for more information about how recommendations and ranking work on Roblox.Notification and AppealIn addition to Section 2(f) of the User Terms, whenever Roblox restricts access to Virtual Content, Roblox notifies User of such decisions and provides User with an opportunity to appeal. In addition to considering the violation at hand when applying making such decisions, Roblox also considers User's historical use of Roblox and whether User has repeatedly violated Roblox policies. Continued violations of certain policies may result in a stricter consequence (i.e., a warning, followed by a timeout, followed by a suspension, etc.). When reviewing an appeal request, Roblox holistically considers the severity of the violation, User's reason for appealing, and User's behavior on the platform. Please note, in some circumstances, appeals may not be readily applicable — for example, a time-lapsed consequence such as a 20-minute timeout where the suspension has already been lifted.User's right to claim for breach of contractUser may have the right to bring a claim for breach of contract against Roblox. For example, if Roblox wrongfully removes or restricts access to User's content or wrongfully suspends or bans User in breach of these terms, User has a right to bring a claim for breach of contract.Compliance with the Online Safety ActThe Online Safety Act 2023 ("OSA") requires Roblox to include certain information in its Terms of Use. This information is provided in the OSA Annex to this Appendix E.OSA AnnexSummary of this OSA Annex for younger Users: Roblox does many things to help keep you safe and protect you from content that is harmful and against the law and we've explained it in more detail below. We use technology and human moderators to check that content on Roblox doesn't break our rules. We take extra steps to remove and protect you from harmful content. For example, we check that images uploaded in experiences are appropriate. If you are worried about anything you see on Roblox and think it breaks our rules, you can report it, and if you need help you should speak to an adult who can support you. Section 1 of this Annex describes how Roblox protects all Users from illegal content. Section 2 of this Annex describes how Roblox protects Users, including those under the age of 18, from content harmful to children.The above paragraph does not form part of the Roblox Terms. It is intended to help our younger Users understand this Annex and is provided solely for this purpose.Roblox's obligations under the UK Online Safety ActRoblox aims to create a safe and civil online environment for our Users.Roblox has specific duties under the OSA to protect UK Users from certain types of illegal content, which the OSA refers to as "priority illegal content", and Roblox has to explain to Users how we do this. This includes terrorism content and child sexual exploitation and abuse (CSEA) content, as well as other types of illegal content. You can click here to learn about the measures we have taken to protect Users from this type of content, or scroll down.Roblox also has specific duties under the OSA to protect UK Users who are under the age of 18 from certain types of harmful content, which the OSA refers to as "primary priority content", "priority content" and "non-designated content", and Roblox has to explain to Users how we do this. This includes suicide and self-harm content, eating disorder content, pornographic content, abuse and hate content, as well as other types of content harmful to children. You can click here to learn about the measures we have taken to protect Users from this type of content, or scroll down.Roblox has policies and processes in place to help ensure the proper handling and resolution of relevant complaints under the OSA. You can click here to learn more, or scroll down.Section 1: Illegal contentHow Roblox helps protect individuals from illegal contentRoblox takes a number of measures, and integrates multiple systems, including automated and human moderation, to help protect Users from illegal content including priority illegal content.Roblox has a multilayered moderation system that is designed to assess content uploaded to Roblox for potential violations of the Community Standards:For text, we use techniques such as text-filters and keyword lists. If a User attempts to send text that would be recognized by these methods, the text is filtered, preventing other Users from being exposed to the violative content.For visual assets, including avatars and avatar accessories, we use a detection technique that involves taking photographs of 3D assets from multiple angles and flagging potentially harmful items for review.For voice chat, we use Automatic Speech Recognition to transcribe voice into text, then use an in-house AI model to classify and detect violating language. This is done in real-time, allowing us to take action such as temporarily suspending or banning Users violating our Community Standards in voice chats on Roblox.The Community Standards, coupled with User behavior, inform a wide range of AI algorithms. Those algorithms are backed up by a team of thousands of moderators focused on improving quality and handling the most difficult decisions. We also actively encourage our Users to report any activity they feel concerned about directly to Roblox. Identified content is reviewed and we swiftly take action on violations. Roblox may suspend or permanently ban Users who severely or repeatedly violate our Community Standards.CSEA ContentRoblox's "Child Exploitation" Community Standard ("CE Community Standard") is broad and covers CSEA content as defined by the OSA, among other types of violations.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content moderation and other automated systems designed to proactively identify content and behaviours that may violate the CE Community Standard, including:using automated measures designed to specifically filter for CSEA content;evaluating published and updated Experiences with a suite of AI driven tools designed to help identify problematic language, potential bypasses to our safety systems and violative content;reviewing content including images prior to upload; andscanning algorithms that review and monitor communications to proactively block and protect Users from inappropriate behavior.Additionally, images and videos are evaluated for child sexual exploitation and abuse imagery using PhotoDNA and Google's Content Safety API. If flagged by these systems, the content is sent to trained agents to verify. If the content is confirmed to be CSEA content, this content is reported to the National Center for Missing and Exploited Children upon review.These automated measures are designed to minimise the amount of time CSEA content is present on the Platform. Where Roblox identifies content that violates the CE Community Standard through automated measures, or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Roblox may suspend or permanently ban Users who severely or repeatedly violate our CE Community Standard.Terrorism ContentRoblox's "Terrorism and Violent Extremism" Community Standard ("TVE Community Standard") is broad and covers terrorism content as defined by the OSA, among other types of violations.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content

moderation and other automated systems designed to proactively identify content and behaviours that may violate the TVE Community Standard, including:using automated measures designed to specifically filter for content glorifying and associated with terrorist organisations and mass violence;evaluating published and updated Experiences with a suite of AI driven tools designed to identify problematic language, potential bypasses to our safety systems and violative content;reviewing content including images prior to upload; andscanning algorithms that review and monitor communications to proactively block and protect Users from inappropriate behavior.These automated measures are designed to minimise the amount of time Terrorism Content is present on the Platform. Where Roblox identifies content that violates the TVE Community Standard, or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Roblox may suspend or permanently ban Users who severely or repeatedly violate the TVE Community Standard.Other Priority Illegal ContentOther types of priority illegal content as defined by the OSA are largely covered in our Community Standards. In addition to our Community Standards, our Advertising Standards prohibit the promotion or solicitation of weapons, illicit drugs and other goods or services that could constitute priority illegal content.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content moderation and other automated systems that are designed to proactively identify content and behaviours that may violate the Community Standards, including:using automated measures designed to specifically filter for content;evaluating published and updated Experiences with a suite of AI driven tools designed to identify problematic language, potential bypasses to our safety systems and violative content;reviewing content including images prior to upload; andscanning algorithms that review and monitor communications to proactively block and protect Users from inappropriate behavior.These automated measures are designed to minimise the amount of time other priority illegal content is present on the Platform. Where Roblox identifies content that violates its Community Standards, or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Roblox may suspend or permanently ban Users who severely or repeatedly violate our Community Standards.Section 2: Content harmful to childrenHow Roblox helps protect individuals from content harmful to childrenRoblox takes a number of measures, and integrates multiple systems, including automated and human moderation, to help protect Users from primary priority content, priority content and non-designated content harmful to children. Our Community Standards prohibit all of these kinds of content harmful to children as well as other types of content that might be harmful to children and Users more generally.Roblox has a multilayered moderation system that is designed to assess content uploaded to the Platform for potential violations of the Community Standards:For text, we use techniques such as text filters and keyword lists. If Users attempt to send text that would be recognized by these methods, the text is filtered, preventing other Users from being exposed to it.For visual assets, including avatars and avatar accessories, we use a detection technique that involves taking photographs of 3D assets from multiple angles and flagging potentially harmful items for review.For voice chat, we use Automatic Speech Recognition to transcribe voice into text, then use an in-house AI model to classify and detect violating language. This is done in real-time, allowing us to take subsequent action such as temporarily suspending or banning Users that violate our Community Standards.The Community Standards, coupled with User behavior, inform a wide range of AI algorithms. Those algorithms are backed up by a team of thousands of moderators focused on improving quality and handling the most difficult decisions.Users can also report any activity they feel concerned about directly to Roblox. Reported content is reviewed and we swiftly take action on violations.Independently of the OSA requirements, Roblox also takes additional measures to help protect Users, including Users under the age of 18, more generally from content that Roblox considers is not appropriate for them or that they do not wish to see, for example:Roblox uses Content Maturity Labels to help Users make informed decisions about the Experiences they interact with and help to reduce the chances of encountering content they don't want to see. Our maturity labels (Minimal, Mild, Moderate, Restricted) and content descriptors (for example, strong language, violence, blood) appear on Experience pages and are used to recommend Experiences to Users on Home and Discover pages based on age group and regional content policies. Roblox's language policies apply to both in-Experience content and how Users communicate within text and voice chat.Roblox deploys detection systems that help identify conversations that attempt to direct Users off Roblox to another platform.Roblox tailors Users' experiences based on their age (Under Age 9 and 9-13, Ages 13-17, Age 17, and Age 18+). For example, Users under the age of 13 need parent permission to access certain chat features and unrated Experiences are not searchable or playable by them. Further details can be found here.Roblox requires Users to verify their age to access certain Platform features like 17+ Experiences.Roblox offers a robust set of parental controls to help families shape a safe and age-appropriate experience for their children on the Platform. These tools are designed to give parents visibility and control over how their child interacts on Roblox. To enable parental controls, parents can create their own Roblox account (on their own device) and link it to their child's account through our Account Linking feature. Once linked, parents can monitor activity, set boundaries, manage the maturity levels of experiences their child is able to access, and update settings in real time. Further details can be found here and here.Primary priority content (suicide, self-harm, eating disorder and pornography)Roblox's Community Standards prohibit primary priority content as defined by the OSA:The Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour Community Standard is broad and covers suicide, self-harm and eating disorder content as defined by the OSA, among other types of violations.The Romantic and Sexual Content Community Standard is broad and covers pornographic content as defined by the OSA, among other types of violations.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content moderation and other automated systems designed to proactively identify content and behaviours that may violate the Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour and/or the Romantic and Sexual Content Community Standards, including:a combination of human review and AI-powered tools to monitor and moderate content on the Services (including text, images, audio, and video), to help determine whether it includes violative content. AI tools review and block identified violative content contained in text-based communications before other Users can see it, and flag conversations containing suspicious content to human moderators for further review.using detection techniques to identify and prevent uploads of assets similar or identical (depending on the asset) to those previously identified as violative.using automatic speech recognition tools to transcribe voice chat into text and using our in-house AI model to classify and detect certain violative content. This is done in real-time, allowing Roblox to take subsequent action such as sending a 'nudge' to the User, or temporarily suspending or banning the User.These measures are designed to prevent Users from encountering primary priority content. Where Roblox identifies content that violates our Community Standards, or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Users that violate our Community Standards may experience warnings, content removals, and/or account-level restrictions or may be sent helpful resources where appropriate.Where Roblox is made aware of potential primary priority content, we may also perform internal investigations and take action where appropriate. This may include reports to appropriate law enforcement authorities if Roblox believes there is a credible threat of imminent self-harm.Priority content (abuse and hate, bullying, violent, harmful substances, dangerous stunts and challenges)Roblox's Community Standards cover priority content as defined by the OSA:The Discrimination, Slurs and Hate Speech Community Standard is broad and covers abuse and hate content as defined by the OSA, among other types of violations.The Threats, Bullying and Harassment and the Violent Content and Gore Community Standards are broad and cover bullying and violent content as defined by the OSA, among other types of violations. One of the key principles of our Community Standards are Child Protection and Preventing Threats and Harassment: any form of bullying, stalking or intimidation or threats of harm is not allowed.The Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour and the Illegal and Regulated Goods and Activities Community Standards are broad and cover harmful substances content and dangerous stunts and challenges content as defined by the OSA, among other types of violations.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content moderation and other automated systems that are designed to proactively identify content and behaviours that may violate the Discrimination, Slurs and Hate Speech, the Threats, Bullying and Harassment, the Violent Content and Gore, the Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour, and/or the Illegal and Regulated Goods and Activities Community Standards, including:a combination of human review and AI-powered tools to monitor and

moderate content on the Services (including text, images, audio, and video), to help determine whether it includes violative content. AI tools review and block violative content contained in text-based communications before others can see it, and flag conversations containing suspicious content to human moderators for further review.using detection techniques to identify and prevent uploads of assets similar or identical (depending on the asset) to those previously identified as violative.using automatic speech recognition tools to transcribe voice chat into text and using our in-house AI model to help classify and detect certain violative content. This is done in real-time, allowing Roblox to take subsequent action such as sending a 'nudge' to the User, or temporarily suspending or banning the User.These measures are designed to protect Users from encountering priority content. Where Roblox identifies content that violates our Community Standards or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Users that violate our Community Standards may experience warnings, content removals, as well as account-level restrictions.Where Roblox is made aware of potential priority content, we may also perform internal investigations and take action where appropriate. This may include reports to appropriate law enforcement authorities if Roblox believes there is a credible threat of imminent harm.Non-designated content (depression, body stigma)Roblox's Community Standards cover non-designated content identified by Ofcom:The Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour Community Standard is broad and covers depression content as defined by Ofcom, among other types of violations.The Threats, Bullying and Harassment Community Standard is broad and covers body stigma content as defined by Ofcom, among other types of violations.Roblox uses a variety of text-filtering, voice moderation, content moderation and other automated systems that are designed to proactively identify content and behaviours that may violate the Threats, Bullying and Harassment, and/or the Suicide, Self-Injury and Harmful Behaviour Community Standards, including:a combination of human review and AI-powered tools to monitor and moderate content on the Services (including text, images, audio, and video), to help determine whether it includes violative content. AI tools review and block violative content contained in text-based communications before other Users can see it, and flag conversations containing suspicious content to human moderators for further review.using detection techniques to identify and prevent uploads of assets similar or identical (depending on the asset) to those previously identified as violative.using automatic speech recognition tools to transcribe voice chat into text and using our in-house AI model to classify and detect certain violative content. This is done in real-time, allowing Roblox to take subsequent action such as sending a 'nudge' to the User, or temporarily suspending or banning the User.These measures are designed to protect Users from encountering non-designated content. Where Roblox identifies content that violates our Community Standards, or is made aware of it through reports, Roblox swiftly removes it.Users that violate our Community Standards may experience warnings, content removals, and/or account-level restrictions or may be sent helpful resources where appropriate.Where Roblox is made aware of potential non-designated content, we may also perform internal investigations and take action where appropriate. This may include reports to appropriate law enforcement authorities if Roblox believes there is a credible threat of imminent self-harm.How to make a relevant complaintRoblox has policies and processes in place to ensure the proper handling and resolution of relevant complaints under the OSA.UK Users can report content they suspect to be illegal under UK laws using our reporting functionality available here, and make other OSA-specific complaints using a process we will make available. UK Users will also be able to report content they suspect to be harmful to children using a reporting functionality we will make available. Further details will be made available here. Details about how to appeal decisions will be made available here.

Epıc Games Terms Of Servıce

ACCEPTANCE OF THE TERMS OF SERVICETHE FOLLOWING TERMS AND CONDITIONS (“TERMS”) APPLY TO YOUR USE OF THE WEBSITES OF EPIC GAMES, INC. AND ITS AFFILIATES (“EPIC”, “WE” “US” OR “OUR”), INCLUDING ANY CONTENT, FUNCTIONALITY, PRODUCTS, AND SERVICES OFFERED ON OR THROUGH SUCH WEBSITES (COLLECTIVELY, THE “WEBSITE”), WHETHER AS A GUEST OR A REGISTERED USER. THESE TERMS ALSO APPLY TO YOUR USE OF OTHER EPIC SERVICES THAT DISPLAY OR INCLUDE THESE TERMS (“ADDITIONAL SERVICES”). IN THESE TERMS, THE WEBSITE AND ADDITIONAL SERVICES ARE COLLECTIVELY REFERRED TO AS THE “SERVICES.”PLEASE READ THESE TERMS CAREFULLY BEFORE YOU START TO USE THE SERVICES. BY USING THE SERVICES, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND AND ABIDE BY THESE TERMS OF SERVICE. IF YOU DO NOT WANT TO AGREE TO THESE TERMS OF SERVICE, YOU MUST NOT USE THE SERVICES. IN PARTICULAR, WE WANT TO HIGHLIGHT SOME IMPORTANT TERMS, POLICIES, AND PROCEDURES IN THESE TERMS. BY ACCEPTING THESE TERMS:1. You are also agreeing to other Epic rules and policies that are expressly incorporated into and a part of these Terms. Please read them carefully:• Our Privacy Policy explains what information we collect from you and how we protect it.• Our Fan Content Policy explains what you can do with Epic’s Intellectual Property in the content you create.2. You and Epic agree to resolve disputes between us in individual arbitration (not in court). We believe the alternative dispute-resolution process of arbitration will resolve any dispute fairly and more quickly and efficiently than formal court litigation. We explain the process in detail below, but we’ve put this up front (and in caps) because it’s important:THESE TERMS CONTAINS A BINDING, INDIVIDUAL ARBITRATION AND CLASS-ACTION WAIVER PROVISION. IF YOU ACCEPT THESE TERMS, YOU AND EPIC AGREE TO RESOLVE DISPUTES IN BINDING, INDIVIDUAL ARBITRATION AND GIVE UP THE RIGHT TO GO TO COURT INDIVIDUALLY OR AS PART OF A CLASS ACTION, AND EPIC AGREES TO PAY YOUR ARBITRATION COSTS FOR ALL DISPUTES OF UP TO $10,000 THAT ARE MADE IN GOOD FAITH (SEE BELOW).TO ENTER INTO THE CONTRACT CREATED BY THESE TERMS, YOU MUST BE AN ADULT OF THE LEGAL AGE OF MAJORITY IN YOUR COUNTRY OF RESIDENCE. YOU ARE LEGALLY AND FINANCIALLY RESPONSIBLE FOR ALL ACTIONS USING OR ACCESSING OUR SOFTWARE, INCLUDING THE ACTIONS OF ANYONE YOU ALLOW TO ACCESS TO YOUR ACCOUNT. YOU AFFIRM THAT YOU HAVE REACHED THE LEGAL AGE OF MAJORITY, UNDERSTAND AND ACCEPT THESE TERMS (INCLUDING ITS DISPUTE RESOLUTION TERMS). IF YOU ARE UNDER THE LEGAL AGE OF MAJORITY, YOUR PARENT OR LEGAL GUARDIAN MUST CONSENT TO THESE TERMS.In addition to these Terms, software or services that are included in or otherwise made available to you through the Services may be subject to separate agreement between you and Epic, such as end user license agreements. If these Terms are inconsistent with any such agreements, those agreements will control.1. Privacy NoticePlease review our Privacy Notice found at https://www.epicgames.com/privacypolicy, which also governs your use of the Services, to understand our practices.2. Changes to the Terms of ServiceWe may update these Terms from time to time; you should check this page regularly to take notice of any changes. Your continued use of the Services following the posting of revised Terms means that you accept and agree to the changes.3. Accessing the Services and Account SecurityWe may withdraw or amend the Services, and any related service or content, or restrict access (including by means of cancellation, termination, or modification, or suspension of a user account) to all or certain users (including you) without notice and without liability to you in our reasonable discretion. Additionally, due to your geographic location, the Services or some of their features, services, or content may be unavailable to you. Notwithstanding anything to the contrary herein, we may terminate or suspend access to the Services based on your breach of these Terms.To access certain Services, you will be asked to provide registration details or other information, and in order to use such resources, all the information you provide must be correct, current, and complete. From time to time, in order to access the Services or certain games, services, or functionality, Epic may require some or all users to download updated or additional software. The terms of use of such software may be subject to separate agreement between you and Epic.If you choose, or are provided with, a user name, password, or any other piece of information as part of our security procedures, you must treat such information as confidential (other than user name), and you must not disclose it to others. You must immediately notify Epic (via privacy@support.epicgames.com) of any unauthorized use of your user name or password or any other breach of security. You should use particular caution when accessing your account from a public or shared computer so that others are not able to view or record your password or other personal information. You may only access the Services through your own account. Users do not own their accounts, and gifting or otherwise transferring of accounts or access keys is prohibited.We reserve the right to change your display name if we deem it offensive, misleading, potentially infringing the rights of third parties or if you have been inactive for more than a year.Photosensitivity: Certain people may react to certain visual images or patterns, including flashing lights (regardless of whether they have a diagnosed condition or history). Reactions may be reduced by playing in a well-lit room, avoiding playing while drowsy, viewing the game from some distance or on a smaller screen, and limiting duration of use.4. Content ModerationFor information about our content moderation practices, please visit our Safety and Security Center.5. Intellectual Property RightsThe Services, including all content, features, and functionality thereof, are owned by Epic, its licensors, or other providers of such material and are protected by United States and international copyright, trademark, patent, and other intellectual property or proprietary rights laws.You are permitted to use the Services for your personal, non-commercial use only or legitimate business purposes related to your role as a current or prospective customer of Epic. Except as provided below, you must not copy, modify, create derivative works of, publicly display, publicly perform, republish, or transmit any of the material obtained through the Services, or delete, or alter any copyright, trademark, or other proprietary rights notices from copies of materials from the Services. However, if you are otherwise in compliance with these Terms, you are permitted to use, elsewhere and on other websites, an unaltered copy of portions of the content that is publicly available on the Website for the limited, non-commercial purpose of discussing such content.You must not reproduce, sell, or exploit for any commercial purposes any part of the Services, access to the Services or use of the Services or any services or materials available through the Services. Epic’s Fan Content Policy governs non-commercial use of such content.For clarity, the foregoing permissions are limited to the Services, and no rights are granted with respect to any servers, computers, or databases associated with the Services.6. Billing, Payment and Epic Account BalanceThrough the Services, Epic may make available a prepaid balance service (“Epic Account Balance”). Visit epicgames.com/account-balance-terms for the terms that apply to your Epic Account Balance, including requirements for activating, adding balance, and using your Epic Account Balance to pay for digital items at participating Epic Services.7. Prohibited UsesYou may use the Services only for lawful purposes and in accordance with these Terms of Service. You agree not to access or use the Services for any purpose that is illegal or beyond the scope of the Services’ intended use (in Epic’s sole judgment).8. User ContributionsThe Services contain various forums, networks, and other interactive features that allow you to post, submit, publish, display, or transmit to Epic and other users (“Post”) content or materials (“User Contributions”) on or through the Services.All User Contributions must comply with the following content standards: User Contributions must not be illegal, fraudulent, deceptive, obscene, threatening, defamatory, invasive of privacy, infringing of intellectual property rights, or otherwise injurious to third parties or objectionable, and must not consist of or contain software viruses, commercial solicitation, chain letters, mass mailings, or any form of “spam.”Any User Contribution that you Post will be considered non-confidential and non-proprietary, and

you grant Epic a nonexclusive, royalty-free, perpetual, irrevocable, and fully sublicensable right to use, copy, reproduce, modify, adapt, publish, translate, create derivative works from, distribute, and display such User Contribution throughout the world in any media; however, Epic will only share personal information that you provide in accordance with Epic's Privacy Policy.You represent and warrant that you own or otherwise control all of the rights to the User Contributions that you Post at the time of Posting; that the User Contributions are accurate and not fraudulent or deceptive; and that the User Contributions do not violate these Terms or the rights (intellectual property rights or otherwise) of any third party, and will not cause injury to any person or entity. You understand that your User Contributions may be copied by other Services users and discussed on and outside of the Services, and if you do not have the right to submit User Contributions for such use, it may subject you to liability. Epic takes no responsibility and assumes no liability for any content Posted by you or any third party.Epic has the right but not the obligation to monitor and edit or remove any User Contributions. Epic also has the right to terminate your access to all or part of the Services for any or no reason, including without limitation, any violation of these Terms. Epic may exercise these rights at any time, without notice or liability to you or any third party.9. LinkingYou may link to publicly available portions of the Services if you do so in a way that is fair and does not damage or take advantage of our reputation, but you must not establish a link in such a way as to suggest any form of association, approval, or endorsement on our part. The Services must not be framed on any other website or service. We reserve the right to withdraw linking permission without notice.If the Services contain links to other sites and resources provided by third parties, these links are provided for your convenience only. We have no control over the contents of those sites or resources, and accept no responsibility for them or for any loss or damage that may arise from your use of them.10. Disclaimers and Limitation of LiabilityNothing in these Terms will prejudice the statutory rights that you may have as a consumer of the Services. Some countries, states, provinces or other jurisdictions do not allow the exclusion of certain warranties or the limitation of liability as stated in this section, so the below terms may not fully apply to you. Instead, in such jurisdictions, the exclusions and limitations below shall apply only to the extent permitted by the laws of such jurisdictions.The Services and all information, content, materials, products (including software), and other services included on or otherwise made available to you through the Services are provided by Epic on an "as is" and "as available" basis. Epic makes no representations or warranties of any kind, express or implied, as to the operation of the Services, or the information, content, materials, products (including software), or other services included on or otherwise made available to you through the Services. You expressly agree that your use of the Services is at your sole risk. To the full extent permissible by law, Epic disclaims all warranties, express or implied, including, but not limited to, implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. Epic does not warrant that the Services, information, content, materials, products (including software) or other services included on or otherwise made available to you through the Services, Epic's servers, or electronic communications sent from Epic are free of viruses or other harmful components.To the full extent permissible by law, Epic will not be liable for any loss of profits or any indirect, incidental, punitive, special or consequential damages arising out of or in connection with this these Terms. Further, to the full extent permissible by law, Epic's aggregate liability arising out of or in connection with these Terms will not exceed the total amounts you have paid (if any) to Epic under this Agreement during the twelve (12) months immediately preceding the events giving rise to such liability. These limitations and exclusions regarding damages apply even if any remedy fails to provide adequate compensation.11. IndemnificationThis section only applies to the extent permitted by applicable law. If you are prohibited by law from entering into the indemnification obligation below, then you assume, to the extent permitted by law, all liability for all claims, demands, actions, losses, liabilities, and expenses (including attorneys' fees, costs and expert witnesses' fees) that are the stated subject matter of the indemnification obligation below.You agree to defend, indemnify, and hold harmless Epic, its affiliates, and licensors, and their respective officers, directors, employees, contractors, agents, licensors, and suppliers from and against any claims, liabilities, damages, judgments, awards, losses, costs, expenses, or fees (including reasonable attorneys' fees) resulting from your User Contributions or violation of these Terms.12. Governing Law and JurisdictionAny dispute or claim by you arising out of or related to these Terms shall be governed by North Carolina law, exclusive of its choice of law rules. For any disputes deemed not subject to binding individual arbitration, as provided in the section immediately below, you and Epic agree to submit to the exclusive jurisdiction of the Superior Court of Wake County, North Carolina, or, if federal court jurisdiction exists, the United States District Court for the Eastern District of North Carolina. You and Epic agree to waive any jurisdictional, venue, or inconvenient forum objections to such courts (without affecting either party's rights to remove a case to federal court if permissible), as well as any right to a jury trial. The Convention on Contracts for the International Sale of Goods will not apply. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter will not apply to these Terms. This paragraph will be interpreted as broadly as applicable law permits.13. Binding Individual Arbitration; Class Action WaiverPLEASE READ THIS SECTION CAREFULLY. IT AFFECTS YOUR RIGHTS, INCLUDING YOUR RIGHT TO FILE A LAWSUIT IN COURT. THERE IS NO JUDGE OR JURY IN ARBITRATION, AND DISCOVERY PROCEDURES AND APPELLATE RIGHTS ARE MORE LIMITED THAN IN COURT.Most issues can be resolved quickly and amicably by contacting Epic customer support at https://www.epicgames.com/customer-service. But we understand that sometimes disputes can't be easily resolved by customer support. This Section explains how You and Epic agree to resolve those disputes, including (where applicable) by binding, individual arbitration.Arbitration is an alternative dispute-resolution procedure that allows us to resolve issues without the formality of going to court. Any dispute between You and Epic is submitted to a neutral arbitrator (not a judge or jury) for fair and fast resolution. Arbitration is more efficient for both you and Epic.Disputes related to Epic's End User License Agreement ("EULA"): If you have agreed to Epic's End User License Agreement ("EULA"), "Disputes" as that term is defined in the EULA will be resolved as provided for in the EULA, including the EULA's "Binding Individual Arbitration" section. The dispute resolution terms below apply to disputes arising solely under these Terms and not to products or services governed by a EULA.Disputes related to these Terms: If you have an issue related to these Terms and have not agreed to Epic's EULA, the dispute-resolution terms below apply.13.1. Informal Resolution:If you have an issue that our customer support can't resolve, prior to starting arbitration You and Epic agree to attempt to resolve the dispute informally to help get us to a resolution and control costs for both parties. You and Epic agree to make a good-faith effort to negotiate any dispute between us for at least 30 days ("Informal Resolution"). Those informal negotiations will start on the day You or Epic receive a written Notice of a Dispute in accordance with these Terms.You will send your Notice of Dispute to Epic Games, Inc., Legal Department, ATTN: NOTICE OF DISPUTE, Box 254, 2474 Walnut Street, Cary, North Carolina, 27518, U.S.A. Include your name, any relevant account name you use, address, how to contact you, what the problem is, and what you want Epic to do. If Epic has a dispute with You, Epic will send our Notice of Dispute to your registered email address and any billing address You have provided us. The Notice of Dispute sent by either party must include the sender's name, address, and other contact information, a description of the Dispute (including any relevant account names) and what resolution to the Dispute is being sought. All applicable statutes of limitations will be considered tolled beginning on the day one of us sends a compliant Notice of Dispute to the other. You or Epic cannot proceed to arbitration without having first sent a compliant Notice of Dispute and completing the Informal Resolution period. In the event of disagreements over whether a compliant Notice of Dispute was sent or an arbitration was filed without completing Informal Resolution, the party aggrieved by this failure can seek relief from the state courts in Wake County, North Carolina or, if federal jurisdiction exists, the United States District Court for the Eastern District of North Carolina, to enjoin the arbitration from proceeding until Informal Resolution has been completed, and to order the party that has not followed the Informal Resolution process to reimburse the other party for any arbitration fees and costs already incurred. Epic and you consent to the jurisdiction of such courts for this purpose.If you reside in the European Union ("EU"), You may also be entitled to submit Your complaint to the European Commission's Online Dispute

Resolution (ODR) Platform. ODR allows EU consumers to resolve disputes related to the online purchases of goods and services without going to court.If the dispute isn't resolved within by Informal Resolution or small-claims court (below), You or Epic may start an arbitration in accordance with these Terms.13.2. Small Claims Court:Instead of using Informal Resolution, You and Epic agree that You may sue us in small-claims court in your choice of the county where you live or Wake County, North Carolina (if you meet the requirements of small-claims court). We hope you'll try Informal Resolution first, but you don't have to before going to small-claims court.13.3. Binding Individual Arbitration:THE ARBITRATION PROCEEDINGS IN THIS SECTION WILL BE CONDUCTED ON AN INDIVIDUAL BASIS ONLY.You and Epic agree that Disputes will be settled by binding individual arbitration conducted by National Arbitration and Mediation ("NAM"), https://namadr.com, according to NAM's Comprehensive Dispute Resolution Rules and Procedures in effect at the time the Dispute arises (the "Rules"), as modified by these Terms. This Agreement affects interstate commerce, and the enforceability of this Section will be substantively and procedurally governed by the U.S. Federal Arbitration Act ("FAA"), 9 U.S.C. § 1, et seq., and federal arbitration law.This means that You and Epic agree to a dispute-resolution process where we submit any Dispute to a neutral arbitrator (not a judge or jury) that makes the final decision to resolve the Dispute. NAM uses experienced professionals to arbitrate disputes, which helps You and Epic resolve any disputes fairly, but more quickly and efficiently than going to court. The arbitrator may award the same remedies to you individually as a court could, but only to the extent required to satisfy your individual claim.The arbitrator's decision is final, except for a limited review by courts under the U.S. Federal Arbitration Act, and can be enforced like any other court order or judgment.13.3.1 Disputes We Agree to Arbitrate:You and Epic agree to submit all Disputes between You and Epic to individual binding arbitration. "Dispute" means any dispute, claim, or controversy (except those specifically exempted below) between You and Epic that relates to your use or attempted use of Epic's products or services and Epic's products and services generally, including without limitation the validity, enforceability, or scope of this Binding Individual Arbitration section.You and Epic agree to arbitrate all Disputes regardless of whether the Dispute is based in contract, statute, regulation, ordinance, tort (including fraud, misrepresentation, fraudulent inducement, or negligence), or any other legal or equitable theory.The Informal Resolution and Arbitration sections do not apply to (1) individual actions in small-claims court; (2) pursuit of enforcement actions through a government agency if the law allows; (3) a complaint or remedy under the EU General Data Protection Regulation; (4) an action to compel or uphold any prior arbitration decision; (5) Epic's right to seek injunctive relief against You in a court of law to preserve the status quo while an arbitration proceeds; (6) claims of piracy, creation, distribution, or promotion of Cheats, and intellectual-property infringement, and (7) the enforceability of the Class Action Waiver clause below.You and Epic agree that whether a dispute is subject to arbitration under these Terms will be determined by the arbitrator rather than a court.13.3.2 Arbitration Procedure:You or Epic may initiate arbitration of any Disputes not resolved by Informal Resolution by filing a "Demand for Arbitration" with NAM in accordance with the Rules. Instructions for filing a Demand for Arbitration with NAM are available on the NAM website or by emailing NAM at commercial@namadr.com. You will send a copy of any Demand for Arbitration to Epic Games, Inc., Legal Department, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, Box 254, 2474 Walnut Street, Cary, North Carolina, 27518, U.S.A. Epic will send any Demand for Arbitration to your registered email address and any billing address You have provided us.The arbitration will be conducted by a single arbitrator. You and Epic both agree that the arbitration will be conducted in the English language and that the arbitrator will be bound by these Terms.If an in-person hearing is required, the hearing will take place either in Wake County, North Carolina, or where You reside; you choose.The arbitrator (not a judge or jury) will resolve the Dispute. Unless You and Epic agree otherwise, any decision or award will include a written statement stating the decision of each claim and the basis for the award, including the arbitrator's essential factual and legal findings and conclusions.The arbitrator may only award legal or equitable remedies that are requested by You or Epic to satisfy one of our individual claims (that the arbitrator determines are supported by credible relevant evidence). To the fullest extent allowed by applicable law, the arbitrator may not award relief against Epic respecting any person other than You.Any decision or award may be enforced as a final judgment by any court of competent jurisdiction or, if applicable, application may be made to such court for judicial acceptance of any award and an order of enforcement.13.3.3 Arbitration Fees and Location:If You start the arbitration, you must pay the NAM filing fee required for consumer arbitrations.In some situations, Epic will help with your fees to (hopefully) get us to a resolution quickly and fairly:If the Dispute involves $10,000 or less, Epic will pay all of the NAM filing fee, including the fee you otherwise would have been required to pay.If the above doesn't apply to You, but You demonstrate that the arbitration filing fee will be prohibitive compared to litigation costs, Epic will pay as much of your filing fee as the arbitrator finds is necessary to prevent arbitration from being cost-prohibitive (as compared to the cost of litigation).For purposes of calculating damages under this paragraph, similar claims brought by multiple claimants represented by the same or coordinated counsel will be aggregated. In other words, if twenty people represented by the same or coordinated counsel seek $1,000 each, this will be treated for purposes of this section as a claim that seeks $20,000.Even if Epic wins the arbitration and the applicable law or Rules allow Epic to seek our portion of the NAM fees from you, we won't.The fee assistance offered above is contingent upon You bringing the arbitration claim in "good faith". If the arbitrator finds You brought an arbitration claim against Epic for an improper purpose, frivolously, or without a sufficient pre-claim investigation into the facts or applicable law, then the payment of all fees will be governed by the Rules.Filing fees Epic agrees to pay under this section do not include your Attorneys' fees and costs and such fees and costs are not counted when determining how much a dispute involves.Epic won't seek our attorneys' fees or expenses from you in any arbitration, even if the law or the Rules entitle us to do so. If you choose to be represented by an attorney, you will pay your own attorneys' fees and costs unless the applicable law provides otherwise.13.3.4 Coordinated FilingsIf 25 or more Notices of Disputes are sent that raise similar claims and have the same or coordinated counsel, these will be considered "Coordinated Cases" and will be treated as mass filings or multiple case filings according to the Rules, if and to the extent Coordinated Cases are sought to be filed in arbitration as set forth in this Agreement. Epic or you may advise the other of its or your belief that cases are Coordinated Cases, and disputes over whether a case or cases meet the contractual definition of "Coordinated Cases" will be decided by the arbitration provider as an administrative matter. Demands for Arbitration in Coordinated Cases shall only be filed with the arbitration provider as permitted by the bellwether process set forth below. Epic will pay only its share of arbitration fees for Coordinated Cases filed in arbitration; the claimants will be responsible for their share of those fees. Applicable statutes of limitations will be tolled for claims asserted in a Coordinated Case from the time a compliant Notice of Dispute has been received by a party until, under the terms of this Agreement, the Coordinated Case is filed in arbitration or, as provided for below, in court.Once counsel in the Coordinated Cases has advised Epic that all or substantially all Notices of Dispute have been provided for those cases, counsel for the parties shall confer in good faith regarding the number of cases that should proceed in arbitration as "bellwethers," to allow each side a reasonable opportunity to test the merits of its arguments. If counsel for the parties do not agree on the number of bellwethers, an even number shall be chosen by the arbitration provider as an administrative matter (or, in the arbitration provider's discretion, by a process arbitrator). Factors that the arbitration provider may consider in deciding how many bellwether trials to order include the complexity of the dispute and differences in facts or applicable laws among various cases. Once the number of bellwethers is fixed, by agreement or by the arbitration provider, each side shall select half that number from among the claimants who have provided compliant Notices of Dispute, and only those chosen cases may be filed with the arbitration provider. No other cases may be filed until those bellwether matters have concluded, and Epic Games may not be required to pay any fees associated with arbitration demands other than those permitted to be filed as bellwethers. The parties acknowledge that resolution of Coordinated Cases not selected as bellwethers will be delayed by this bellwether process.Unless the parties agree otherwise, each bellwether trial should be assigned to a different arbitrator.Only bellwether trials will proceed in arbitration. Once all bellwether trials have concluded

(or sooner if the counsel for the claimants and Epic agree), the parties must engage in a single mediation of all remaining Coordinated Cases, with each side paying half the applicable mediation fee. Epic and counsel for the claimants must agree on a mediator within 30 days after the conclusion of the last bellwether trial. If counsel for Epic and claimants cannot agree on a mediator within 30 days, the arbitration provider will appoint a mediator as an administrative matter. Epic and counsel for the claimants will cooperate for the purpose of ensuring that the mediation is scheduled as quickly as practicable after the mediator is appointed.If the mediation does not yield a global resolution, this arbitration requirement shall no longer apply to Disputes that are the subject of Coordinated Cases for which a compliant Notice of Dispute was received by the other party but that were not resolved in bellwether proceedings. Such Disputes may be filed only in the state courts in Wake County, North Carolina, or if federal jurisdiction exists, in the United States District Court for the Eastern District of North Carolina, and you consent as part of the Agreement to venue such cases exclusively in these courts. Nothing in this paragraph shall be construed as prohibiting either you or Epic from removing a case from state to federal court if removal is allowed under applicable law. To the extent you are asserting the same claims as other persons and are represented by common or coordinated counsel, you agree to waive any objection that the joinder of all such persons is impracticable. If a formerly arbitrable Dispute is brought in court, claimants may seek class treatment, but to the fullest extent allowed by applicable law, the classes sought may comprise only the claimants in the Coordinated Cases who provided compliant Notices of Dispute. Any party may contest class certification at any stage of the litigation and on any available basis. The state courts of Wake County, North Carolina or, if federal jurisdiction exists, the United States District Court for the Eastern District of North Carolina, shall have authority to enforce this bellwether process and may enjoin the filing of lawsuits or arbitration demands not made in compliance with it. You consent to the jurisdiction of such courts for this purpose.13.3.5 Notice and Filing:If a Dispute must be arbitrated, You or Epic must start arbitration of the Dispute within two (2) years from when the Dispute first arose. If applicable law requires you to bring a claim for a Dispute sooner than two years after the Dispute first arose, you must start arbitration in that earlier time period. Epic encourages You to tell us about a Dispute as soon as possible so we can work to resolve it. The failure to provide timely notice shall bar all claims.13.3.6 Continuation in Effect:The dispute resolution process set forth in this section survives any termination of these Terms or Epic's provision of services to You.13.3.7 Future Terms Changes:Although Epic may revise these Terms in its discretion, Epic does not have the right to alter the terms of arbitration or the rules specified herein with respect to any Dispute once that Dispute arises, if such change would make arbitration procedures less favorable to the claimant. Whether changed procedures are less favorable to the claimant is an issue to be decided by the arbitrator, and if multiple claimants are proceeding in Coordinated Cases, the applicability of revised terms to the Coordinated Cases will be decided by the arbitration provider as a process matter.13.4. Class Action Waiver:To the maximum extent permitted by applicable law, for any case not subject to the requirement to arbitrate (except to the limited extent discussed above for Coordinated Cases), You and Epic agree to only bring disputes in an individual capacity and shall not:seek to bring, join, or participate in any class or representative action, collective or class-wide arbitration, or any other action where another individual or entity acts in a representative capacity (e.g., private attorney general actions); orconsolidate or combine individual proceedings or permit another to do so without the express consent of all parties to these Terms and all other actions or arbitrations.13.5. Severability:If all or any provision of this Section is found invalid, unenforceable, or illegal, then You and Epic agree that the provision will be severed and the rest of these Terms shall remain in effect and be construed as if any severed provision had not been included. The sole exception is that if the prohibition on class arbitrations is found invalid, unenforceable, or illegal, You and Epic agree that it will not be severable; this entire Section 13, except Section 13.4 (the Class Action Waiver) will be void and unenforceable and any dispute will be resolved in court subject to the venue and choice of clauses specified in these Terms. Under no circumstances shall arbitration be conducted on a class basis without Epic's express consent.14. LanguageTo the fullest extent permitted by law, the controlling language for these Terms is English. It is the express wish of the parties that these Terms and all related documents have been drawn up in English. Any translation has been provided for your convenience.15. Waiver and SeverabilityNo waiver of these Terms by Epic shall be deemed a further or continuing waiver of such term or condition or any other term or condition, and any failure of Epic to assert a right or provision under these Terms shall not constitute a waiver of such right or provision.If any provision of these Terms is held by a court of competent jurisdiction to be invalid, illegal, or unenforceable for any reason, such provision shall be eliminated or limited to the minimum extent such that the remaining provisions of these Terms will continue in full force and effect.16. Notice and Procedure for Making Claims of Copyright InfringementIn accordance with the Digital Millennium Copyright Act ("DMCA") and other applicable law, Epic has adopted a policy of terminating, in appropriate circumstances as determined by Epic, users or account holders who are deemed to be repeat infringers of the copyrights of others. Epic may also at its sole discretion limit access to the Services and/or update, transfer, suspend, or terminate the accounts of any users who infringe the intellectual property rights of others, whether or not there is any repeat infringement.If you believe that your work has been used on the Website or in any other Services in a way that constitutes copyright infringement, please submit a Notice of Alleged Infringement ("DMCA Notice") to our Designated Copyright Agent as follows:Legal DepartmentEpic Games, Inc.620 Crossroads Blvd.Cary, NC 27518Telephone: (919) 854-0070Email: dmca@support.epicgames.comPlease include all of the following in your DMCA Notice:• Identify the copyrighted work that you claim has been infringed. If your DMCA Notice covers multiple works, you may provide a representative list of such works.• Identify the material that you claim is infringing, including a description of where the material is located. Your description must be reasonably sufficient to enable us to locate the material. Where possible, please include the URL of the webpage where the material is located.• Provide your full legal name, mailing address, telephone number, and (if available) e-mail address.• Include the following statement in the body of the DMCA Notice:• I have a good-faith belief that the use of the material is not authorized by the copyright owner, its agent, or the law. I represent that the information in this DMCA Notice is accurate and, under penalty of perjury, that I am the owner of the copyright or authorized to act on the copyright owner's behalf.• Provide your electronic or physical signature.• Please note that under 17 U.S.C. 512(f), if you knowingly misrepresent that material or activity is infringing, you may be liable for damages, including costs and attorneys' fees, incurred by us or our users. If you are unsure whether the material or activity you are reporting is infringing, you may wish to contact an attorney before filing a notification with us.17. General QuestionsFor general questions, contact us at unrealengine.com/contact.In satisfaction of Article 13 of the Digital Services Act, Epic has designated Epic Games Sweden, AB as its legal representative in the European Union. Appropriate European Union authorities may contact Epic Games Sweden, AB at:Epic Games Sweden, ABVästgötagatan 2, Floor 6118 28 Stockholm, Sweden+46 46 590 22 06DSA-Legal-Representative@epicgames.comRegulatory Disclosure Requirement - Monthly Active Users in the EU (Updated August 15, 2025).The estimated average monthly active recipients in the European Union of the Epic Games Store mobile app for the past six months was 1.6M.The estimated average monthly active recipients in the European Union of the Epic Games Store website for the past six months was 14.3M.The estimated average monthly active recipients in the European Union of the Epic Developer Community for the past six months was 453,000.The estimated average monthly active recipients in the European Union of Fab Marketplace for the past six months was 330,000.Users who accessed more than one of Epic's services or products in a given month are counted as a user for each service or product.Epic Games shield logoGamesMarketplacesToolsOnline ServicesCompanyResources© 2025, Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Fortnite, the Fortnite logo, Unreal, Unreal Engine, the Unreal Engine logo, Unreal Tournament, and the Unreal Tournament logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Other brands or product names are the trademarks of their respective owners.

Supplemental Meta Platforms Technologies Terms of Service

These Supplemental Terms of Service supplement the Meta Terms of Service and apply to you if you use a Meta account to access Meta Platforms Technologies Products.Your use of certain Meta Platforms Technologies Products (as defined below) is governed by both the Meta Terms of Service and these Supplemental Meta Platforms Technologies Terms (these "Supplemental Terms"), which together form an agreement between you and Meta Platforms, Inc. ("Meta" or "we" or "us" or "our"). If you are a parent or guardian of a child ages 10 to 12 and you create a Meta account on their behalf, these Supplemental Terms of Service apply to their use of the Meta account. References to "you" in these Supplemental Terms also apply to them and their use of the account you created for them.If there is any conflict between these Supplemental Terms and the Meta Terms of Service, these Supplemental Terms will govern. Nothing in these Supplemental Terms limits any of our rights under the Meta Terms of Service or any additional terms that they reference.The Supplemental Meta Platforms Technologies Privacy Policy supplements the Meta Privacy Policy, which together explain how we collect, use, and share information when you use Meta Platforms Technologies Products. If you are a parent or guardian of a child between the ages of 10 and 12 and wish to create a Meta account for your child, please review the Parent Privacy Disclosure that describes how Meta collects, uses, and discloses your child's personal information. The Meta Privacy Policy does not apply to the processing of your child's personal information. You can also go to your settings at any time to review the privacy choices you have about how we use your data.ARBITRATION NOTICE: YOU AGREE THAT CERTAIN DISPUTES ARISING OUT OF OR RELATED TO THESE SUPPLEMENTAL TERMS OR YOUR USE OF META PLATFORM TECHNOLOGIES PRODUCTS WILL BE RESOLVED BY BINDING, INDIVIDUAL ARBITRATION AND YOU WAIVE YOUR RIGHTS TO A JURY TRIAL AND TO PARTICIPATE IN A CLASS ACTION LAWSUIT OR CLASS-WIDE ARBITRATION, AS FURTHER STATED BELOW, TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY THE LAW. WE EXPLAIN SOME EXCEPTIONS AND HOW YOU CAN OPT OUT OF ARBITRATION BELOW.1. MPT Products. Meta offers a variety of hardware and software products and services related to or in connection with those products as part of Meta Platforms Technologies. The hardware, services, features, apps, technologies, and software that are subject to these terms include the Meta VR Products and other Meta Platform Technologies products listed here, which may be updated from time to time ("MPT Products").1.1. Accounts. We want our platform to be as open and inclusive as possible, but we also want it to be safe, secure, and in accordance with the law. So, we need you to agree to a few requirements before you can create an account to use our MPT Products:1.1.a. You must be at least 13 years of age to create one or more accounts supported by a MPT Product, such as a Meta account. You may create a Meta account on behalf of your child ages 10 to 12. When your child turns 13, they will have 30 days to start managing their Meta account or they will be blocked from using their device. Meta accounts for children ages 10 to 12 may not be supported on all MPT Products, including Meta Wearable Products.1.1.b. You cannot create a Meta account if you are a convicted sex offender, if we have previously disabled your account for violations of the Meta Terms of Service, these Supplemental Terms, or other terms or policies that apply to your use of MPT Products, or if you are prohibited from receiving our products, services, or software under applicable laws.1.1.c. You may use the same Meta account to access different MPT Products, or you may create multiple different Meta accounts. However, except between you and your child ages 10 to 12 for whom you have created an account, you may not share passwords or transfer your account to anyone else (without our permission).1.1.d. You must provide us with accurate and up to date information (including registration information), which may include providing your or your child's personal data. Also, you may not impersonate someone you aren't.1.2. Meta Company Products. We may make certain Meta Company Products available for use on MPT Products. You may need to add your Meta account and other account types (such as a Facebook or Instagram account) to the same Accounts Center in order to access certain features or services offered by Meta Company Products (for example, you may need to add your Meta account to the same Accounts Center as your Facebook account in order to share content from a MPT Product on Facebook). If you choose to use these Meta Company Products, your use of them is subject to the relevant terms and conditions, including minimum age requirements, for those Meta Company Products (including relevant data policies).1.3. Ads and Sponsored Content. Certain MPT Products may show you ads and other commercial and sponsored content that we think may be relevant to you and your interests. As stated in the Meta Terms of Service, we don't sell your personal data to advertisers, and we don't share information that directly identifies you (such as your name, email address or other contact information) with advertisers unless you give us specific permission. Learn more about how Meta ads work here and about your ad settings and preferences here.2. Your Commitments to Meta and Our Community2.1. Your responsibility for your use of MPT Products. You may only use MPT Products for personal non-commercial purposes unless otherwise expressly permitted in these Supplemental Terms or authorized by us in writing. Except as expressly permitted by us, you may not copy, modify, prepare directive works, distribute, sell, lease, publicly display, publicly perform, transmit, stream, broadcast, hack, emulate, or otherwise exploit any part of our services and software. Unless we are prohibited from restricting you under applicable law, you also may not reverse engineer any of the MPT Products or try to derive any of the software used in the MPT Products. You are also responsible for complying with all applicable laws when using MPT Products, including providing any notice to or obtaining any consents from other individuals who you interact with on your MPT Products as may be required under video recording, audio recording, biometric data, or other privacy or data protection laws. You are responsible for using your MPT Products in a safe, lawful, and respectful manner. For example, you may not tamper with the MPT Products, or otherwise obscure or modify any features that are intended to signal to others that the product is recording.2.2. Commercial Use of MPT Products. If you use MPT Products for commercial, business, or other non-personal purposes ("commercial use"), you agree that any such use is also subject to the Commercial Terms for each MPT Product (identified in Section 5.13(b) below) unless otherwise agreed by Meta. If you engage in a commercial use, you represent and warrant that you have legal authority to bind your organization to these Supplemental Terms, the applicable Commercial Terms, and the Meta Terms of Service with respect to the full extent of any such commercial use.2.3. Your responsibility for other users of your MPT Product. Each person, including you, who uses your MPT Product is referred to in these Supplemental Terms as a user of such products. You are responsible for the activities of all users of your MPT Products, and for their consent to and compliance with these Supplemental Terms. We encourage you to monitor others who use your MPT Products.2.4. Your responsibility for your child's use of a Meta account to access MPT Products. You are responsible for determining that your child is ready to use MPT Products, consistent with the Health and Safety Warnings (see 5.5.d). If your child is below 10 years of age or otherwise not ready to use MPT Products as determined by you, you must not create an account for them. You are responsible for the activities of your child when they use a Meta account to access MPT Products, and for their compliance with these Supplemental Terms. You are responsible for supervising your child's access to and use of MPT Products. You are responsible for ensuring your child understands these Supplemental Terms as well as other Terms and Policies that may apply, such as the Code of Conduct for Virtual Experiences, and ensuring they understand how to behave and interact with others when accessing MPT Products.3. The Permissions You Give Us3.1. Permission to use content you create and share. The license granted under "The permissions you give us" of the Meta Terms of Service includes content that you create, share, post, or upload on or in connection with MPT Products (consistent with applicable privacy settings). This means, for example, that if you create or upload videos using MPT Products, you give us permission to store, copy, and share them with others (again, consistent with your privacy settings), such as Meta Company Products, or service providers that support those products and services.This license is solely for the purposes of providing and improving Meta

Company Products and services (including the MPT Products) as described in the Meta Terms of Service and in these Supplemental Terms, and will end when your content is deleted from our systems.3.2. Permissions to update software you use or download. The "Permission to update software you use or download" of the Meta Terms of Service includes permission to download and install updates to software embedded on your device, including during device setup. If you use a Third-Party Service (see Section 4.2 below), you understand and agree that we may install upgrades, updates, and additional features for the Third-Party Service. Some Third-Party Services may constitute core features of a MPT Product device and may be pre-installed or installed by us with no additional notice to you upon initial setup of a MPT Product device or after a MPT Product device is already in use.3.3. Permission to use your name, profile picture, and information about your actions with ads and sponsored or commercial content. You give us permission to use your profile name, profile picture, and information about actions you have taken in MPT Products (for example, apps you use) next to or in connection with ads, offers, and other sponsored or commercial content that we display in MPT Products without any compensation to you. Additionally, if you choose to connect your Meta account with other Meta Company Products accounts (such as your Facebook or Instagram accounts), you also give us permission to display your profile information and information about actions you have taken in MPT Products across Meta Company Products. Ads and content like this can be seen only by people who have your permission to see the actions you've taken in MPT Products consistent with your privacy settings.4. What You Can Share and Do on MPT Products4.1. Permission to use. If your MPT Product includes software applications, content, or virtual items other than Third-Party Services ("Software and Content") that have been enabled for your use, we hereby grant you a personal, non-exclusive, revocable, non-transferable, non-sublicensable, limited right and license to access, use, and download (as permitted by the functionality of the MPT Products) that Software and Content on MPT Products devices you own or control, solely for personal non-commercial purposes (except as expressly authorized by Meta in writing), conditioned on your compliance with these Supplemental Terms. Any unauthorized use of the MPT Products, including the Software and Content, is strictly prohibited and will cause the license granted in these Supplemental Terms to terminate automatically. No licenses or rights are granted to you by implication or otherwise, except for the licenses and rights expressly granted to you herein or in any other applicable terms. The Software and Content are the property of Meta, its affiliates, or its licensors, and are only licensed, not sold to you. Meta also requires that you use only the then-current version of the Software and Content.4.2. Third-Party Services. MPT Products can be used to access software, applications, services, content, and virtual items (including, but not limited to, third-party digital content, additional or enhanced functionality, or media content purchased through MPT Products) provided by third parties ("Third-Party Services"). In some cases, Meta or its affiliates may distribute Third-Party Services to you on behalf of the third party.4.2.a. Third-Party Terms. Your use of a Third-Party Service may be subject to additional terms, conditions, fees, and policies imposed by the third party (together, "Third-Party Terms"). Meta is not a party to these Third-Party Terms. However, in the event that Third-Party Terms conflict with the provisions of these Supplemental Terms, these Supplemental Terms will govern. You are responsible for complying with any applicable Third-Party Terms, and we recommend that you review any applicable Third-Party Terms before using Third-Party Services. We have no obligations or liability for (i) your access to or use of any Third-Party Services, (ii) any information that you provide or authorize us to provide to any Third-Party Services, or (iii) such third party's collection, use, or disclosure of such information. If you have connected to a Third-Party Service on a MPT Product, you may remain connected using saved credentials unless you take action to discontinue access to that service (such as by changing the applicable account settings for the relevant Third-Party Service).4.2.b. Default End User License. If you are not presented with an end user license agreement when you acquire Third-Party Services, the following license terms apply to your use of such Third-Party Services: (a) the third party providing the Third-Party Services (and not Meta or its affiliates) is the licensor of such Third-Party Services; (b) such third party grants you a limited, non-transferable license to access and use the Third-Party Services only for your personal and non-commercial purposes; and (c) you may not modify, decompile or disassemble the Third-Party Services in whole or in part, or create any derivative works from or sublicense any rights in or to the Third-Party Services, unless otherwise expressly authorized by the third party or as permitted under applicable law notwithstanding these restrictions. Meta and its affiliates are not parties to the license agreement between you and the provider of such Third-Party Services or other Third-Party Terms.4.2.c. Discontinuation of Third-Party Services. Third-Party Services may require access to data about Meta users and Meta services, which access is subject to agreements between Third-Party Service providers and Meta. We may disable this access for a Third-Party Service if the Third-Party Service provider breaches these agreements, our policies, or applicable law, or if the agreements are otherwise terminated. This may adversely affect your use of such Third-Party Services, including by making such Third-Party Services partially or fully inoperable. To the maximum extent permitted by applicable law, we will have no liability to you for removing or disabling access to data and services by a third party for these reasons. This means, without limitation, that Meta will not provide you with any refunds for such Third-Party Services in these cases. Any rights, including refund claims, which you may have under your agreements with third parties remain unaffected.4.3. Prohibitions. In addition to what is stated in the Meta Terms of Service, you may not use MPT Products to do or share anything that violates these Supplemental Terms, or other terms and policies that apply to your use of MPT Products, including but not limited to those described in Sections 5.12 and 5.13 below. We encourage you to report content or conduct that you believe violates your rights or our terms and policies. We, at our sole discretion, may remove, delete or restrict access to content that we determine to violate such terms and policies, including content that infringes intellectual property rights (such as by infringing another's copyright or trademark, or distributing or selling counterfeit or pirated goods). If you believe that anything on or available through the MPT Products infringes upon any intellectual property rights you own or control, you may submit a notification of such infringement with our Designated Agent.4.4. Objectionable Content. We may display age, comfort, and content ratings for digital content (including ads) that are based on information provided to us by the developers of such content, and which are not verified by Meta, unless expressly mentioned. We cannot guarantee that digital content ratings will always be accurate, nor can we promise that you will not find some material harmful, inappropriate, offensive, indecent, or objectionable, including material that may be found through accessing third-party links or other Third-Party Services. You understand that you may be exposed to content from a variety of sources when using MPT Products and acknowledge that content may be inaccurate, inappropriate, offensive, indecent, or otherwise objectionable. You agree that, to the maximum extent permitted by applicable law, Meta will not be responsible or liable for content posted by you, other users of MPT Products, or a third party.4.5. Age Restrictions. You may only access certain digital content if you are of or above the age displayed to you when you order the digital content. If we determine that you did not comply with these age requirements, we may disable your access to the digital content and we will not refund the amounts paid for the digital content.5. Additional Provisions5.1. Functionality may change or be limited. We work constantly to improve MPT Products and respond to changing needs of our community. As part of this continual improvement, we may introduce new features or services, impose limits on, change, suspend, disable, remove, replace, update, upgrade, roll back, or restrict access to features, services, software, content or any part of MPT Products (including Meta Products or Meta Company Products). If a feature, service, software or content is no longer available, or if a technical error occurs, information, data, or content created or provided by you in connection with such feature, service, software or content may be deleted or become inaccessible, and you should not exclusively rely on any feature, service, software or content to store or preserve such information, data or content. In addition, certain features, services, software or content may be disabled or made available in modified form based on your age or location. We may offer free trials or other limited versions of the MPT Products so that you can preview these products before purchase. These versions may have limited features, restrict the permitted time of use and contain other limitations. The features, functionality, or availability of a Third-Party Service may change or be discontinued, including if the developer of such Third-

Party Service violates our terms or policies, or in accordance with the Terms or the applicable Third-Party Terms.5.2. Account suspension or termination. In addition to what is stated under "Account suspension or termination" in the Meta Terms of Service, which applies to MPT Products and the Meta account, your access to or use of MPT Products may be restricted, suspended, or disabled, and you may lose access to part or all of the services offered by Meta or third parties through MPT Products (including your accounts, and any of your information, data, or content associated with such services), if: (i) we determine, in our discretion, that you have clearly, seriously, or repeatedly breached these Supplemental Terms, or other terms and policies that apply to your access to or use of MPT Products or Third-Party Services; or (ii) we believe your access to, or use of, MPT Products creates a health and safety risk. We may also disable or delete your account if after registration your account is not confirmed, your account is unused and remains inactive for an extended period of time, or if we detect someone may have used it without your permission and we are unable to confirm your ownership of the account, or where we are required to do so under applicable law. To the maximum extent permitted by applicable law, Meta and its affiliates assume no liability for such loss of access and use and will have no obligations related to such loss. If you discontinue your use of MPT Products, or we disable your access to or use of MPT Products, these Supplemental Terms shall terminate as an agreement between you and us with respect to those MPT Products, but certain sections will survive termination as provided in Section 5.10 below.5.3. Updates to these Supplemental Terms. These Supplemental Terms may be updated from time to time to accurately reflect our services and practices, to promote a safe and secure experience on the MPT Products, and/or comply with applicable law. Unless the changes are required by law, we will notify you before we make changes to these Supplemental Terms or any Commercial Terms (if the changes are applicable to the MPT Products used by you), and give you an opportunity to review the updated terms before they go into effect. We hope that you will continue using MPT Products, but if you do not agree to our updated Supplemental Terms, you must cease use of MPT Products. Your continued use of MPT Products after the effective date of the updated Supplemental Terms constitutes your acceptance of those terms.5.4. Third-Party Fees and Costs. You are responsible for the fees, costs, and other charges, such as internet usage or utilities fees, associated with use of MPT Products, as well as fees, costs, and other charges associated with Third-Party Services.5.5. Disclaimers; Limitations of Liability; Indemnification.5.5.a. For the avoidance of doubt, the provisions under "Limits on Liability" of the Meta Terms of Service also apply to MPT Products (except for the limited warranties provided for below). THE LAWS OF SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE DISCLAIMER OF IMPLIED WARRANTIES OR CERTAIN TYPES OF DAMAGES, SO SOME OR ALL OF THE DISCLAIMERS AND LIMITATIONS OF LIABILITY IN THE META TERMS OF SERVICE MAY NOT APPLY TO YOU.5.5.b. Unless a separate limited warranty is provided, certain hardware products of the MPT Products are covered by the Limited Warranty offered by Meta Platforms Technologies, LLC. Nothing in these Supplemental Terms is intended to either abridge or expand the scope of those limited warranties.5.5.c. Certain MPT Products may have communication or calling capabilities. However, there are important differences between such MPT Products and a mobile or fixed-line telephone service. MPT Products do not provide access to emergency services or emergency service providers (including the police, fire departments, or hospitals), or otherwise connect to public safety answering points. You should ensure you can contact your relevant emergency service providers through a mobile telephone, fixed-line telephone, or other service.5.5.d. THERE ARE IMPORTANT HEALTH AND SAFETY WARNINGS, INFORMATION, AND INSTRUCTIONS ("HEALTH AND SAFETY WARNINGS") THAT YOU MUST READ BEFORE USING MPT PRODUCTS OR ALLOWING YOUR CHILD TO USE MPT PRODUCTS, AVAILABLE HERE. THESE INCLUDE WARNINGS, INFORMATION, AND INSTRUCTIONS THAT A PARENT OR GUARDIAN MUST REVIEW AND CONSIDER BEFORE DETERMINING THAT THEIR CHILD IS READY FOR MPT PRODUCTS AND SETTING UP AN ACCOUNT ON THEIR BEHALF. WARNING: FAILURE TO FOLLOW THE HEALTH AND SAFETY WARNINGS AND INSTRUCTIONS MAY RESULT IN DAMAGE TO MPT PRODUCTS OR ACCESSORIES, AND MAY INCREASE THE RISK OF PERSONAL INJURY, PROPERTY DAMAGE, DISCOMFORT OR OTHER POTENTIAL HAZARDS. BY USING MPT PRODUCTS, YOU REPRESENT AND WARRANT THAT YOU HAVE REVIEWED THESE WARNINGS AND INSTRUCTIONS AND ENSURE THAT ALL USERS OF YOUR MPT PRODUCTS READ AND UNDERSTAND THE HEALTH AND SAFETY WARNINGS AND INSTRUCTIONS (AND WILL REVIEW ANY UPDATES THERETO), AND WILL ACT IN ACCORDANCE WITH SUCH WARNINGS AND INSTRUCTIONS.5.5.e. To the maximum extent permitted by applicable law, you agree to defend (at our request), indemnify and hold harmless Meta and its affiliates from and against all claims, liabilities, damages, losses, and expenses (including, but not limited to, reasonable attorneys' fees and costs) arising out of or in any way connected with (i) your purchase or use of the MPT Products; (ii) your actual or alleged breach of these Supplemental Terms or any other applicable terms, policies, warnings or instructions provided by Meta or a third party in relation to the MPT Products; (iii) your violation of any applicable law or any rights of any third party; (iv) any content you provide, upload, or transmit while using MPT Products, or (v) any access to or use of MPT Products by any third party to whom you have made available MPT Products access or use. In the event that you provide Meta's defense to such a claim, you agree that Meta (a) shall be consulted regarding, and shall have the right to approve (at our sole discretion), defense strategy, any appeal, and any settlement of the claim, (b) shall have the right to select defense counsel, and (c) may further participate in the defense of the claim with counsel of our own choice at our own expense.5.6. Dispute Resolution.PLEASE READ THIS SECTION 5.6 CAREFULLY BECAUSE IT MAY SIGNIFICANTLY AFFECT YOUR LEGAL RIGHTS, INCLUDING YOUR RIGHT TO FILE A LAWSUIT IN COURT. THIS SECTION 5.6 REQUIRES YOU TO SUBMIT TO BINDING ARBITRATION ANY AND ALL DISPUTES (EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED FOR BELOW) ARISING OUT OF OR RELATED TO THESE SUPPLEMENTAL TERMS, OR ANY PERSONAL USE OF MPT PRODUCTS, AND LIMITS THE MANNER IN WHICH YOU CAN SEEK RELIEF FROM US.5.6.a. What claims must be arbitrated. Except as provided below, you and Meta agree that any cause of action, legal claim, or dispute between you and Meta arising out of or related to these Supplemental Terms, or the purchase or personal use of MPT Products ("claim(s)") must be resolved by arbitration on an individual basis. This arbitration provision is governed by the Federal Arbitration Act. By agreeing to arbitrate, you and Meta expressly waive the rights to sue in court and trial by jury. Our past, present, and future affiliates and agents, as well as any of our successors and assigns, can invoke our rights under this agreement in the event they become involved in a dispute.5.6.b. What claims won't be arbitrated. Instead of using arbitration, you or Meta can bring claims in your local "small claims" court, if the rules of that court will allow it. If you don't bring your claims in small claims court (or if you or we appeal a small claims court judgment to a court of general jurisdiction), then the claims must be resolved by binding, individual arbitration. In addition, only a court may decide claims to enforce your or Meta's intellectual property rights (like copyrights, patents, trademarks, and trade secrets) or resolve issues relating to the scope and enforceability of the arbitration provision or whether subsection 5.6.c (requiring individual arbitration), subsection 5.6.d (requiring pre-arbitration notice of disputes), or subsection 5.6.f (regarding coordinated arbitrations) have been violated. Moreover, nothing in these Terms will preclude you from bringing issues to the attention of federal, state or local agencies and, if the law allows, they can seek relief from us on your behalf.5.6.c. Arbitration on an individual basis. Class actions and class arbitrations are not permitted; for example, you may bring a claim only on your own behalf and cannot seek relief that would affect other users of MPT Products. Nor may an arbitrator consolidate arbitrations unless all parties agree. If there is a final judicial determination that the limitations of this paragraph are unenforceable as to a particular claim or a particular request for relief (such as a request for injunctive relief), then that claim or request for relief will be decided by a court after all other claims and requests for relief are arbitrated.5.6.d. Notice of claims before arbitration. Before you or Meta commence arbitration of a claim, the claimant must provide the other party with a written Notice of Dispute that includes your username, the claimant's name and contact information, a detailed description of the dispute, the specific relief sought, and the claimant's signature. If you send the Notice,

it also must include your residence address (and mailing address if different), the email address and mobile phone number you use with your account, and if you are represented by an attorney, a signed statement authorizing Meta to discuss your account and share your confidential account information with your attorney. Any Notice of Dispute you send to Meta should be mailed to Meta Platforms, Inc., ATTN: MPT Arbitration Filing, 1601 Willow Road, Menlo Park, CA 94025 ("Notice Address"). Before Meta commences arbitration, Meta will send you a Notice of Dispute to the email address you use with your account or when you access MPT Products or by other appropriate means. If you and we are unable to resolve a dispute within 60 days after a fully complete Notice of Dispute is received, you or Meta may commence arbitration, but neither party may commence an arbitration during this 60-day period. If any aspect of the requirements in this subsection have not been met, a court can enjoin the filing or prosecution of arbitrations. In addition, unless prohibited by applicable law, the arbitration provider cannot accept or administer the arbitration, nor assess any fees for such an arbitration. If the arbitration already is pending, it must be dismissed.5.6.e. How arbitration works. The American Arbitration Association ("AAA") will administer all arbitrations under its Consumer Arbitration Rules, as modified by this arbitration provision. The AAA's Consumer Arbitration Rules are available at https://www.adr.org or by writing to the Notice Address. If the AAA cannot or will not administer the arbitration in accordance with this arbitration provision, another arbitration provider will be selected by the parties or, if there is no agreement, by the court.The arbitrator will conduct hearings, if any, by teleconference or videoconference, unless the arbitrator determines that an in-person hearing is appropriate. Any in-person appearances will be held at a location which is reasonably convenient to both parties with due consideration of their ability to travel. The arbitrator may consider rulings in other arbitrations involving other claimants, but an arbitrator's ruling will not be binding in proceedings involving different claimants. Except as provided in subsection 18.3, the arbitrator can award the same relief that a court can award under applicable law, including sanctions against any represented party or counsel permitted under the AAA rules, Federal Rule of Civil Procedure 11(b), or other applicable federal or state law.5.6.e.1. Costs of arbitration. Meta will pay all AAA or arbitrator fees for any arbitration Meta brings. If you are assessed any such fees for any arbitration you bring, we will pay those fees on your behalf, so long as you have fully complied with subsections 5.6.c, 5.6.d, and 5.6.g and your claims seek relief valued at less than $75,000. In all cases, the arbitrator may reallocate these fees in accordance with the AAA's rules regarding frivolous or improper claims or vexatious litigation.5.6.f. Arbitration of coordinated claims. If 25 or more claimants submit similar Notices of Dispute or file similar arbitrations and are represented by the same or coordinated counsel (regardless of whether the cases are pursued simultaneously), all of the cases must be resolved in arbitration in staged proceedings. You agree to this process even though it might delay the arbitration of your claim. In the first stage, claimants' counsel and Meta will each select up to 25 cases (50 cases total) to be filed in arbitration and resolved individually by separate arbitrators. If feasible, arbitrators will be from the respective claimants' home states. In the meantime, no other cases may be filed in arbitration. Nor may the AAA accept, administer, or demand payment for fees for other arbitrations. After the first stage is completed, the parties will engage in a single mediation of all remaining cases, and Meta will pay the mediation fee. If the parties cannot agree how to resolve any of the remaining cases after the mediation, the parties will repeat the process of filing up to 50 cases to be resolved individually by separate arbitrators, followed by mediation. If any cases remain after the second stage, the process will be repeated until all cases are resolved, with four differences. First, a total of 100 cases may be filed in the third and later stages. Second, the cases will be randomly selected. Third, arbitrators who decided cases in the first two stages may be appointed in later stages if different arbitrators are not available. Fourth, mediation is optional at the election of claimants' counsel. If this subsection applies to a Notice of Dispute, any statute of limitations or contractual limitations period applicable to the listed claims and requests for relief will be tolled from the time the first cases are selected for bellwether proceedings until the claimant's Notice of Dispute is selected for a bellwether proceeding, withdrawn, or otherwise resolved. A court will have the authority to enforce this subsection, including the power to enjoin the filing or prosecution of arbitrations or the assessment or collection of related fees. If there is a final judicial determination that the staging process in this subsection is not enforceable, then the cases may be filed in arbitration, but the payment of AAA and arbitrator fees will be assessed as arbitrations advance and arbitrators are appointed rather than when the arbitrations are initiated.5.6.g. How to opt out of arbitration. You can opt out of arbitration within 30 days of the date that you first agreed to these Supplemental Terms (including any earlier version). If you have previously agreed to arbitration, then you may opt out of any revisions to the arbitration provision within 30 days of receiving notice of those revisions, in which case the prior version of the arbitration provision shall apply. To opt out, you must send Meta your name, username, residence address, email address, and phone number you used for your Meta account or when you access MPT Products, and a statement personally signed by you that you want to opt out of this arbitration agreement (or of revisions to it). That information must be sent to the following address: Meta Platforms, Inc. ATTN: MPT Arbitration Opt-out, 1601 Willow Road, Menlo Park, CA 94025.5.6.h. What court will hear claims. For any claim that is not arbitrated or resolved in small claims court, you agree that it will be resolved exclusively in the U.S. District Court for the Northern District of California or a state court located in San Mateo County. You also agree to submit to the personal jurisdiction of either of these courts for the purpose of litigating any such claim.5.6.i. What law will apply. Whether a dispute is in arbitration or in court, the laws of the State of California, to the extent not preempted by or inconsistent with federal law, will govern these Terms and any claim, without regard to conflict of law provisions.5.7 Severability and Waiver. If any portion of these Supplemental Terms is found to be unenforceable (including but not limited to the terms of Section 5.6), the unenforceable portion will be deemed amended to the minimum extent necessary to render it enforceable, and if it can't be made enforceable, then it will be severed and the remaining portion will remain in full force and effect. If we fail to enforce any of the Supplemental Terms, it will not be considered a waiver. Any amendment to or waiver of these Terms must be made in writing and signed by us.5.8. Governing Law. The laws of the State of California, to the extent not preempted by or inconsistent with U.S. federal law, will govern these Supplemental Terms and any claim, without regard to conflict of law provisions.5.9. Transfer and Trade Compliance. MPT Products are only intended for use in the countries listed on the "Supported Countries" page of the corresponding MPT Product. Certain MPT Products' functionality and services may not be accessible outside of, and may vary among and within, the Supported Countries. You will comply with all applicable U.S. and non-U.S. export controls, import controls and trade sanctions laws ("Trade Laws"). You will not use or download, allow others to use or download, or otherwise transact with / within MPT Products if you or they are located in a country or region subject to comprehensive U.S. trade sanctions, if you or they are listed on any U.S. or EU restricted parties list, or for any purpose prohibited by Trade Laws. You will not disguise your location through IP proxying or other methods to circumvent this restriction. You will not, and will not allow others to, directly or indirectly, export, re-export, provide, resell, transfer or otherwise dispose of MPT Products: (a) to any individual, entity, or country or region prohibited by Trade Laws; (b) to anyone on U.S. or EU government restricted parties lists; or (c) for any purpose prohibited by Trade Laws, including, but not limited to, nuclear, chemical or biological weapons, or missile technology applications. You will not, and will not allow others to, use, distribute or transfer, MPT Products in any manner that violates applicable law, including all applicable Trade Laws of the Supported Countries and any other applicable governmental authority. MPT Products may not be resold, transferred or otherwise disposed of in a country subject to comprehensive U.S. trade sanctions or to a person or organization sanctioned by the U.S. and EU government authorities.5.10 Termination. These Supplemental Terms are effective until terminated in accordance with the terms and conditions herein, and will terminate when the Meta Terms of Service between you and us are terminated. Upon termination, the provisions in Sections 3 and 5.5 - 5.12 of these Supplemental Terms will survive.5.11. Government Rights. The MPT Products, including all related software, technical data and documentation, are "Commercially available off-the-shelf (COTS) items" as defined in Section 2.101 of Title 48 of the U.S. Code of Federal Regulations. We provide the MPT Products for public sector end use, including U.S. Government end use, with the

same rights as all other end users pursuant to these Supplemental Terms. If a public sector entity, including a U.S. Government entity, has a need for any additional rights, it must negotiate directly with Meta to determine if the parties can negotiate an acceptable amendment to these Supplemental Terms that must be included in any applicable contract or agreement.5.12. Product-Specific Terms. The following additional terms apply to the applicable MPT Product (Meta VR Products or Worlds), as noted below:5.12.a. For purposes of Section 3 of these Supplemental Terms, you additionally agree that Meta, its affiliates, and other users of Worlds may interact with, supplement, manipulate, and modify (in whole or in part) any content you have rights in, upload to, or create in Worlds. To the fullest extent permitted by law, you waive and agree to waive, or agree not to exercise, all rights known or referred to as "moral rights," "artist's rights," "droit moral," or other similar rights in and to any such content.5.12.b. Notwithstanding Section 3.1 of these Supplemental Terms, you acknowledge and agree that: (a) content that you create in, modify in, or upload to Worlds in accordance with these Supplemental Terms may continue to exist on our systems and in Worlds even after you have deleted your account; (b) when you delete your account, others you have invited to build your worlds, if any, may assume management of them under certain circumstances; and (c) the license you grant to us to use your content under these Supplemental Terms, along with consents given in relation to that content, will not expire and will continue even after you delete your account.5.12.c. When you use Worlds, your device will record the last few minutes of your and other users' most recent audio, video, and other interactions will be recorded in case you want to report anything you've encountered. These recordings may be stored on our servers. We do not review these recordings unless you submit a report. If you don't submit a report, the recordings will be deleted on a rolling basis. These recordings enable you to report abuse, combat harmful conduct, and protect and support our community. Other users in close proximity to you in Worlds may submit recordings of the same event.If you submit a report, we use the attached recordings to investigate and resolve the report, and to help train our systems to combat harmful conduct, after which time the recordings are deleted. In some cases, we may need to retain the recordings for longer, where it is necessary in order to comply with applicable law.In addition, we may use safety specialists to investigate abuse reports in real time. If safety specialists are called to your location within Worlds, they can see, hear, and record your interactions in real time. You may not be able to detect when a safety specialist is present in your location within Worlds.5.12.d. You may not create currencies, stocks, banks, stock exchanges, or similar financial instruments in Worlds.5.12.e. Meta may choose to make available to users copyrighted sound recordings and the musical works embodied in the sound recordings ("Licensed Music") in connection with features of Worlds. If Meta makes Licensed Music available to you, Meta grants you permission to use Licensed Music solely for creating content in Worlds. This permission is in the form of a non-exclusive, non-sublicensable, personal, limited, revocable, non-transferable license to (i) synchronize the Licensed Music into content in Worlds during the period of time that the Licensed Music is made available through Worlds, and (ii) play, listen, and interact with content containing Licensed Music solely through Worlds. If you modify, edit, sample, or remix any of the Licensed Music within content in Worlds, any new or derivative works created will also be Licensed Music and Meta will retain the rights to those works. To the extent permitted by applicable law, you hereby assign and shall assign your rights in those new or derivative works of Licensed Music to Meta, and agree not to make any claim based on moral rights, but you may use those new or derivative works of Licensed Music subject to the limited license above. For clarity, this license does not permit you to sell, license, sub-license, or rent Licensed Music or any new derivative works you or others create from the Licensed Music.5.13. Other Terms and Policies that may apply.5.13.a. Meta Horizon Store Terms: These terms apply to any order, download, or purchase made through the MPT Products (including free software and content).5.13.b. MPT Commercial Terms: These terms apply to use of MPT Products for any commercial, business, or other non-personal purpose.5.13.c. Code of Conduct for Virtual Experiences and Platform Abuse Policy: These policies apply to you if you access or use MPT Products.5.13.d. Health and Safety Warnings: These warnings, information, and instructions apply to you if you access or use MPT Products.5.13.e. Meta Avatars Terms of Service: These terms apply to your use of Meta Avatars, Avatar Tools, Meta Avatar Stores and Avatar Items as defined therein.5.13.f. If you use any MPT Product pursuant to a product testing agreement, beta testing agreement, or similar agreement (a "Product Testing Agreement"), in the event of a conflict between such Product Testing Agreement and these Supplemental Terms, the Product Testing Agreement shall govern to the extent of the conflict.5.13.g. If you use any MPT Products in your capacity as a developer of software or content for use on the MPT Products pursuant to a developer agreement, in the event of a conflict between such developer agreement and these Supplemental Terms, the developer agreement shall govern to the extent of the conflict.Get news and updates from MetaEmailBy signing up you agree to receive updates and marketing messages (e.g. email, social, etc.) from Meta about Meta's existing and future products and services.You may withdraw your consent and unsubscribe at any time by clicking the unsubscribe link included in our messages.Your subscription is subject to the Terms and Privacy Policy.MetaFacebook Meta.com social mediaThreads Meta.com social mediaInstagram Meta.com social mediaX Meta.com social mediaYouTube Meta.com media channelParents: Important guidance & safety warnings for children's use here.*Batman: Arkham Shadow is rated Teen with violence, mild blood and language. Offer valid on Qualifying Products purchased from September 25, 2024 through December 31, 2026. Terms apply.AI GLASSESCertain Meta AI features only in select countries and languages. Please check local availability. Software updates required for optimum performance.OPTIONAL FINANCINGOptional financing is available through third party providers, is subject to an eligibility check by the lender, lender terms, and may not be available everywhere or on all products. See https://www.meta.com/legal/financing-offers/ for additional details.‡0% APR financing with Affirm is not available for limited edition and pre-order items, and may not be available on all devices or accessories.©2025 Meta.