

T.C.  
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI  
DİNLER TARİHİ BİLİM DALI

# KUTSAL MEKAN VE TEKNOLOJİDEKİ TEZAHÜRLERİ

## YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖZGE YILDIRIM

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Muhammet MAHMUTOĞLU

GAZİANTEP, Şubat 2025

T.C.  
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI  
DİNLER TARİHİ BİLİM DALI

Tezin Başlığı: Kutsal Mekân ve Teknolojideki Tezahürleri  
Adı ve Soyadı: Özge YILDIRIM  
Tez Savunma Tarihi: 25/02/2025

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet MAHMUTOĞLU danışmanlığında hazırlanan bu tez tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından oybirliği ile bir Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri:

İmzası:

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet MAHMUTOĞLU  
(Jüri Başkanı)

Doç. Dr. Ayşe EROĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Nurettin AKCAN

Bu tezin gerekli şartları sağlayarak yukarıda belirtilen jüri tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edildiğini onaylarım.

Prof. Dr. Nazım HASIRCI  
Enstitü ABD Başkanı

Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. Mehmet SOĞUKÖMEROĞULLARI  
SBE Müdürü

## ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

Bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

İmza:

Adı ve Soyadı: Özge YILDIRIM

Öğrenci Numarası: 220003963002

Tezin Savunma Tarihi: 25/02/2025

## ÖZET

### KUTSAL MEKÂN VE TEKNOLOJİDEKİ TEZAHÜRLERİ

YILDIRIM, Özge

Yüksek Lisans Tezi

Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalı

Dinler Tarihi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Muhammet MAHMUTOĞLU

Şubat-2025, 92 sayfa

Kutsal mekânlar tarih boyunca fiziksel anlamlar taşıdığı gibi algısal ve metafiziksel manaları da içermiştir. Teknolojik gelişmeler süreç içerisinde bu mekânların hem inşasını hem de deneyimlenmesini şekillendirmeye başlamıştır. Dijitalleşme süreci, kutsal mekânlarla ilişkili kavramları ve tezahürlerini oyunlardan filmlere, sosyal medyadan metaverse uzanan çeşitli platformlara taşımıştır. Bu kapsamda tez, disiplinler arası literatür taraması yöntemiyle elde edilen verileri doküman analizi yoluyla inceleyerek, kutsal mekânla ilişkili kavram ve tezahürlerin dijital dünyada nasıl açığa çıktığını araştırmaktadır. Bu bağlamda, oyunlar, filmler ve diğer medya türlerinden alınan örnekler incelenmiştir. Veriler incelenirken tarafsız ve bilimsel bir yöntem izlenerek nesnelliğin korunmasına özen gösterilmiştir. Çalışma, kutsal mekânların dijital evrende nasıl varlık gösterdiğini bütüncül bir şekilde ele alarak literatüre katkı sağlamayı ve gelecekte bu alanda yapılacak araştırmalara teorik bir temel sunmayı amaçlamaktadır. “Kutsal Mekân ve Teknolojideki Tezahürleri” adlı tezimizin giriş kısmında konunun daha iyi anlaşılmasını sağlamak için kutsalın kavramsal çerçevesinden bahsedilmektedir. Bununla beraber birinci bölümde mekân, teknoloji, metaverse, dijital platformlar, film, animasyon ve oyunun kavramsal çerçevesine yer verilmiştir. İlk bölümün başlangıç adımı kutsal mekânın ve teknolojinin mahiyetini anlamaya çalışmaktır. Bu bölümde kutsal mekânın tarihi arka planıyla ilişkili olduğu kavramlar ele alınmaktadır. Akabinde kutsal mekânın tezahürleri incelenmektedir. İkinci bölümde kutsal mekânla teknoloji ilişkisine yer verilmektedir. Bu bağlamda ilk olarak tarihsel sürece yer verilerek aralarındaki tarihsel ilişki ortaya konmaya çalışılmaktadır. Ardından dijital içeriğin çeşitliliğinden yola çıkarak kutsal mekânın tezahürleri incelenmiştir.

**Anahtar sözcükler:** Kutsal Mekân, Tezahür, Teknoloji, Dijital Platformlar, Dinler Tarihi.

**ABSTRACT****SACRED PLACES AND THEIR MANIFESTATIONS IN TECHNOLOGY**

YILDIRIM, Özge

Master Thesis

Department of Philosophy and Religious Studies

History of Religion Department

Thesis Advisor: Asst. Prof. Muhammet MAHMUTOĞLU

February-2025, 92 pages

Sacred places have had physical meanings throughout history, as well as perceptual and metaphysical meanings. Technological developments have begun to shape both the construction and experience of these places. The digitalization process has carried the concepts and manifestations related to sacred places to various platforms ranging from games to movies, from social media to the metaverse. In this context, the thesis examines the data obtained through the interdisciplinary literature review method through document analysis and investigates how the concepts and manifestations related to sacred places are revealed in the digital world. In this context, examples taken from games, movies and other types of media were examined. While examining the data, an impartial and scientific method was followed and attention was paid to preserving objectivity. The study aims to contribute to the literature by holistically addressing how sacred places exist in the digital universe and to provide a theoretical basis for future research in this field. In the introduction part of our thesis titled “Sacred Places and Their Manifestations in Technology”, the conceptual framework of the sacred is mentioned in order to provide a better understanding of the subject. In addition, the conceptual framework of place, technology, metaverse, digital platforms, film, animation and game is included in the first section. The initial step of the first section is to try to understand the nature of sacred place and technology. In this section, the concepts related to the historical background of sacred space are discussed. Then, the manifestations of sacred place are examined. The second section includes the relationship between sacred place and technology. In this context, first, the historical process is given and the historical relationship between them is tried to be revealed. Then, the manifestations of sacred place are examined based on the diversity of digital content.

**Keywords:** Sacred place, Manifestation, Technology, Digital platforms, History of Religions.

## ÖN SÖZ

Kutsal mekânlar, tarih boyunca farklı inanç sistemlerinde büyük bir önem taşımıştır. Çünkü mekân, yalnızca onu oluşturan fiziksel alanlarla sınırlı değildir; içinde barındırdığı algısal ve metafiziksel tezahürlerle çok boyutlu anlam dünyasına sahiptir. Bu çok boyutluluğu anlamak için kutsal mekânların tarihçesini incelemek, ilişkili olduğu kavramları ve tezahürlerini ortaya koymak, ardından teknoloji ile etkileşimini anlamlandırmak tezin temel motivasyonları olmuştur. Bununla beraber mimari süreçlerin, bu süreçlerin metafiziksel boyutlarının ve bireyler arası algısal farklılıkların nasıl şekillendiğini incelemek tezimiz süresince oldukça değerli bir bilgi deneyimi fırsatı sunmuştur. Aynı zamanda, kutsal mekânların dijital oyunlarda, filmlerde ve sosyal medyada nasıl temsil edildiğini araştırmak da dikkate değer bir sürecin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Akabinde, metaverse ve sanal gerçeklik (VR) teknolojileri aracılığıyla inşa edilen dijital kutsal mekânların günümüz ve gelecek açısından nasıl bir dönüşüm geçireceği konusu tezimizin araştırma temalarından birisini oluşturmaktadır.

“Kutsal Mekân ve Teknolojideki Tezahürleri” adlı tezimizin giriş kısmında konunun daha iyi anlaşılmasını sağlamak için kutsalın kavramsal çerçevesinden bahsedilmektedir. İlk bölümün başlangıç adımı kutsal mekânın ve teknolojinin mahiyetini anlamaya çalışmaktır. Bu bölümde kutsal mekânın tarihi arka planıyla ilişkili olduğu kavramlar ele alınmaktadır. Akabinde kutsal mekânın tezahürleri incelenmektedir. İkinci bölümde kutsal mekanla teknoloji ilişkisine yer verilmektedir. Bu bağlamda ilk olarak tarihsel sürece yer verilerek aralarındaki tarihsel ilişki ortaya konmaya çalışılmaktadır. Ardından dijital içeriğin çeşitliliğinden yola çıkarak kutsal mekânın tezahürleri incelenmiştir.

Yüksek lisans eğitim öğretim süresince öğrencisi olmaktan mutluluk ve onur duyduğum, tezin yazım aşaması süresince de yol göstericiliğinden, dönütlerinden ve desteklerinden ötürü sayın danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Muhammet MAHMUTOĞLU’na teşekkürlerimi borç bilirim. Değerli jüri üyelerim Doç. Dr. Ayşe EROĞLU’na ve Dr. Öğr. Üyesi Nurettin AKCAN hocama teşekkür eder saygılarımı sunarım. Zorlandığım anlarda bana destek olan her daim yanımda olan kıymetli Sena Kavuncu, Ayşe Öztoklu, Hatice Atılğan’a ve süreç boyunca desteklerini hissettiren İpek Kılınç ve Zehra Kaymaz’a akabinde tüm arkadaşlarıma ayrı ayrı teşekkür ederim. Hayat yolculuğunda varlıklarına her an minnettar olduğum, bana kendimi hiçbir zaman yalnız hissettirmeyen, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, tez süresince her daim yanımda olan annem ve babama, tezin her bir satırını benimle beraber okuyan kardeşlerim Bilge ve İbrahim Yıldırım’a, canım aileme en içten sevgi ve saygılarımı sunarım.

**Özge YILDIRIM**  
**GAZİANTEP, 2025**

## İÇİNDEKİLER

|                       |      |
|-----------------------|------|
| ÖZET.....             | i    |
| ABSTRACT.....         | ii   |
| ÖN SÖZ.....           | iii  |
| İÇİNDEKİLER .....     | iv   |
| ŞEKİLLER LİSTESİ..... | vii  |
| KISALTMALAR .....     | viii |

## GİRİŞ

|                                                                       |   |
|-----------------------------------------------------------------------|---|
| A. Araştırmanın Konusu ve Problemi.....                               | 1 |
| B. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....                                   | 3 |
| C. Araştırmanın Varsayımları .....                                    | 4 |
| D. Araştırmanın Sınırlılıkları .....                                  | 5 |
| E. Araştırmada Kullanılan Yöntemler.....                              | 6 |
| F. Kutsalın Kavramsal Çerçevesi ve Dinlerde Kutsalın Tezahürleri..... | 7 |

## I. BÖLÜM

### KUTSAL MEKÂN VE TEKNOLOJİNİN MAHİYETİ

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| 1.1. Kutsal Mekânın Mahiyeti.....                   | 20 |
| 1.1.1. Kutsal Mekânın Tarihi Arka Planı.....        | 22 |
| 1.1.2. Kutsal Mekânla İlişkili Bazı Kavramlar ..... | 28 |
| 1.1.2.1. Tanrı .....                                | 28 |
| 1.1.2.2. İbadet.....                                | 29 |
| 1.1.2.3. Semboller .....                            | 30 |
| 1.1.2.4. Kutsal zaman.....                          | 31 |
| 1.1.2.5. Kutsal kitap .....                         | 31 |
| 1.1.2.6. Dini lider .....                           | 32 |
| 1.1.2.7. Cemaat.....                                | 33 |
| 1.1.2.8. Kutsal toprak .....                        | 33 |
| 1.1.2.8. Misyonerlik .....                          | 34 |

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.1.3. Kutsal Mekânın Tezahürleri.....                                   | 35 |
| 1.1.3.1. Fiziksel mekân .....                                            | 35 |
| 1.1.3.2. Metafizik mekân.....                                            | 36 |
| 1.1.3.3. Algısal mekân .....                                             | 37 |
| 1.1.3.4. Sanal mekân. ....                                               | 38 |
| 1.2. Teknolojinin Mahiyeti.....                                          | 40 |
| 1.2.1. Sosyal Medya .....                                                | 41 |
| 1.2.2. Dijital Medyanın Çeşitliliği: Film, Animasyon, Anime ve Oyun..... | 42 |
| 1.2.2.1. Film .....                                                      | 43 |
| 1.2.2.2. Animasyon ve anime.....                                         | 43 |
| 1.2.2.3. Oyun.....                                                       | 44 |
| 1.2.3. Dijital Evrenler: Sanal Gerçeklik (VR)'dan Metaverse'e.....       | 44 |

## II. BÖLÜM

### KUTSAL MEKÂNLA TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

|                                                                                                   |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1. Endüstri Öncesi ve Sonrası: Kutsal Mekân ve Teknoloji İlişkisi .....                         | 46 |
| 2.2. Kutsal Mekanla İlgili Kavramları Teknolojik Gelişmeler Işığında Yeniden<br>Düşünmek .....    | 49 |
| 2.2.1. İbadet.....                                                                                | 49 |
| 2.2.2. Semboller .....                                                                            | 50 |
| 2.2.3. Kutsal Zaman .....                                                                         | 51 |
| 2.2.4. Kutsal Kitap .....                                                                         | 52 |
| 2.2.1. Dini Lider.....                                                                            | 52 |
| 2.2.2. Cemaat.....                                                                                | 53 |
| 2.2.3. Kutsal Toprak.....                                                                         | 54 |
| 2.2.4. Misyonerlik .....                                                                          | 54 |
| 2.3. Dijital Din ve Kutsal Mekân İlişkisi .....                                                   | 54 |
| 2.4. Sosyal Medya ve Kutsal Mekân İlişkisi.....                                                   | 56 |
| 2.2. Dijital İçeriklerin Çeşitliliğinde Kutsal Mekân Tezahürleri: Film, Animasyon ve<br>Oyun..... | 57 |
| 2.2.1. Genshin İmpact Oyununda Kutsal Mekân Tezahürleri.....                                      | 57 |
| 2.2.2. PK Filminde Kutsal Mekânın Tezahürleri .....                                               | 60 |
| 2.2.3. Coco Animasyonunda Kutsal Mekânın Tezahürleri .....                                        | 62 |
| 2.2.4. Ruhların Kaçışı Animesinde Kutsal Mekânın Tezahürleri .....                                | 64 |

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.3. Kutsal Mekânların Sanal Gerçeklikten Metaverse'e Tezahürleri ..... | 67 |
|-------------------------------------------------------------------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| <b>SONUÇ</b> ..... | 71 |
|--------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| <b>KAYNAKÇA</b> ..... | 75 |
|-----------------------|----|



## ŞEKİLLER LİSTESİ

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Şekil 1.1:</b> Kutsal mekanla ilişkili kavramlar ve tezahürler..... | 19 |
|------------------------------------------------------------------------|----|



## KISALTMALAR

- a.g.e** : Adı geçen eser  
**bk.** : Bakınız  
**çev.** : Çeviri  
**Haz.** : Hazırlayan  
**Hz.** : Hazreti  
**TDK** : Türk Dil Kurumu  
**TDV** : Türkiye Diyanet Vakfı  
**ed.** : editör  
**vb.** : ve benzeri  
**vd.** : ve diğerleri  
**M.Ö.** : Millattan önce  
**M.S.** : Millattan sonra

## GİRİŞ

### A. Araştırmanın Konusu ve Problemi

Bu tez, kutsal mekânlarla teknoloji arasındaki ilişkinin geçmişten günümüze uzanan süreçte birbirlerine etkilerini konu almaktadır. Araştırma, tarihsel bağlamda kutsal mekânların teknoloji ile olan etkileşimini anlamak ve gelecekte yapılacak çalışmalarda kutsal mekân ve teknolojiyle ilişkili meselelerin nasıl şekillenebileceğini tartışmak için bir zemin sağlamayı planlamaktadır.

Tez süresince aşağıdaki soruların cevapları aranmaktadır:

- Kutsal mekân ve teknolojinin mahiyeti nedir?
- Kutsal mekânların hangi tezahürleri söz konusudur?
- Kutsal mekânlarla teknolojinin etkileşimi geçmişten günümüze hangi süreçlerden geçmiş ve günümüzde kutsal mekân ile ilişkili bazı kavramları (cemaat, ritüel, kutsal zaman kutlamaları vb.) nasıl etkilemiştir?
- Kutsal mekânlar günümüz dünyasında sosyal medyaya, dijital filmlere, animasyonlara ve dijital oyunlara nasıl yansımaktadır?
- Kutsal mekânlar; VR, metaverse gibi teknolojilerde nasıl yer almaktadır?

Kutsal mekân ve teknoloji arasındaki ilişkiyi anlamak için öncelikle kutsalın veya kutsallığın insanlık açısından ne ifade ettiğini incelemek gerekmektedir. Kutsal, genel olarak saygı gösterilmesi gereken, dokunulmaz<sup>1</sup> ve dini unsurları birleştiren bir bağ<sup>2</sup> olarak tanımlanmaktadır. Kutsal soyut bir kavram olmakla birlikte herhangi bir nesne, mekân ve zamanla bağlantılı olarak açığa çıkması, tezahür olarak

<sup>1</sup> Türk Dil Kurumu “Kutsal” (Erişim 21 Ekim 2023).

<sup>2</sup> Durmuş Arık, *Kavram Atlası / Dinler Tarihi I* (Ankara: Gazi Kitabevi, 2020), 27.

adlandırılmaktadır. Bu bağlamda kutsal mekânı diğer mekanlardan ayıran ve onu özel kılan şey, kutsallığın bu mekânlarla ilintili olarak tezahür etmesidir. İnsanlık, tarih boyunca inançlarını yaşayabilmek neticesinde bir araya gelecekleri, kutsal pasajlarını okuyacakları, bir dini lider eşliğinde dinin doktrinlerini öğrenecekleri, kutlamalarını ve hüznlerini yaşayacakları ortak bir mekâna ihtiyaç duymuşlardır. İnsanlığın kutsal mekân serüveni avcı-toplayıcıların taşı yontmasıyla başlamıştır. Bu duruma en erken örnek Göbekli Tepedeki T şekilli sütunlardır.<sup>3</sup> Daha sonra dinlere özgü mabet inşalarıyla süreç (cami, sinagog, stupa, kilise vb.) devam etmiştir. İnsan ilerledikçe kullandıkları araçlar gelişmiş, kullandıkları araçlar geliştikçe; yeni yöntemler ortaya çıkmış, yeni yöntemler ortaya çıktıkça bilgi birikimleri artmıştır. Dolayısıyla tüm bu süreçler içerisinde insanlıkla beraber teknik veya teknolojik gelişmeler de ilerleme kaydetmiştir. Burada yaşanan ilerlemeler kutsal mekân inşalarında da kendisini göstermiştir. Aynı zamanda inananların hakikat arayışlarını ve anlayışlarını kutsal mekân bağlamında görünür hale getirmiştir.

Kutsal mekânın tezahürlerini birçok açıdan ele almak mümkün olsa da tez süresince; fiziksel, algısal, metafiziksel ve sanal olmak üzere dört kısımda incelenecektir. Bu dört kısım, yerine göre tek başına tezahür edebildiği gibi birbirleriyle bağlantılı olarak da aralarındaki tezahürü hissettirebilmektedir. Fiziksel mekân, bir alanın varlığıyla ilgilidir. Kutsal mekânın içindeyken insanın Tanrı'yla olan bağını güçlendirmesi metafiziksel bir boyutta işaret etmektedir. Bu Tanrı'yla insanın arasındaki uzaklık ve yakınlık ilişkisini sembol etmektedir. Buna rağmen her insanın kutsal mekândaki sembolleri yahut ondaki izleri aynı oranda yakalaması, hissetmesi ve yorumlaması bireysel farklılıklarından ötürü mümkün değildir. İnsanların kutsal mekânlarda birebir aynı şeyleri yaşamaması kutsal mekânın algıdaki tezahürü ile ilişkilidir. Benzer şekilde insanların kutsal mekân ile ilişkili dijital platformlardaki tutumları, dijital oyun yahut filmlerdeki dışarıya tezahür eden hisleri aynı oranda olmayacaktır.

Son olarak sanal mekân, zihinde varlığını sürdüren mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal mekânlar, gerçeklikten kopmuş bir gerçeklik algısını insana sunmaktadır. Bu durumda rüyalar, sanal mekânın en eski örneği olarak görülebilir.

---

<sup>3</sup> Reza Aslan, Tanrı Geçmişten Günümüze Dinler Tarihi, çev. Elif Berktaş (Ankara: Panama Yayıncılık, 2022), 80.

Şamanların girdiği trans sürecini de bu duruma örnek olarak gösterebiliriz. Teknolojik gelişmeler ile beraber sanal mekân, VR teknolojilerinden metaverse uzanan bir süreç girmiş insanlar için yeni bir mekânın kapılarını aralamıştır. Teknolojinin gelişim süreci; internetin, sosyal medyanın, dijital oyunların ve filmlerin dünyanın her yerinden erişimi gibi imkanlarını beraberinde getirmiştir. Tüm bunlar geçmişte insanların kutsal mekânlarında gerçekleştirdikleri önemli toplantılarını, ritüellerini, okudukları kutsal kitaplarını, bilgi aldıkları dini liderlerin anlatılarını, sembollerini, cemaatleri ile bir araya gelip kutladıkları kutsal zamanlarındaki bazı etkinliklerini dijital ağlar üzerine taşımıştır. Böylece insan kutsal mekânda hissettiklerini dijital ortamlarda da yaşama imkânı bulabilmektedir. Yine benzer şekilde insan, dijital ortamlarda geçirdiği süre zarfında çevresinde var olan fizikselliğin farkında olmayarak dalma durumunu gerçekleştirmektedir. Tüm bu durumlar beraberinde bazı soruları ve sorunları getirdiği gibi kutsalın yayılması açısından bir yeniliği beraberinde getirmiş ve getirmeye de devam edeceği öngörülmektedir.

## **B. Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Araştırma, kutsal mekânlarla teknolojinin dinler tarihi kapsamındaki ilişkisini anlamayı ve bu ilişki sürecindeki değişimleri incelemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca kutsal mekân ve teknoloji arasındaki ilişkiyi irdelemeyi hedeflemektedir. Kutsal mekânlar, çoğu dinde merkezi bir öneme sahip olmuştur. Teknolojik gelişmeler kutsal mekânların işlevlerini ve algılanışlarını (önemli bir konunun camide cemaatle tartışılırken günümüzde sosyal ağlar üzerinden tartışılması vb.) etkilemeye başlamıştır. Bu yüzden günümüz insanlığının teknolojinin getirisiyle beraber dijital evrenle arasındaki bağı gündeme getirmek her zamankinden daha önemli bir hale gelmiştir.

Bu tez, dinler tarihi bağlamında öncelikle kutsal mekânların teknoloji ile etkileşimini incelemeyi, ilişkili geleneksel kavramların (cemaat, ritüel, kutsal zaman kutlamaları vb.) günümüzde teknolojinin hızlı gelişimiyle nasıl etkilendiğini ve dönüştüğünü araştırmayı, metaverse ve VR teknolojilerinin kutsal mekân üzerindeki etkisini, kutsal mekânların sosyal medya, animasyonlar filmlerde nasıl yansıdığını incelemeyi amaçlamaktadır.

### C. Araştırmanın Varsayımları

Araştırma, kutsal mekânların yalnızca fiziksel yapılar olmadığı, aynı zamanda metafiziksel, algısal ve sanal boyutlara da sahip olduğu varsayımıyla yola çıkmaktadır. Tezin temel motivasyonlarından birisi kutsal mekân kavramını bütüncül bir şekilde inceleyerek tarihsel ve kavramsal boyutlarını ortaya koymak ve kutsal mekânın tezahürlerini ele almaktır. Akabinde teknolojiye gelişimlerini anlamaktır. Günümüzde teknolojinin ibadet pratiklerinden mekân algısına kadar pek çok unsuru dönüştürmeye başladığı göz önüne alındığında, bu dönüşümün kutsal mekân bağlamında nasıl bir yön izlediğini incelemek oldukça önemlidir.

Kutsal mekânlar, insanlık tarihi boyunca hem bireysel hem de kolektif anlamda önemli olmuştur. Ancak, günümüzde bu mekânlar yalnızca fiziksel yapılar olarak değil, aynı zamanda sanal dünyalarda da varlık göstermeye başlamıştır. Teknolojinin; kutsal mekânların oyunlara, filmlere, sosyal medyaya ve metaverse etkisi üzerine dinler tarihi alanında yapılan çalışmalar sınırlıdır. Bu nedenle, kutsal mekânların tarihsel kökenlerinden yola çıkarak modern teknolojiyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu anlamak bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Ayrıca, dijitalleşmenin kutsal mekânlar üzerindeki etkisi gelecekte kutsal mekânların nasıl şekilleneceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu çalışma, kutsal mekânların metaversede, sosyal medyada, filmlerde, oyunlarda nasıl yer aldığını inceleyerek, dijital çağın mekânsal algıyı nasıl şekillendirdiğine dair akademik bir tartışma başlatmayı da amaçlamaktadır.

Literatürde mekânların tarihçesi, metafiziksel boyutları ve fiziksel unsurları üzerine çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Ancak, özellikle dinler tarihi alanında kutsal mekânların teknolojiyle etkileşimini ve sanal dünyadaki tezahürlerini bütüncül bir bakış açısıyla ele alan kapsamlı bir araştırma bulunmamaktadır. Çalışma bu boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

Günümüz dünyasında dijitalleşme kaçınılmaz bir süreçtir ve bu süreç kutsal mekânlar üzerinde de etkili olmaktadır. Bu yüzden çalışma, dijitalleşmenin kutsal mekânlara etkisini analiz ederek hem mevcut literatüre katkı sağlamakta hem de gelecekte bu alanda yapılacak çalışmalara teorik bir temel sunmayı hedeflemektedir.

#### D. Araştırmanın Sınırlılıkları

Tez süresince, kutsal mekân ve teknoloji ilişkisinin çerçevesi ele alınmış olup, belirli bir dinin ya da inanç sisteminin detaylı özelliklerine yer verilmemiştir. Dinler hakkında genel ve temel bilgiler verilmiş, ancak herhangi bir dini sistemin ayrıntılı bir analizi çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Bunun yanı sıra, verilen örneklerin, kavramların ve tezahürlerin sadece kutsal mekânlarla olan bağlamları ele alınmıştır. Bağlamların ötesine geçilerek derinlemesine bir analiz yapılmamıştır. Bu sınırlılık, çalışmanın odak noktasının dağılmasını önlemek ve konunun belirlenen çerçeve içinde tutarlı bir şekilde incelenmesini sağlamak amacıyla tercih edilmiştir. Aynı zamanda geniş kapsamlı analiz gerektiren diğer yönler başka araştırmalara bırakılmıştır.

Tezi yazarken karşılaştığımız en büyük zorluklardan biri, kutsal mekân ve teknoloji ilişkisine dair yeterli akademik kaynağın bulunmamasıydı. Bu yüzden tez süreci, farklı disiplinlerden kaynakların bir araya getirilmesiyle nihayete ulaştırılmıştır. Başlıkta kullanılan eserlerin başlıcalarından bahsedilecektir.

Literatür taramasına ilk önce kutsal ve kutsal mekân kavramını tanımlamakla başlanmıştır. Burada dinler tarihinin kült isimlerinden olan Mircea Eliade'nin Babil Simyası ve Kozmolojisi, Dinler Tarihine Giriş, Ebedi Dönüş Miti, Kutsal ve Kutsal-Dışı Dinin Doğası, Mitler, Rüyalar ve Gizemler eserleri incelenmiştir. Rudolf Otto'nun kutsal kitabı da incelenmiştir. Kutsal mekânın tarihçesi ve ilgili kavramların açığa çıkartılması için Ali İhsan Yitik'in Doğu Dinleri, editörlüğünü Şinasi Gündüz'ün yaptığı Dünya Dinler kitabı, editörlüğünü Ali Osman Kurt ve Dursun Ali Aykıt'ın yaptığı Dinler Tarihi kitabı, Şinasi Gündüz'ün Din ve İnanç Sözlüğü, kitapları taranmıştır. Mekânın tezahürleri ve ilişkili kavramların teknolojiyle ilişkisini anlamak için Henri Lefebvre'nin Mekânın Üretimi kitabı, Ezgi Ak'ın Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekân Kavramları isimli yüksek lisans tezi, Bahtiyar Posta'nın Mekân ve Mekân Algısının Dönüşümünü Teknoloji Üzerinden okumak isimli yüksek lisans tezi, editörlüğünü Heidi Campbell ve Ruth Tsuria'nın yaptığı Dijital Din kitabı, Daniel R. Headrick'in Teknoloji'nin tarihi kitabı, Mehmet Haberli'nin Sanal Din kitabı, editörlüğünü Mete Çamdereli, Betül Onay ve Nihal Kocabey Şener'in yaptığı Dijitalleşen Din kitabı, editörlüğünü James E. McClellan ve

Harold Dorn'un yaptığı Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji kitabı, Johnny Ryan'ın İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek kitabı incelenmiştir. Dijital platformlar ve medyanın kutsal mekân ilişkisini irdelemek için editörlüğünü Şebnem Özdemir ve Gül Dilek Türk'ün yaptığı Sosyal Medya Psikolojisi kitabı, editörlüğünü Mete Çamdereli'nin yaptığı Medya ve Din kitabı, editörlüğünü Cengiz Kanık ve Mahmut Erdil'in yaptığı Metaverse'e Doğru mu kitabı taranmıştır.

Literatürde bütün olarak yeni teknolojilerin kutsal mekân algısı üzerindeki etkisi yeterince ele alınmamıştır. Bu yüzden çalışma, kutsal mekânın teknolojiyle beraber nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ve sanal dünyalarda kutsal mekân algısının nasıl inşa edildiğini inceleyerek bu boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

### **E. Araştırmada Kullanılan Yöntemler**

Bu tezde, kutsal mekân ve teknoloji arasındaki ilişkiyi incelemek için toplanan verilerden yola çıkarak daha önce bilinmeyen birtakım sonuçların birbiriyle ilişki içinde olduklarını gösterme maksadıyla<sup>4</sup> nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Kavramların açıklanmasında disiplinler arası bir yaklaşım tercih edilerek olguların bütün olarak çalışılması amaçlanmış ve insan davranışlarının çok boyutlu yapısı dikkate alınarak konuyla<sup>5</sup> alakalı yeri geldiğinde mimari, yeri geldiğinde sosyoloji, felsefe, psikoloji gibi alanlarında çalışmaları incelenmiştir. Araştırmanın birincil kaynaklarını akademik makaleler, kitaplar ve tezler oluşturmuştur. Buna ek olarak, oyunlar, filmler, internet siteleri ve sosyal ağlardan dijital dünyadaki kutsal mekân algısını daha iyi anlamak amacıyla örnekler seçilmiştir.

Dinler tarihinin araştırma yöntemlerinin temel ilkeleri doğrultusunda objektif bir yaklaşım benimsenmiştir. İncelenen kavramlara dair değerlendirmede normatif yargılardan kaçınılmış, analiz sürecinde değer temelli değerlendirmelere yer verilmemiştir. Ayrıca, veriler incelenirken kişisel dini inançlar askıya alınarak herhangi bir dini veya ideoloji temelli yorumlama olasılığı en aza indirilmiştir.

<sup>4</sup> Hasan Şimşek- Ali Yıldırım, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2021), 37.

<sup>5</sup> Şimşek- Yıldırım, *Nitel Araştırma*, 35/36.

Böylece, tarafsız ve bilimsel bir yöntem izlenerek nesnelliğin<sup>6</sup> korunmasına özen gösterilmiştir.

Araştırmada, deskriptif yöntem ve doküman incelemesi<sup>7</sup> yöntemleri beraber kullanılmıştır. Elde edilen bulgulardan kutsal mekânların teknolojiyle ilişkisinin tarihsel gelişimi analiz edilmiştir. Aynı zamanda sürecin nasıl şekillendiği değerlendirilmiştir. Bu yapılırken neden-sonuç ilişkisi kurulmamış yalnızca mevcut durum ortaya konmuştur.

Tezde, literatür taraması yöntemi uygulanmış ve Türkçe ile çeviri kaynaklara öncelik verilmiştir. Literatür taraması sonucunda toplanan veriler, kavramsal analiz<sup>8</sup> yöntemiyle değerlendirilmiş ve analiz edilen unsurlar bağlamsal bir bütünlük içinde ele alınmıştır.

## **F. Kutsalın Kavramsal Çerçevesi ve Dinlerde Kutsalın Tezahürleri**

Konunun anlaşılmasında kavramları açıklamak başlangıç adımlarındandır. Bu bağlamda tezin önemli kavramlarından birisi olan kutsalı öncelikle irdelemekte fayda görülmektedir. Diğer taraftan bir kavramın ortaya konulmasında her zaman zorlukla karşılaşmak mümkün olduğu için tabiri caizse kavramları açıklama çabası, dilin ve ifadenin sınırlamalarıyla karşı karşıya kalmak anlamına gelmektedir. Özellikle “kutsal” gibi derin anlamlar içeren bir kavramın açıklanması, bu zorluğu daha da artırmaktadır. Kutsal, insanlık tarihindeki en temel, derin ve komplike düşünce yapılarından birisini oluşturmaktadır. Kutsalın karmaşık yapısı ve kutsalı anlatma çabaları beraberinde bazı eksikliklere de işaret etmektedir. Bu yüzden sözcükler yazıya döküldükçe kutsalın, anlatılamayan, ifade edilemeyen derinlikleri artmaktadır. Tüm bu durumlar kutsalı açıklama çabalarındaki yetersizlikler tam ve net bir tanım

<sup>6</sup> Nesnellik, araştırmacının süreç boyunca tarafsızlığını korumasıdır. Araştırmacının ortaya koyduğu objektiflik mutlak olmaktan ziyade güvenilir olmasıyla ilgilidir. Zeki Salih Zengin- Fatma Arpaguş, “Bilim ve Bilimsel Yönteme Giriş”, *Bilimsel Araştırma Süreçleri Yöntem, Teknik ve Etiğe Giriş*, ed. Özcan Güngör (Ankara: Grafiker Yayınları, 2018), 36/37.

<sup>7</sup> Doküman incelemesi, araştırılması amaçlanan olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyal yahut film, video, fotoğraf gibi görsel malzemelerin incelenmesidir. Şimşek- Yıldırım, *Nitel Araştırma*, 189/190.

<sup>8</sup> Kavramsal araştırma, araştırmanın belirli bir konu hakkında halihazırda mevcut olan bilgilerin gözlemlenmesi ve analiz edilmesi yoluyla yürütüldüğü bir metodoloji çeşididir. Adi Bhat, “Kavramsal Araştırma: Tanım, Çerçeve, Örnek ve Avantajlar”, *QuestionPro*, 03 Ağustos 2018.

yapılamamasının güçlüklerini beraberinde getirmektedir. Buna karşın insanların kutsala yönelik anlamlandırma çabaları ve arayışları devam etmektedir.

Türk Dil Kurumu (TDK)'de “Kutsal” terimi saygı gösterilmesi, dokunulmaması ve karşı çıkılmaması gereken mukaddes bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda, tapınılacak veya yolunda can verilecek derecede sevilen; kutsi, mukaddes, lahut bir varlığa işaret etmektedir.<sup>9</sup> En nihayetinde bu tanım göz önüne alındığında kutsal kelimesi Tanrı'ya adanmış olan, tanrısal olan bir bağlamı ifade etmektedir.

Ömer Faruk Harman ve Dursun Arık'ın kitaplarında yapılan tanıma göre kutsal, bir dinin bütünlüğünü oluşturan unsurları (tanrı, ritüeller, cemaat, doktrinler) birbirine bağlamaktadır. Bu yüzden kutsal, din bilimlerinde merkezi bir yer teşkil etmektedir.<sup>10</sup> İslam'da kutlanan iki bayramdan birisi olan Ramazan Bayramı<sup>11</sup> üzerinden bu duruma örnek gösterilebilir. Müslümanlar, Ramazan ayı süresini ibadetlerle (oruç, mukabele<sup>12</sup>, teravih namazı, ibadetler, tefekkür vb.) geçirdikten sonra bayrama erişmektedirler. Bayram öncesi ve bayramın birinci günü dahil olmak üzere Müslümanlar hem bayrama ulaşmanın şükürü hem de ihtiyaç sahiplerinin bayrama hazırlıklı olması için fitır sadakası<sup>13</sup> vermektedirler.<sup>14</sup> Bayram sabahına gelindiğinde camilerde toplanarak bayram namazını kılmakta ve bayram süresince de akrabalarını dostlarını ziyaret etmektedirler. Süreç boyunca Müslümanlar, insanlar arası ilişkileri düzenlenmeye ve güzel olan şeyleri kalıcı hale getirmeye çalışmaktadırlar.<sup>15</sup> Bu örnekte görüldüğü gibi inananlar bir din çatısı altında birleşmiş, kendileri için Tanrı tarafından belirlenmiş olan kutsal zamanı, cemaatleriyle beraber, gerekli ritüeller ve ahlaki prensipler çerçevesinde gerçekleştirme çabasına girmişlerdir.

<sup>9</sup> TDK “Kutsal” (Erişim 21 Ekim 2023).

<sup>10</sup> Arık, *Kavram Atlası*, 27; Ömer Faruk Harman, *Kur'an ve Din Vahiy ve Nübüvvet Serisi* (İstanbul: Kuramer / Kur'an Araştırmaları Merkezi, 2022), 139.

<sup>11</sup> “Ramazan Bayramı, Ramazan ayında farz olarak tutulan bir aylık orucun sonunda kutlanan üç günlük bayramdır.” Şinasi Gündüz (ed.), *Din ve İnanç Sözlüğü* (İstanbul: Vadi Yayınları, 2022), 412.

<sup>12</sup> Mukabele, genellikle Ramazan ayında Kur'an'ı bir kişinin okuması ve dinleyenlerin metin üzerinden takibiyle gerçekleştirilmektedir. Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 350.

<sup>13</sup> İslam'da Ramazan'ın sonunda maddi durumu iyi olan her Müslümanın vermesi gereken vacip sadakadır. Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 169.

<sup>14</sup> Diyanet İşleri Başkanlığı (DİB)/ Din İşleri Yüksek Kurulu “Fitır Sadakası” (Erişim 15 Nisan 2024).

<sup>15</sup> Talip Ayar, “İslam”, *Dinler Tarihi El Kitabı*, ed. Baki Adam (Ankara: Grafiker Yayınları, 2023), 237/238.

Simone Weil'e göre kutsal, gayrişahsi olan her şeydir ve tek başınadır.<sup>16</sup> Mesela bilimde kutsal olan, hakikatken sanatta kutsal olan, güzelliştir.<sup>17</sup> Kutsalın biricik kaynağıysa iyiliktir.<sup>18</sup> William E. Paden “Kutsalın Yorumu” kitabında din ve kutsalın Mircea Eliade gibi karşılaştırmacı olanlara göre dinin; kutsala, Durkheimcilere göre topluma, Jungçulara göre psişeye ait olduğundan bahsetmektedir. Ona göre ise kutsal kavramı kişinin kendi dünyasından çok başka dünyaları anlama aracı olarak görev yapmaktadır.<sup>19</sup> İsveçli araştırmacı Nathan Söderblom'a göreyse kutsal, bir dinde Tanrı kavramından daha merkezi bir öneme sahiptir. Bunun sebebi bazı dinlerde *doğrudan* Tanrı kavramına yer verilmesi de kutsallığa yer verilmesidir.<sup>20</sup> Roger Caillois, “Kutsal ve İnsan” kitabında kutsalın tapınma araçlarının, bazı varlıkların, bazı mekânların, bazı zamanların sabit ya da geçici bir özelliği gibi olduğunu anlatmaktadır. Caillois'a göre kutsalın yer edindiği birey yahut toplulukta kutsalın emsalsiz bir itibarı bulunmaktadır. Bu emsalsiz itibar doğuştan bulunmamakta esrarengiz bir lütuf tarafından sonradan eklenmektedir.<sup>21</sup>

Din antropologları, ilkel toplumlardaki dinsel inançları genellikle kutsal kavramıyla birlikte totem, mana ve tabu gibi kavramlarla ele almaktadır. Mana, doğaüstü gizli bir gücü ifade ederken; tabu, bu güçle dolu olan ve bu nedenle dokunulması veya yaklaşılması yasak olan kimselere, nesnelere ve mekânlara işaret etmektedir. E.Durkheim'e göre, kolektif bilinç bireyler üzerinde baskı unsuru oluşturup kutsal olan ile olmayan alanları ayırarak bireysel sorumlulukları belirlemektedir. Yine ona göre, kutsal sadece tanrı veya ruhsal varlıklarla sınırlı kalmamaktadır; herhangi bir şey, taş, ağaç, bina veya mekân da kutsal kabul edilebilmektedir.<sup>22</sup> Dolayısıyla Durkheim'e göre, kutsal; zaman, mekân ve bireyin durumuna bağlı olarak değişebilmektedir.

Rudolf Otto, kutsalı “Das Heilige” (Kutsal'a Dair) adlı eserinde “numen” ve “numinous” kavramıyla açıklamaktadır. Numen, kutsalın soyut varlığı olarak tanımlanmaktadır ve insanların kutsalı algılamasına ve deneyimlemesine neden olan

<sup>16</sup> Simone Weil, *Kişi ve Kutsal*, çev. Orkun Elmacıgil (İstanbul: Ketebe Yayınevi, 2020), 30.

<sup>17</sup> Weil, *Kişi ve Kutsal*, 31.

<sup>18</sup> Weil, *Kişi ve Kutsal*, 27.

<sup>19</sup> William E. Paden, *Kutsalın Yorumu*, çev. Abdurrahman Kurt (İstanbul: Sentez Yayınları, 2008), 101/102.

<sup>20</sup> Ali İhsan Yitik, “Tübitak ‘Kutsal’ (Erişim 17 Kasım 2023).

<sup>21</sup> Roger Caillois, *İnsan ve Kutsal*, çev. Haldun Bayrı (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2023), 22/23.

<sup>22</sup> Yitik, “Kutsal”.

metafizik bir gerçeklik olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca numinous, kutsalın insan deneyiminde ortaya çıkan etkileyici ve korkutucu yönlerini ifade etmektedir. Burada bahsi geçen etkileyici ve korkutucu yönleri Otto, “tremendum<sup>23</sup> et fascinans<sup>24</sup>” olarak tanımlamaktadır.<sup>25</sup> Buna göre, insanın tanrısal olanla karşılaşmasının sonucu olarak kutsal deneyimi korkunun beraberinde derin saygıyı da getirmektedir. Böylece korku ve hayranlık iki ayrı kutup olmalarına rağmen iç içe geçerek birbirini tamamlamakta ve insana büyüleyici bir deneyim yaşatmaktadır.

Otto'nun perspektifine göre kutsalın tecrübesi, maddi ve manevi unsurların tümünü içermektedir. Bu unsurlar arasında varlıklar, eşyalar, tavırlar, davranışlar, tecrübeler, düşünceler, fikirler, mekânlar ve nesneler bulunmaktadır.<sup>26</sup> O halde, Otto'nun tanımlamasına göre; kutsal, unsurları (dini tecrübe, korku, hayranlık vb.) bir araya getirerek, insanın çeşitli açılardan numinous'u deneyimlemesini ve numen ile bağlantı kurmasını sağlamaktadır.

Eliade genel olarak kutsalı, kutsal olmayanın karşıtı olarak tanımlamaktadır.<sup>27</sup> Eliade, üç grup insanın (arkaik insan, dindar insan, dinsel olmayan modern insan) kutsal mekân, kutsal zaman, ritüeller, kutsal doğa ve tarihe bakış açılarını “Kutsal ve Kutsal Dışı” kitabında ele almaktadır. Eliade'ye göre Arkaik dönem insanı için gücün tezahürü etkililik ve süredir. Gerçeklik ise kutsallığın ta kendisidir; çünkü kutsallık mutlaktır, etkilidir ve süreklidir. Arkaik insanın gerçeğe olan merakını sayısız kutsama mekânı ve nesneler ele vermektedir.<sup>28</sup> Arkaik zihniyeti için kutsanmış mekân, gerçek gördükleri tek mekândır. Bir mekânın kutsanmış sayılması için mekânda kanlı kurbanlık sunmuşlardır.<sup>29</sup> Arkaik insan, kutsal zamanlarda arınma ritüellerini gerçekleştirmiştir. Bu ritüeller onlar için yeniden doğuşu simgelemiştir. Aynı zamanda ritüeller aracılığıyla yıpranan doğanın

<sup>23</sup> Tremendum, dini deneyimin en temel unsurudur. Tremendumu oluşturan üç öge söz konusudur: Ürperti, majestas ve baskı. Ayrıntılı bilgi için bk. Rudolf Otto, *Kutsal'a Dair*, çev. Sevil Ghaffari (İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları, 2014), 13/14.

<sup>24</sup> Fascinans, tremendum'un zıddıdır. Numen'in büyüleyici tarafıdır. Ayrıntılı bilgi için bk. Otto, *Kutsal'a Dair*, 18/19.

<sup>25</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. Otto, *Kutsal'a Dair*; İsmail Taşpınar, *Dinler Tarihi ve İnançlar* (İstanbul: M.Ü. İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 2022), 40.

<sup>26</sup> Otto, *Kutsal'a Dair*; Taşpınar, *Dinler Tarihi ve İnançlar*, 40.

<sup>27</sup> Mircea Eliade, *Dinler Tarihine Giriş*, çev. Lale Arslan Özcan (İstanbul: Alfa Yayınları, 2017), 22.

<sup>28</sup> Mircea Eliade, *Ebedi Dönüş Miti*, çev. Ayşe Meral (İstanbul: Dergâh Yayınları, 2017), 24.

<sup>29</sup> Mircea Eliade, *Babil Simyası ve Kozmolojisi*, çev. Mehmet Emin Özcan (İstanbul: Kabbacı Yayınları, 2002), 27; Mircea Eliade, *Kutsal ve Kutsal-Dışı Dinin Doğası*, çev. Ali Berktaş (İstanbul: Alfa Yayınları, 2023), 48.

yenileneceğine ve tanrılara ulaşma yolunun açılacağına ve toplumun hatalardan arındırılacağına inanılmıştır.<sup>30</sup>

Eliade'ye göre dindar insanlar kutsal zamanlarda gerçekleştirdikleri ritüellerle şimdiki zamanı deneyimleyip tanrısal eserlerin gerçekleştiği ilk zamanı yeniden yaşamaktadırlar.<sup>31</sup> (Kutsal yaşanmışlıkların yeniden tecrübe edilmesidir.) Yine ona göre, kutsalın tezahürüyle oluşan zamanlar sayesinde dindar insan, zamanın yarattığı baskıdan kurtulabilmektedir.<sup>32</sup> Dinsel olmayan modern insan ise kendisi için yeni bir varoluşu benimsemektedir. Bu yüzden de kutsalı özgürlüğünün önündeki en büyük engel olarak görmektedir.<sup>33</sup> Ancak geçmişin izlerini varoluşunun derinliklerinde taşımaktadır ve bu izler, dinsel olmayan insanın mirası olarak zihninde yer edinmektedir.<sup>34</sup> Eliade, dinsel olmayan insanın bu durumunu ve zihninde kutsaldan izler barındırdığını şu cümlelerle açıklamaktadır:

*“Dinsel olmayan insan dini bilinçli olarak yaşama, anlama ve özümseme yetisini yitirmiştir; yine de varlığının derinliklerinde inanmanın izlerini taşımaktadır. İnsanlığın atası olan Âdem cennetten kovulduktan ve tinsel olarak körleştirildikten sonra Tanrı'nın Dünyada gözüken izlerini yeniden bulmasına yetecek kadar akli korumuştur.”<sup>35</sup>*

Yapılan tanımların bütününe bakıldığında kutsal kavramının tek bir motif içermediği aksine içinde bulunduğu dinin ve kültürün etkisiyle çeşitlilik gösteren motiflerden oluştuğu görülmektedir. Bu çeşitlilik, kutsal kavramının karmaşık yapısıyla insan deneyimi arasındaki yaşam boyu sürececek olan etkileşimi göstermektedir. Kutsal kavramı bazı dinlerde zaman, mekân ve nesnelerin tezahürüyle (örneğin: Yahudiler için Ahit sandığı, Hristiyanlar içinde kutsal kalıntılar, Müslümanlar için Kâbe, Budistler için Bodhi Gaya, Sihler için Altın Tapınak vb.) ilgilidir. Kutsalın tezahüründen kastın ne ifade ettiğini anlayabilmek için tezahür kavramının manasını bilmek gerekmektedir.

Tezahür kavramı TDK'de “ortaya çıkma” veya “belirti” anlamlarına gelmektedir.<sup>36</sup> Yani tezahür bir şeyin, görünür hale gelmesi veya bir duygunun, düşüncenin veya özelliğin dışa vurulması anlamına gelmektedir. Örneğin; hüznün

<sup>30</sup> Eliade, *Ebedi Dönüş*, 68.

<sup>31</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 79/80.

<sup>32</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 64.

<sup>33</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 179/180.

<sup>34</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 53.

<sup>35</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 189.

<sup>36</sup> TDK “Tezahür” (Erişim 17 Mart 2024).

yüze tezahür etmesi, sanatkarın eserine tezahür eden içsel karmaşası, topluluk dayanışmasının ihtiyaç sahiplerine yardım etme biçiminde tezahür etmesi gibi. Kutsalın tezahürüyse dünyaya ait olan zaman, mekân, şahıs ve nesnelerin Tanrı tarafından kutsallığına işaret edilmesi yahut süreç içerisinde insanlar tarafından kutsal olarak kabul görülmesiyle gerçekleşmektedir. Özetle, kutsalın tezahürü insanlar için; mekânın, şahıs/ların, nesnelerin ve zamanın sıradanlıktan çıkıp önemli bir konuma yükselmesiyle açığa çıkmaktadır.

Eliade'ye göre kutsalın kendisine tezahür ettiği şey *hiyerofani* olarak görünür hale gelmektedir. Hiyerofani dünyaya ait olmayan bir şeyin bu dünyaya ait olan şeyler üzerinden kendisini göstermesidir. Kutsalın tezahürü ile ortaya çıkan hiyerofaniler genellikle nesneler, mitler veya simgeler kullanılarak tezahür edebilmekte; ancak asla tamamen, doğrudan ve bütünüyle kendisini açığa çıkarmamaktadır.<sup>37</sup> Örneğin; kutsal, bir taşın tezahür ettiğinde taş, bu dünyaya ait olma vasfını korumaktadır. Ancak dindar insan için artık taş olmaktan başka bir şeye de dönüşerek kutsallık kazanmıştır. Nihayetinde dindar insan, taşın kutsallığının sebebinin hiyerofani olduğunu bildiği için taşın kendisine değil taşıdığı kutsallığa önem atfetmektedir.<sup>38</sup> Son olarak Eliade'ye göre kutsal tarih boyunca tezahür ettiği için dinsel yaşamda kesintisizliği söz konusudur. Fakat tezahürler arasında değer ve yoğunluk farklılıkları olduğu gerçeği gözden kaçırılmamalıdır.<sup>39</sup>

Otto'ya göre numen, *numinous* aracılığıyla kendisini inanan insan için dışa vurmakta yani tezahür etmektedir. Bu dışa vurum inananın ruhunda varlığını hissedeceği dini tecrübe ile açığa çıkmaktadır. İnanan insan yaşadığı dini tecrübeyi anlatamasa bile yaşadığı tecrübenin sebebi *numinouston* kaynaklanmaktadır. İnsanın yaşamının her alanında ona muazzam ve korkutucu hissettiren; insan, hayvan ya da bitki aleminde bulunan her şeyde *numinousun* izleri söz konusu olmaktadır. Otto'ya göre gizemli ve kavranamaz *numen* algısı, insanın hayal gücü üzerinde benzer nesnelerde, başka işaretler aracılığıyla harekete geçirici bir işlev görmektedir. Kutsal kitapta, ilahilerde, büyü yapan kişinin hissettirdiği ürpertide, Evharistiya ayininde, “Hallelejah, Selah” gibi kelimelerde, görünür hale gelmekte ve gizemli olanla

<sup>37</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 15; Eliade, *Dinler Tarihine Giriş*, 52.

<sup>38</sup> Eliade, *Kutsal ve Kutsal Dışı*, 15.

<sup>39</sup> Mircea Eliade, *Mitler, Rüya ve Gizemler*, çev. Cem Soydemir (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2023), 149.

benzeşim sağlayarak *numinousu* dolaylı olarak açığa çıkartmaktadır. Yine ona göre *numinousu* temsil etmenin en etkili aracı ihtişamdır. Bu ihtişam; bir yapıda, şarkıda, dekoratif sanatlarda, sembollerde büyümlü olarak insanın karşısına çıkmaktadır.<sup>40</sup> Böylece insan, numinous sayesinde numenin izlerini bulmaktadır. Yani kutsalın tezahürlerini keşfetmektedir.

Çeşitli dinlerde, kutsalın tezahürleri tarih boyunca farklı biçimlerde ve çeşitli unsurlarda ortaya çıkmıştır. Kutsal, kimi zaman belirli bir mekânda (tapınak, dağ, nehir gibi), kimi zaman ise bir nesnede (kutsal emanetler, ikonalar, heykeller gibi) somutlaşmıştır. Aynı şekilde kutsalın, belirli zamanlarda (bayramlar, kutsal günler, dini ritüeller gibi) veya kutsal kabul edilen şahıslar aracılığıyla (azizler, ruhani liderler gibi) tezahür ettiği görülmektedir. Örneğin, Yahudilik dininde kutsallığın yegâne kaynağı tek kutsal varlık Tanrı Yahve'dir.<sup>41</sup> Çeşitli mekanlar, insanlar, zamanlar ve nesneler sadece Yahve'ye temas ettikleri oranda kutsal hale gelmişlerdir.

Yahudilikte kutsalın zamana tezahürüne örnek olarak Şabat'tan bahsedilebilir. Şabat, İbranicede "ara vermek" anlamına gelmektedir. Çalışmaya ara verildiği için cumartesi günü Şabat olarak isimlendirilmiştir.<sup>42</sup> Şabat<sup>43</sup>, Yahudiler için Tanrı Yahve tarafından kutsallığın işaret edilen bir zamandır.

Bir başka tezahür örneği olarak şahısların kutsallığına Yahudilikteki *seçilmişlik düşüncesi*<sup>44</sup> verilebilir. Bu düşüncenin temeli, Hz. İbrahim peygamberle başlamaktadır. Yahudilik dinine göre, Tanrı; Hz. İbrahim'le bir ahit yapmış Mısır

<sup>40</sup> Otto, *Kutsal'a Dair*; Taşpınar, *Dinler Tarihi ve İnançlar*, 40.

<sup>41</sup> Kutsal Kitap (Erişim 28 Ocak 2024), Çıkış 6/3

<sup>42</sup> Yasin Meral, *Yahudi Kaynakları Işığında Yahudilik* (İstanbul: MiletNihal, 2021), 228.

<sup>43</sup> "Şabat Günü'nü kutsal sayarak anımsa. Altı gün çalışacak, bütün işlerini yapacaksın. Ama yedinci gün bana, Tanrının Rabbe Şabat Günü olarak adanmıştır. O gün sen, oğlun, kızın, erkek ve kadın kölen, hayvanların, aranızdaki yabancılar dahil, hiçbir iş yapmayacaksınız. Çünkü ben, Rab yeri göğü, denizi ve bütün canlıları altı günde yarattım, yedinci gün dinlendim. Bu yüzden Şabat Günü'nü kutsadım ve kutsal bir gün olarak belirledim." Çıkış 20/8-11

<sup>44</sup> Seçilmişlik meselesi hakkında ayrıntılı bilgi için bk. 92/97 Meral, *Yahudi Kaynakları Işığında Yahudilik*.

Irmağından Fırat'a kadar bütün topraklarını İbrahim ve soyuna verileceğini vadetmiştir.<sup>45</sup>

Son olarak Ahit Sandığı, sembollerin kutsallık tezahürüne örnek olarak gösterilebilir. Ahit Sandığı Tanrı ve İsrailoğulları arasında yapılan antlaşmanın sembolü olarak kabul edilir.<sup>46</sup> Mısırdan Tanrı'nın isteğiyle yapılacak konuta/çadıra konulacak Ahit Sandığı, Baselel tarafından yapılmış ve her şey tamamlandıktan sonra Tanrı'nın buyurduğu gibi Ahit Levhaları Hz. Musa tarafından sandığa konulup çadıra getirilmiştir.<sup>47</sup> Ahit Sandığı ve çadırın içindeki eşyaların sorumluluğuyse Levililere teslim edilmiştir.<sup>48</sup>

Hristiyanlıkta da başlangıçta Eski Ahit geleneğindeki gibi tek kutsal varlık Tanrı'dır. Daha sonraları Pavlus'un<sup>49</sup> temel inanç esaslarına vurgu yaptığı mektupları,

<sup>45</sup> “O gün RAB Avram'la antlaşma yaparak ona şöyle dedi: “Mısır Irmağı'ndan büyük Fırat Irmağı'na kadar uzanan bu toprakları –Ken, Keniz, Kadmon, Hitit, Periz, Refa, Amor, Kenan, Girgaş ve Yevus topraklarını– senin soyuna vereceğim.” “Seninle yaptığım antlaşma şudur” dedi, “Birçok ulusun babası olacaksın. Artık adın Avram değil, İbrahim olacak. Çünkü seni birçok ulusun babası yapacağım. Seni çok verimli kılacağım. Soyundan uluslar doğacak, krallar çıkacak. Antlaşmamı seninle ve soyunla kuşaklar boyunca, sonsuza dek sürdüreceğim. Senin, senden sonra da soyunun Tanrısı olacağım. Bir yabancı olarak yaşadığın toprakları, bütün Kenan ülkesini sonsuza dek mülkünüz olmak üzere sana ve soyuna vereceğim. Onların Tanrısı olacağım.” “Siz benim için kâhinler krallığı, kutsal ulus olacaksınız. İsraililere böyle söyleyeceksin.” Yaratılış 15/18-21, Yaratılış 17/3-8, Mısırdan Çıkış 19/6.

<sup>46</sup> Abdurrahman Küçük, “Ahid Sandığı”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 04 Şubat 2024), 535.

<sup>47</sup> Mısır'dan Çıkış 35/30-35. Mısır'dan Çıkış 37/1-9. Mısır'dan Çıkış 40/20-21.

<sup>48</sup> Çöl'de Sayım 3/31-32.

<sup>49</sup> (Aziz Paul, MÖ 5/10-MS 62/67) “Asıl adı Saul olan Pavlus, “Yabancıların Havarisi” olarak da adlandırılmaktadır. Tarsus'ta doğmuş ve Roma vatandaşı olan Pavlus, diaspora Yahudisi ve Ferisi olarak yetişmiştir. 30'lu yaşlarında Kudüs'te, Rabbi Gamaliel'in öğrencisi olduktan sonra katı bir İsa düşmanı olmuştur. Fakat Hristiyan geleneğine göre İsa'nın çarmıha gerilişi sonrası Şam yolunda gördüğü vizyon sonrası İsa'nın taraftarları arasında katılmıştır. Kendisinin gördüğü vizyon ve dolayısıyla vahiy yoluyla havari olduğunu söylemişse de bazı araştırmacılar böyle bir vizyonun yaşanmadığını ileri sürmüşlerdir. Buradan sonra Pavlus dini yaymak için seyahatler düzenlemiştir. Özellikle Romalı putperestler arasında faaliyet göstermiştir. Süreç içerisinde diğer bazı hususların yanında dine yeni giren putperestlerin Yahudi şeriatına uymaları gerektiğini öne süren ilk cemaat olan Ebionitler (Yahudi-Hristiyan) ve Pavlus arasında tartışmalar ortaya çıkmıştır. MS. 50'de yapılan Kudüs Konsilinde durum tartışılmış ve Pavlus'un lehine kararlar alınmıştır. Daha sonra Pavlus Anadolu, Yunanistan ve Makedonya'ya çeşitli seferler düzenlemiş ve Burada bazı fikirlerini değiştirmiştir. MS. 58'de Kudüs'e döndüğünde İsa'nın mesajını değiştirmekle suçlanmış ve hatta fiili saldırıya uğramıştır. Daha sonra kendisine suikast planlanmıştır. Bunun üzerine Roma'ya dönmüş ve gözlem altına alınmıştır. Yaşamının sonu hakkında belirsizlik hâkim olsa da Neron döneminde öldürüldüğü öne sürülmüştür. Nihayetinde Pavlus fikirleriyle (teslis, şeriat, havarilik, Evharist, ilk günah tasavvuru vb.) Hristiyanlığın mimarı konumundadır.” Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 392. Oğuzhan Karahanlı, *Kitab-ı Mukaddes'te Peygamber Görünümleri* (Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2022), 95.

çeşitli bölgelerde yaşayan cemaatlerine göndermesi<sup>50</sup> ve havarilerin misyon çalışmaları sonucu kutsalda bir nevi yeniden şekillenmiştir.

Yeni Ahit'e göre Hz. İsa tanrısal kutsallığın en üstün örneğidir. Kutsallık onun, Tanrı'nın amacına kendisini tamamen kutsaması ve kendisini bu uğurda adamasıdır.<sup>51</sup> Hristiyanlıkta insan bedeninin Tanrı'nın mabedi olduğu anlayışı söz konusudur. Bu yüzden mabet kutsaldır ve kirletilmemesi gerekmektedir.<sup>52</sup> Ahlaklı olmak mabedin temizliği için önemli bir husustur.<sup>53</sup>

Ayrıca Hristiyanlar, azizlerin ölümünün ardından kutsal kalıntılar yani nesneler bıraktıklarına inanmaktadırlar. Bunlardan en önemlisi azizlerin kutsal naaşlarının çürümediğine olan inançlarıdır.<sup>54</sup> Azizlerin cesetlerinden veya elbiselerinden kalan parçaların bulunduğu mezarlar veya kiliseler Hristiyanlarca tedavi, rehberlik veya affolunma merkezleri sayılıp hac niyetiyle ziyaret edilmektedir.<sup>55</sup> Böylece kutsal yalnızca soyut bir kavram olarak kalmamış; zaman ve mekânla ilişkilendirilerek inananların günlük yaşamlarında somut bir hâl almıştır. Kutsalın belirli bir mekânda veya zamanda tezahür etmesi, inananların bu kutsallığa olan bağlılıklarını fiziksel olarak deneyimlemelerine olanak sağlamıştır. Bu durum, kutsalın soyut bir inanç olmaktan çıkıp somut bir kimliğe bürünmesini sağlamış, inananlar için zamanla bir aidiyet ve ruhsal merkez hâline gelmiştir.

<sup>50</sup> Şinasi Gündüz, "Hristiyanlık", *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Miletihâl, 2021), 131; Nazike Dikbaş Tuğba, *Yahudilik ve Hristiyanlıkta Kutsal ve Kutsallaştırılmış Mekanlar* (Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Dinler Tarihi Bilim Dalı, 2020), 21.

<sup>51</sup> "İsa gözlerini gökyüzüne kaldırıp şöyle dedi: "Baba, saat geldi. Oğlunu yücelt ki, Oğul da seni yüceltsin. Çünkü sen O'na bütün insanlık üzerinde yetki verdin. Öyle ki, O'na verdiklerinin hepsine sonsuz yaşam versin. Sonsuz yaşam, tek gerçek Tanrı olan seni ve gönderdiğin İsa Mesih'i tanımlar. Yapmam için bana verdiğin işi tamamlamakla seni yeryüzünde yücelttim." "Onları gerçeğe kutsal kıl. Senin sözün gerçektir. Sen beni dünyaya gönderdiğin gibi, ben de onları dünyaya gönderdim. Onlar da gerçeğe kutsal kılınsınlar diye kendimi onların uğruna adıyorum." Yuhanna 17/1-4, Yuhanna 17/17-19.

<sup>52</sup> Gündüz, "Hristiyanlık", 2021, 151.

<sup>53</sup> "Ne mutlu yumuşak huylu olanlara! Çünkü onlar yeryüzünü miras alacaklar. Ne mutlu doğruluğa acıkıp susayanlara! Çünkü onlar doyurulacaklar. Ne mutlu merhametli olanlara! Çünkü onlar merhamet bulacaklar. Ne mutlu yüreği temiz olanlara! Çünkü onlar Tanrı'yı görecekler. Ne mutlu barışı sağlayanlara! Çünkü onlara Tanrı oğulları denecek." İfade edilmektedir. "Herkesle barış içinde yaşamaya, kutsal olmaya gayret edin. Kutsallığa sahip olmadan kimse Rabbi göremeyecek. Dikkat edin, kimse Tanrı'nın lütfundan yoksun kalmazın. İçinizde sizi rahatsız edecek ve birçoklarını zehirleyecek acı bir kök filizlenmesin." Matta 5/5-9, İbraniler 12/14-15.

<sup>54</sup> Abdimuhamet Mamytov, *Rus Ortodoks Kilisesi'nde Azizlik* (Ankara: Berikan Yayınevi, 2013), 22.

<sup>55</sup> Ömer Faruk Harman, "Hac", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 10 Şubat 2024), 14/384.

İslam<sup>56</sup> inancında, bütün temel unsurlar, her şeyden münezze ve tek olan Allah inancıyla bağlantılıdır. İslam’da Allah kutsiyetin tek sahibidir. Burada kastedilen kutsiyetten kasıt, Allah’ın *yaratılmışlık üstü ve aşkınlık sahibi* olması sebebiyledir<sup>57</sup>.

İslam dininde de zaman, mekân ve kimi nesnelerin kutsallığı söz konusudur. İslam dininin kutsal kitabı olan Kur’an’ı Kerim’de kutsal ifade eden kavramlar “k-d-s” kökünden türeyen “kuds, kuddus, mukaddes, mukaddese” kelimeleri ile “b-r-k” kökünden türevleri olan “bareka, berakna, tebareke, mübarek, mübareke” kelimeleri ve “h-r-m” kökünden gelen “haram” kelimeleridir.<sup>58</sup>

Dilciler ve müfessirler “kuddus” kelimesinin yalnızca İlahi Zat için ve “her türlü eksiklikten münezze” anlamında kullanıldığı hususunda ittifak halindedirler.<sup>59</sup> Kur’an’da da açıklandığı üzere Hz. Nuh’tan itibaren bütün peygamberler, Allah’tan başkasına kutsallık atfedip aşırı bağlılık göstermemeleri konusunda ümmetlerini uyarılmışlardır.<sup>60</sup> Peygamberler dahil olmak üzere melekler de kutsiyetin aşkın özelliğini taşımamaktadırlar.<sup>61</sup>

<sup>56</sup> İslam, sözlükte “kurtuluşa ermek, boyun eğmek, teslim olmak; teslim etmek, vermek; barış yapmak” anlamlarındaki silm (selm) kökünden türemiştir. Allah’ın peygamberleri ile kullarına gönderdiği dinlerin genel adı da İslâm’dır. İslam dininde iman; Allah’ın varlığının tekliline, onun gönderdiği peygambere inananın şahitliği ile başlamakla beraber İslam’ın inanç esasları ve temel esaslarını yerine getirmek üzere müminin iman yolculuğuna çıkması ile devam etmektedir. Bu yolculukta müminin doğru yolu (sırât-ı müstakim) olan İslâm’dır. Doğru yol için; Yaratıcı ile yaratılan, akıl ile vahiy, hürriyet ile cebir, haksızlık ile adalet, iyi ile kötü İslâm’da yerli yerine konmuş, doğru ilişkiler ve dengeler kurulmuş, kurulma yollarına işaret edilmiştir. Mustafa Sinanoğlu, “İslam” (Erişim 10 Şubat 2024), 23/ 1. İslam’da inanç esasları şunlardır: Allah’a, meleklerle, peygamberlere, kitaba, ahiret gününe ve kaza-kadere iman. Mahmut Aydın, Dinler Tarihi (Tarih, İnanç ve İbadet) (İstanbul: Ensar, 2021), 554. Talha b. Ubeydullah (r.a)’dan. Resulullah (s.a.v.)’e Necid halkından bir adam geldi... Resulullah’a İslam’dan soruyor. Resulullah (s.a.v) “Gece ve gündüz beş vakit namaz” buyurdu. “Bunun dışında yapacağım var mı?” dedi. “Hayır ancak nafile namazlarını kılarırsın.” Buyurdu ve devamla: “Ramazan orucunu tutmak” buyurdu. “Bunun dışında başka yapacağım var mı?” dedi. “Hayır, ancak nafile oruç tutarsın.” Buyurdu. Resulullah (s.a.v) ona zekâtı anlattı, o da “bunun dışında yapacağım var mı?” dedi. “Hayır ancak fazladan nafile olarak sadaka verirsın.” Buyurdu. Bu gelen adam dönüp gitti, giderken: Vallahi bunu ne artırırım ne eksiltirim” diyordu. Resulullah (s.a.v) “Eğer sözünde doğru kalırsa kurtuluşu elde etti” buyurdu. Abdullah Feyzi Kocaer (ed.), Müttetekun Aleyh / Buhari ve Müslim’in İttifak Ettiği Hadisler (Konya: Hüner Yayınevi, 2021), “İman”, 30. Buhari, İman: 34. Müslim, İman: 8. Bizi dosdoğru yola ilet. Fatiha 1/6

<sup>57</sup> “O, kendisinden başka hiçbir ilah bulunmayan Allah’tır. O, mülkün gerçek sahibi, kutsal (her türlü eksiklikten uzak), barış ve esenliğin kaynağı, güvenlik veren, gözetip koruyan, mutlak güç sahibi, düzeltip ıslah eden ve büyüklükte eşsiz olan Allah’tır. Allah, onların ortak koştuklarından uzaktır.” *Kur’an Yolu* (Erişim 29 Ocak 2024), Haşr 59/23.

<sup>58</sup> Harman, *Kur’an ve Din Vahiy ve Nübüvvet Serisi*, 140.

<sup>59</sup> Bekir Topaloğlu, “Kuddüs”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 29 Ocak 2024), 315.

<sup>60</sup> Günay Haral, “Kutsiyet”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 29 Ocak 2024), 497.

<sup>61</sup> “Ne Mesih ve ne de Allah’a yakın melekler, Allah’ın kulu olmaktan geri dururlar. O’na kulluktan geri durup büyüklenen kimselerin hepsini (Allah) yakında huzuruna toplayacaktır.” Nisa, 4/172.

İslam dininde kutsal ifade eden ayrı kelimeler ve anlam farklılıkları söz konusudur. Örneğin, “kuddus” kavramı aşkın olma anlamında yalnızca Allah için kullanılırken “mübarek” kavramı peygamberler, mekanlar ve yeryüzü gibi kutsal ve bereketli kılınan yerleri ifade etmek için kullanılmıştır. Kur’an-ı Kerim’de nelerin, kimlerin, nerelerin, bereketli ve mübarek olduğuna dair bazı örnekler verilmiştir. “...orada bolluk ve bereket meydana getirdi ve orada rızık arayanların ihtiyaçlarına uygun olarak rızıklar takdir etti.”<sup>62</sup> Yani canlıların rızıkını sağlayan yeryüzü bereketlendirilmiştir. İslam’da, Kur’an’ın kendisi de mübarek bir kitap ve mübarek bir öğüttür.<sup>63</sup>

İslam dini için yeryüzünde kurulan ilk mabet yani Kâbe mübarektir. “Şüphesiz, insanlar için kurulan ilk ibadet evi elbette Mekke’de, âlemlere rahmet ve hidayet kaynağı olarak kurulan Kâbe’dir.”<sup>64</sup> Hz. İbrahim, Hz. İsmail, Hz. Musa, Hz. Harun ve Hz. İsa, İslam dini için mübarek şahsiyetlerdir.<sup>65</sup>

Budizm’de Buda’nın kalıntılarının saklandığı stupa/pagodalarda kutsalın tezahürü söz konusudur.<sup>66</sup> Sihizm’de, Hristiyanlıktaki azizlerin durumuna benzer şekilde bazı özel kimselerin külleri belli yerlere gömülmekte<sup>67</sup> ve kutsalın tezahürü sayılmaktadır. Şintoizm’de ibadetlerinde bulunan kamiyle birlikte yemek için sake içmek şeklinde yerine getirdikleri tören *kutsal şölen* olarak adlandırılmaktadır.<sup>68</sup> Örneklere devam etmek mümkün olsa da daha fazla detaylandırmadan burada durmak konunun geleceği açısından daha uygun görülmektedir. Bu kısımda kutsal ve kutsalın

<sup>62</sup> Fussilet 41/10.

<sup>63</sup> “İşte bu (Kur’an) da bereket kaynağı, kendinden öncekileri (ilahi kitapları) tasdik eden ve şehirler anasını (Mekke’yi) ve bütün çevresini (tüm insanlığı) uyarasın diye indirdiğimiz bir kitaptır. Ahirete iman edenler, ona da inanırlar. Onlar namazlarını vaktinde kılarlar.” En’am 6/92.

<sup>64</sup> Nisa 3/96.

<sup>65</sup> “Biz, (İbrahim’e) büyük bir kurbanlık vererek onu (İsmail’i) kurtardık. Sonradan gelenler arasında ona güzel bir ad bıraktık. İbrahim’e selam olsun. İyilik yapanları işte böyle mükafatlandırırız.” “Biz onlara (hükümlerimizi) açıklayan Kitab’ı (Tevrat’ı) verdik. Onları doğru yola ilettik. Sonradan gelenler arasında onlara güzel birer ad bıraktık. Mûsâ’ya ve Hârûn’a selam olsun. Şüphesiz biz iyilik yapanları böyle mükafatlandırırız.”

“Nerede olursam olayım beni kutlu ve erdemli kıldı ve bana yaşadığım sürece namazı ve zekâtı emretti. Beni anama saygılı kıldı. Beni azgın bir zorba kılmadı. Doğduğum gün, öleceğim gün ve diriltileceğim gün bana selâm (esenlik verilmiştir).” Hakkında şüpheye düştükleri hak söze göre Meryem oğlu İsa işte budur.” Saffat 37/107-110, Saffat, 37/117-121, Meryem 19/31-34.

<sup>66</sup> Kutlutürk Cemil, “Hint Dinleri”, *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Milelnihal, 2021), 218.

<sup>67</sup> Cemil, “Hint Dinleri”, 239.

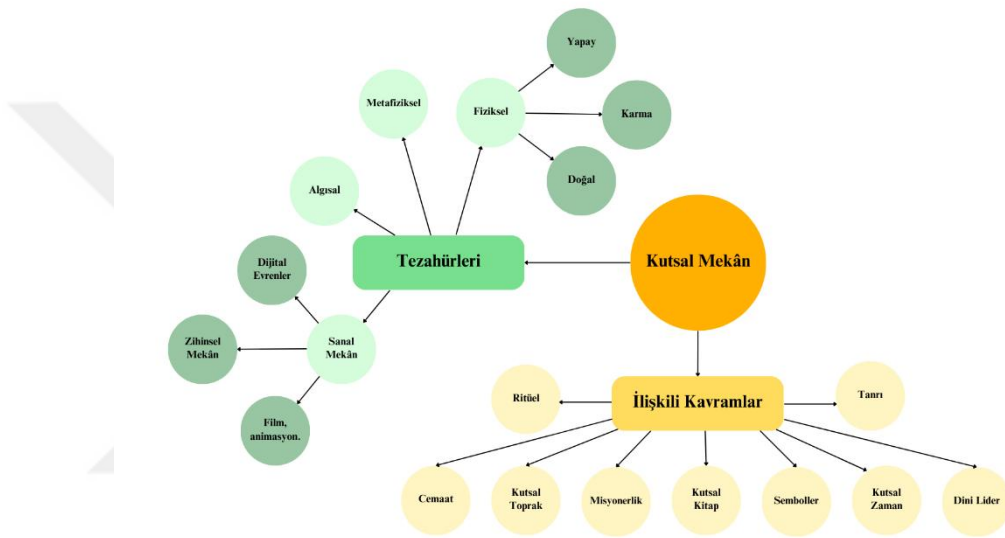
<sup>68</sup> Şenavcu Halil İbrahim, “Japon Dinleri”, *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Milelnihal, 2021), 271.

tezahürüyle ilgili genel bir perspektif sunmak amaçlanmakta ve kutsalın tezahürlerinin insanlık tarihinde benzer yanlarının olduğu gibi farklı motiflerle de bezendiğine ve bezenmeye de devam edeceğine dikkat çekilmeye çalışılmaktadır.



## I. BÖLÜM

### KUTSAL MEKÂN VE TEKNOLOJİNİN MAHİYETİ



**Şekil 1.1:** Kutsal mekanla ilişkili kavramlar ve tezahürler.

Kutsal mekân ve teknolojinin mahiyeti bölümüne başlamadan önce konunun bağlantılarını gösteren şemaya yer verilmektedir. Bu bölüm boyunca *şekil 1.1*'de görüldüğü üzere kutsal mekân, ilişkili olduğu kavramlar ve tezahürleri üzerinde durulacaktır.

Kutsal mekânlar, insanlık tarihinin eski dönemlerinden itibaren inananlar için fiziksel ve ruhsal dünya arasında bir köprü işlevi görmüştür. Örneğin, klasik dönemde Hristiyanlıkta kiliseler, İslam'da camiler, Hinduizm'de tapınaklar inananların ilahi olanla bağ kurdukları, ritüellerini gerçekleştirdikleri, din adamlarından bilgi aldıkları, cemaatleriyle bir araya geldikleri mekânlardır. Ancak, teknolojinin hızlı gelişimiyle günümüze kutsal mekânların bazı işlevlerinin dijital ortama taşınma çabaları başlamıştır birinci bölümde bu duruma kısmen değinilmekle beraber ikinci bölümde özellikle incelenecektir.

### 1.1. Kutsal Mekânın Mahiyeti

Kutsal mekânın özünü (neyini ve nasılımı)<sup>69</sup> anlamak için ilk olarak *kutsal* ve *mekân* kavramlarının ne anlama geldiğini incelemek gerekmektedir. Kutsal, TDK'de genel anlamıyla tanrıya adanmış olanı ifade etmektedir.<sup>70</sup> Mekân kavramı ise belli bir işe ayrılmış yer olarak tanımlanmaktadır.<sup>71</sup> Bu bağlamda düşündüğümüzde tanrıya adanmış ve diğer işlevlerden ayrılarak kendisine özgü nitelikler taşıyan *kutsal mekân* kavramı açığa çıkmaktadır. Ancak kutsal mekân kavramının anlamını derinleştirmek için bu tanım yeterli değildir. Kutsal kavramının daha önce detaylandırıldığı varsayılarak, burada özellikle mekân kavramı ve onun kutsal bağlamında nasıl bir anlam taşıdığına odaklanılacaktır.

Mekân kavramı mimari boyutla ele alındığında ilk olarak akla duvarlarla kapatılmış bir yapı gelmektedir. Ancak mekân kavramını göz önüne alındığında duvarla kapatılmış bir yapı tanımı eksik kalmaktadır. Bu yüzden bizzat mekânın tanımı, daha geniş bir çerçevede kategorilerle değerlendirilmelidir. Mekânlar, sınırlandırıldığı öğelere göre kendi içinde yapay mekân (duvarlar, kolonlar), doğal mekân (yeryüzü, gökyüzü, ağaçlar) ve karma mekân (parklar) ayrımına tabi tutulmaktadır.<sup>72</sup> Kutsal mekân açısından bu tanımı Pavniler<sup>73</sup> örneği ile ele alabiliriz. Pavniler'in inşa ettikleri barınaklar sınırları olması dolayısıyla *yapay mekân* için örneklik teşkil ederken yerin anne ve göğün baba olduklarına dair olan inançları, göğü ve yeri kapsadığından *doğal mekân* ve nihayetinde barınaklarını yerin etrafını çevirecek ve göğü saracak şekilde inşa etmeleri *karma mekân* örneğidir. Kutsal mekânı anlamak için bu örnekleme elbette tek başına yeterli değildir. Çünkü kutsal

<sup>69</sup> TDK "Mahiyet" (Erişim 16 Mart 2024).

<sup>70</sup> TDK "Kutsal" (Erişim 21 Ekim 2023).

<sup>71</sup> TDK "Mekân" (Erişim 03 Şubat 2024).

<sup>72</sup> İlhan Altan, "Mimarlıkta Mekân Kavramı", *Psikoloji Çalışmaları* 19 (09 Kasım 2012), 78/79.

<sup>73</sup> Pavnilere göre; dünya, kendileri ve gökkube, Tirewihat tarafından yaratılmıştır. Aynı zamanda Pavnilere, Tirewihat tarafından yerin anneleri göğün babaları olduğu bilgisi verilmiştir. Barınaklarını yerin etrafını çevirecek ve gökyüzünü saracak şekilde yaparlarsa anne ve babayı kendileriyle beraber yaşamaya davet etmiş oldukları inancına sahiplerdi. Bu yüzden yaptıkları barınakları doğuya çevirirlerse Tirewihat şafak güneşiyle içeriye girebilirdi. Kışları ise toprak kulübenin yanında başka bir kubbeli bir terleme kulübesi yapılırdı. Bu onlar için ikinci bir mini evren sayılırdı. Kulübe, Pavniler'in maneviyat ve şifa amacıyla kullandıkları kutsal mekanlarıdır. Kulübenin içinde kullanılan ısıtılmış taşların ata *dedeler* olduğu söylenirdi onlara büyük saygı gösterirlerdi. Sıcak taşlar buhara batırılır çıkan buharın dedelerin nefesi olduğu inancına sahiplerdi.<sup>73</sup> Pavniler yaptıkları barınakların evrenin minyatür versiyonu olduğuna inanırlardı. Kolektif, *Dinler Kitabı / DK Büyük Fikirler Serisi*, çev. Ahmet Fethi Yıldırım (İstanbul: Alfa Yayınları, 2019), 46/47.

mekân diğer mekânlardan farklıdır. Burhanettin Tatar'ın tanımına göre, kutsal mekânı diğer mekânlardan ayıran fark yakınlığa ve uzaklığa dair insanda doğurduğu bilinç durumudur.<sup>74</sup> Tatar'ın düşüncesinden yola çıkarak şöyle söyleyebiliriz: İnsanlar, kutsal mekânlarda bulunarak bir nevi kendilerini evlerinde gibi yakınlık içinde hissederken diğer yandan kutsalın derin ve bilinmez doğasını temsil eden bir uzaklık hissine kapılmaktadır. Yine Pavniler örneğini göz önüne alarak konuyu değerlendirecek olursak barınaklarını göğü ve yeri saracak şekilde inşa etmeleri bir boyutuyla Tirewahat'a karşı duydukları yakınlığı temsil ederken diğer boyutuyla tanrıya olan ulaşılmazlığı içinde barındırmaktadır. Buradan da yola çıkarak kutsal mekânların inananlar tarafından sadece maddi olarak değil aynı zamanda manevi anlamda da yüceltilen ve içinde çeşitli sembolik öğeler barındıran alanlar olduğu gerçeği ortaya çıkmaktadır. O halde, kutsal mekânlarındayken inanan insan, mekâna varlığından ruh ekleyerek yine kendi varlığını keşfetmektedir.

Mekân, fiziksellik taşımasının yanı sıra toplumsal ilişkilerin yeniden imar edildiği bir süreci de bünyesinde bulundurmaktadır. Bu yüzden içinde bulunduğu zamanın etkisiyle sürekli şekillenmekte ve yeniden üretilmektedir. Henri Lefebvre mekânı; algılanan (somut yapılar), tasarlanan (zihinsel ve kavramsal boyut) ve yaşanan (mekâna bireyler tarafından yüklenen manalar) olmak üzere üç boyutlu bir diyalektik süreçle açıklamaktadır. Bu yüzden Lefebvre'ye göre mekânın üretimi çok katmanlı ve dinamiktir. Lefebvre'deki *yaşanan mekân* başlığı Gaston Bachelard'ın bireysel mekân *deneyimini* de akla getirmektedir. Bachelard'a göre mekân, hayal gücü, hatıralar ve duygusal deneyimlerle dolu manevi manalarda taşıyan bir alan olarak ele alınmaktadır.<sup>75</sup> Kutsal mekân kavramını bu teorik çerçeveler açısından İslam dini bağlamında örnek vererek ele aldığımızda caminin fiziksel varlığı *algılanan mekân*, bir mimar tarafından yapının zihinde yapılandırılma süreci *tasarlanan mekân*, Müslümanların caminin içinde manevi deneyim yaşamalarıysa *yaşanan mekân* kapsamında değerlendirilebilir. *Yaşanan mekân ve bireysel mekân deneyimi* açısından düşündüğümüzde kutsal mekânın günümüzde bazı işlevlerini dijital ortamlara

<sup>74</sup> Burhanettin Tatar, "Kutsal Mekân: Fenomenolojik Bir Analiz", *Milel ve Nihal* 14/2 (28 Aralık 2017), 21.

<sup>75</sup> Adile Arslan Avar, "Lefebvre'in Üçlü –Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân– Diyalektiği", *Dosya 17 Mimarlık ve Mekân Algısı*, (01 Ocak 2009); Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi*, çev. Işık Ergüden (Sel Yayıncılık, 2023); Gaston Bachelard, *Mekânın Poetikası*, çev. Alp Tümertekin (İthaki Yayınları, 2020).

taşıdığını görebiliriz. Örneğin, 1986 yılında Challenger Uzay Mekiği'nin geçirdiği kaza için sanal ritüel düzenlenmiştir. Ritüel “Unison” ismi verilen elektronik mesaj panosu üzerinden dört büyük Hristiyan mezhebinden oluşan Rahip komitesi ve Unison operatörleri eşliğinde interaktif tören, kutsal kitaptan pasajların ve duaların paylaşılması şeklinde gerçekleştirilmiştir.<sup>76</sup> Bu örnek, bireylerin manevi deneyimlerini dijital dünyada da yaşayabileceklerine dair önemli bir göstergedir.

Kutsal mekânın tezahürleri söz konusu olduğunda Lefebvre ve Bachelard'ın ortaya koyduğu teorik bilgilere de dayanarak yeni bir açılmadan bahsetmek mümkündür. Bu açılım kutsal mekânın tezahürlerini dört farklı boyutta incelememize olanak sağlamaktadır: fiziksel, algısal, metafiziksel ve sanal. Konunun detaylandırılması için önce kutsal mekânın tarihsel arka planından ve ilişkili olduğu kavramlardan bahsedilecektir.

### 1.1.1. Kutsal Mekânın Tarihi Arka Planı

Kutsal mekânların yazılan bir tarihi söz konusu olduğu gibi yazılmaya devam edecek olan bir tarihi de söz konusudur. Yazılı tarihi incelemek yazılmamış olan içinde fikir sağlayacaktır. Kutsal mekânın dinlerde ne gibi özelliklere sahip olduğu ilk önce bazı maddeler çerçevesinde incelenmeye çalışılacaktır.

Kutsal mekânlar:

- Tanrı tarafından kutsallığına işaret edilen mekânlardır.
- Tanrı'nın tecelli ettiği mekânlardır.
- İnananların aşkın varlıkla ve evrenle ilişkilerini anlamlandırdıkları mekânlardır.
- Dinde kutsallık atfedilen şahsiyetlere yahut din için önem arz eden tarihlere işaret eden mekânlardır.
- İnananların bir araya geldikleri, dinsel yaşamlarını ön plana çıkarttıkları ve dinin ritüellerini gerçekleştirdikleri mekânlardır.

Kutsal mekânların varlığı en az insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır. Bu tarz mekanların ilk örneğine Göbekli Tepe'de rastlanmaktadır. Göbekli Tepe,

<sup>76</sup> Mehmet Haberli, *Sanal Din Tarihsel, Kuramsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din* (İstanbul: Açılım Kitap, 2014), 43/44.

yapılan testler sonucu MÖ 9.600'lere dayanan Neolitik Çanak Çömleksiz döneminin ilk evresine ait bir yapıdır. Göbekli Tepe'nin keşfi; tarım ile medeniyet, sosyal sınıf ve din gibi kurumlar arasında var olduğu sayılan etkileşimi altüst etmiş, böylece dinin insanla beraber var olduğuna dair olan düşünceyi güçlendirerek tarih sayfalarına önemli bir veri olarak kaydedilmiştir.<sup>77</sup> Göbekli Tepe'deki T biçimli sütunlar avcı-toplayıcılar tarafından inşa edilmiş ve büyük ihtimalle bir tapınak vazifesi görmüştür.<sup>78</sup> Belki de bu tapınakta T sütunlarına bakan bir avcı-toplayıcının hissettiği şey modern insanın tapınağında hissettiği manevi duyguların benzeridir.<sup>79</sup> T biçimli sütunlar Göbekli Tepe ile sınırlı kalmayarak başka neolitik alanlarda (Nevalı Çori Antik Tapınağı'nın merkezinde ve Karahan Tepe'de) keşfedilmiştir.<sup>80</sup> Klaus Schmidt'e göre Göbekli Tepe'deki avcı-toplayıcıları hayatlarında dini ön plana çıkardıkları için tarımla çok uğraşmamışlardır. Bu durum Güney'deki diğer topluluklarda da gözlemlenmiştir.<sup>81</sup> Bu yüzden T şekilli sütunların bulunduğu bu alanlar, kutsal mekân örnekliği taşımaktadır.

Aborijinler, Avustralya topografyasını kutsal kabul edip saygı gösterirler. Bunun nedeni ata varlıklarının Rüya Alemi'nde araziye şekillendirmiş olduğuna inanmalarıdır. Rüya Alemi, Aborijin geleneğinde yaratılış zamanı anlamına gelmektedir. Ata varlıkların ruhsal güçlerini araziye gömdüklerine inandıkları için arazi hep bu güçle canlı kalır. Arazi, Kuzey Topraklarında bir kumtaşı kaya oluşumu olan Uluru'da birleşir. Aborijiniler bütün Rüya Alemi'nin izlerinin bu merkezden yayıldığına inanırlar. Bu yüzden araziye hem miras hem sorumluluk saymaktadırlar.<sup>82</sup> Keçuva dili konuşan And halklarına göre toprağı atalarından onlara mirastır ve atalarının ruhları toprakta saklanmaktadır. Eğer toprağı ve ataları kan ve yağ ile beslerlerse toprağın halkı besleyeceği ve atalarında yol göstereceğine inanırlar. And halkları her biri özel toprağa bağlı *ayllu* adı verilen geniş aile grupları halinde örgütlenerek toprağı paylaşıp *huaca* denilen animist mabetlerde ibadet ederler. Her *ayllu* ölüsünün cesedini mumyalar ve ona taparlar. Cesetler dokumalara sarılır ve dağ

<sup>77</sup> Bilal Toprak, *Din Arkeolojisi ve Göbekli Tepe* (İstanbul: MiletNihal, 2022), 204-230.

<sup>78</sup> Toprak, *Din Arkeolojisi ve Göbekli Tepe*, 231; Aslan, *Tanrı Geçmişten Günümüze Dinler Tarihi*, 80.

<sup>79</sup> "Gizemli Tarih", 19:31-19:40.

<sup>80</sup> "Gizemli Tarih: Göbeklitepe", haz. TRT Belgesel, 16:10-16:38.

<sup>81</sup> "Göbekli Tepe-The First Temple On Earth? 10,000 BC // Ancient History Documentary", haz. Peter Kelly, 2:38:53-2:39:08.

<sup>82</sup> Kolektif, *Dinler Kitabı*, 34/35.

tepelerine bakan kaya mumya mabetlerine konur. Mumyalar dondurucu kuru havada kuruduktan sonra ekin yetiştirme ritüelleri sırasında tarlalarda törenle dolaştırılırdı.<sup>83</sup> Kutsal mekânı oluşturan unsurların yapay olabileceği gibi doğal mekân özelliği taşınması burada da görülmektedir. Toprak doğal mekanken Mumya Mabetleri yapay mekân özelliği taşımaktadır.

Mecusilik<sup>84</sup> dininde kutsal mekanının en önemli unsuru ateştir ve ateşin ilahi varlıklardan Aşe Vehiştâ tarafından korunduğuna inanılır. Özel olarak “Âteşkede” adı verilen, içerisinde kutsal ateşin yakılı olduğu tapınaklar Mecusiliğin Pers topraklarında resmi din olmasıyla her tarafta inşa edilmiştir.<sup>85</sup>

Budizm, Batı dillerinde Buda’nın<sup>86</sup> kurduğu dinin ismi olarak kullanılmaktadır.<sup>87</sup> Budistler kutsal mekanlara istedikleri zaman gidebilirler. Tapınaklarda yaşayan keşişler, Buda heykelinin bulunduğu ana salonu ve meditasyon odasını kutsal metinleri okumak, ibadet yapmak ve meditasyon için kullanabilirler. Budistler, kutsal mekanlara girerken ilk olarak ayakkabılarını çıkararak saygılarını gösterirler.<sup>88</sup> Kutsal mekanları ziyaret etmek Budistler için isteğe bağlı bir ibadettir. Uzaktaki bir kutsal mekâna gitmektense ünlü bir guruyu veya öğretmeni ziyaret etmek daha hayırlı bir şey olarak görülmektedir. Mecburi olmasa da kutsal mekanları ziyaret etmek ve buralarda mesken edinmiş keşişlere yardım etmek Budistler için çok iyi bir davranış sayılmaktadır. Budizm’deki başlıca ziyaret yerleri Buda’nın hayatına göre belirlenmiştir. Buna göre Budistler için Buda’nın doğduğu (Lumbini), aydınlanmaya ulaştığı (Bodh Gaya), ilk vaazını verdiği (Sarnath) ve öldüğü yer onlar için (Kushinagar) başlıca kutsal mekanlar arasındadır.<sup>89</sup>

<sup>83</sup> Kolektif, *Dinler Kitabı*, 36/37.

<sup>84</sup> Zerdüş’tün tebliğ ettiği, monoteist inanç ve düşüncelerin eski İran inanç ve gelenekleriyle harmanlanmasından oluşmuş bir dindir. Şinasi Gündüz, “Mecusilik”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 05 Şubat 2024), 279.

<sup>85</sup> Gündüz, “Mecusilik”, 282/283.

<sup>86</sup> Buddha aydınlanmış anlamına gelmektedir. Budizm’in kurucusu Gotama’nın unvanı olarak kullanılmasına karşın diğer aydınlanmış kişiler içinde kullanılmıştır. Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 89. Asıl adı Sidhatta Gotama’dır. Söylentilere göre, babası yaşadığı bölge (Kapilavatthu)’nun önde gelen adamlarından birisidir ve Gotama’ya her türlü imkânı sağlamıştır. Buna rağmen Gotama “parlak bir kabuk kadar saf ve tam” bir hayatın özlemine duymaktadır. Bu yüzden her şeyi arkasında bırakıp çıktığı yolculukta aydınlanmayı ve Nibbana’ya ulaşmanın yollarını aramış ve hatta bulmuştur. Ayrıntılı bilgi için bk. Karen Armstrong, *Buda*, çev. Filiz Tülek (İstanbul: Pegasus Yayınları, 2021), 29.

<sup>87</sup> Günay Tümer, “Budizm”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 05 Şubat 2024), 352.

<sup>88</sup> Ali İhsan Yitik, *Doğu Dinleri* (Ankara: İsam/ İslam Araştırmaları Merkezi, 2014), 114/115.

<sup>89</sup> Yitik, *Doğu Dinleri*, 122/123.

Sihizm'de<sup>90</sup> kutsal mekânlar, Hint ve İslam mimarisinden izler taşır ve Taç Mahal'le benzerlik gösterir. En önemli Sih mâbedi, Pencap eyaletinin kuzeybatısındaki Amritsar bölgesinde yer alan Altın Tapınak'tır. (Sri Harimandir, Darbar Sahib) Bu tapınak büyük bir havuzun ortasında ve Sih dininin bütün kastlara açık olduğunu vurgulamak için dört tarafına birer kapı olacak şekilde inşa edilmiştir. Altın Tapınak, Sihler tarafından hacı olmak veya şifa bulmak amacıyla da ziyaret edilmektedir. Sih Mabetlerindeki (gurdwara) en önemli hususlardan biri, kutsal kitap Guru Granth Sahib'e büyük saygı göstermektir. Kitap, yaldızlarla süslenmiş bir taht üstünde kadife yastıklar üzerinde muhafaza edilir ve sıcak mevsimlerde açılarak serinletilir. Sihler Mabede ayakkabılarını çıkararak girerler. Ardından Guru Granth Sahib'in önünde saygıyla eğilir veya secde eder; ardından kitaba arkasını dönmemeye dikkat ederek yere oturur ve cemaate katılırlar.<sup>91</sup> Sih mabetleri genelde cemaatin sosyal ve dini ihtiyaçlarını karşılamak için ve bazıları da Sih tarihi açısından önemli hatıraları yaşatmak için inşa edilmiştir.<sup>92</sup> Sihler için tarihi açıdan önem kazanan kutsal mekânlardan birisi Sahib'in güneyinde yer alan Gurdwara Baba Attal Sahib'tir. Bu kutsal mekân, Guru Hargobind Sahib Jee'nin oğlu Baba Attal Rai Jee'nin anısına inşa edilmiştir.<sup>93</sup>

Yahudilikte erken dönem kutsal mekanları göz önüne alındığında Tanrı'ya ibadet etmek için belirli bir kutsal mekânın varlığı görülme de Hz. İbrahim<sup>94</sup> ve Hz. Yakup<sup>95</sup> dönemlerinde belli manevi tecrübelerin yaşandığı yerlere sunak dikme uygulamaları görülmüştür. Hz. Musa zamanında çöl hayatı sırasında Toplanma Çadırı mabet görevi görmüştür. Mabet kültürü Hz. Süleyman döneminde sabit bir yapı olarak ortaya çıkmıştır. Kudüs'te Hz. Süleyman tarafından yaklaşık MÖ. 970 yılında inşa edilen mabet, Yahudi geleneğinde Beyt ha-Mikdaş olarak bilinmektedir. Bu Mabet,

<sup>90</sup> 15. yüzyılın sonlarında Hindistan'ın kuzeybatısındaki Pencap bölgesinde ortaya çıkmıştır. Hindular'ın çok tanrılı ve putperest inanışlarına, kast sistemine ve Brahmanlar'ın aşırılığa varan uygulamalarına tepki olarak doğmuştur. Sihlik, yerli Hindu düşüncesi, İslam'ın Tanrı inancı ve Bhakti geleneğinin bir karışımı olarak şekillenmiştir. Bu dinin şekillenmesinde ve akidesinin oluşumunda en önemli rol Guru Nanak'a aittir. Huzeyfe Sayım, "Sih Dini", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 06 Şubat 2024), 166.

<sup>91</sup> Sayım, "Sih", 167/168.

<sup>92</sup> Yitik, *Doğu Dinleri*, 184.

<sup>93</sup> "Gurdwara Baba Attal Sahib: A Towering Symbol of Sikh Heritage", *SikhNet* (13 Şubat 2024).

<sup>94</sup> İbrâhim Kitâb-ı Mukaddes'te Terah'ın oğlu, İbrânîler'in atası, inananların babası ve Allah'ın dostu olarak takdim edilmektedir. Ömer Faruk Harman, "İbrahim", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 08 Şubat 2024), 267.

<sup>95</sup> Yahudi inancına göre, Yakup İsrâil'in ataları olarak isimlendirilen üç kişiden (İshak ve İbrahim) birisidir. Ömer Faruk Harman, "Ya'küb", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 08 Şubat 2024), 274.

Yahudiler için ibadet merkezi olmasının yanı sıra milli birlik ve beraberliğinin sembolü haline gelmiştir.<sup>96</sup> Kudüs'teki mabedin milâttan sonra 70 yılında Romalılar tarafından yıkılmasının ardından toplanma yeri anlamına gelen sinagoglar yaygınlık kazanmıştır. Mabet yıkılınca fonksiyonu geçici olarak sinagoglara devredilmiştir. Mabede has olan kurban gibi bazı ibadetler Mesih<sup>97</sup> gelip mabedi tekrar inşa edinceye kadar askıya alınmıştır. Bu yüzden sinagoglar Mabet yeniden inşa edilinceye kadar onun simgesel görevini sürdürmektedir.<sup>98</sup>

Hristiyanlar<sup>99</sup> için kutsal mekân söz konusu olduğunda karşımıza kilise kurumu çıkmaktadır. Hristiyanlıkta kilise, cemaati ifade eden ve aynı zamanda kutsal mekânı belirten bir kavramdır. Hristiyan inancına göre, Mesih dökülen kanıyla kiliseyi kurmuş ve Tanrı'nın annesi Meryem'in duasıyla kilise hızla gelişmiştir.<sup>100</sup> Hristiyan geleneğine göre Mesih'in bedeni olarak kilise, Mesih'le bir olmanın kutsal yoludur.<sup>101</sup> Kilise yalnızca İsa Mesih'le ilişkisi açısından değil, aynı zamanda inananlar cemaatinin Kutsal Ruh<sup>102</sup> ile ilişkisi açısından da önem taşımaktadır. Hristiyanlar Kutsal Ruh'un kiliseyi kutsadığına ve kilisenin Kutsal Ruh'un tapınağı olduğuna inanmaktadırlar. Kilise, Ruh sayesinde Mesih öğretisini koruyup iletmektedir. Kilisenin varlığıysa görünen ve görünmeyen olmak üzere iki katmandan

<sup>96</sup> Meral, *Yahudi Kaynakları Işığında Yahudilik*, 217.

<sup>97</sup> Yahudiler, kendilerine altın çağını yaşatan Kral Davud soyundan gelecek bir Mesih beklentisi içerisindeydiler. Kök olarak *mesihah* beklenen kurtarıcıya verilen sıfattır ve yağlanmış anlamına gelmektedir. Geçmişteki Mesih'ten kasıt, halka önderlik edecek kişinin yağ ile mesh edilmesi ve bunun ardından tahta çıkmasıdır. Gelecekteki Mesih'in iki önemli görevi vardır. İlki dünya üzerindeki Yahudileri kutsal topraklarda birleştirmektir. İkincisi Mabet'in yeniden inşasına öncülük etmektir. Mesih inancı özellikle, Ortodoks Yahudilik için iman esaslarından olmasından dolayı önem arz etmektedir. Musa b. Meymun (1103-1204) tarafından hazırlanan on üç maddelik amentünün on ikinci maddesi bizzat Mesih inancı ile ilgilidir. Madde özetle, Mesih'in gecikse bile geleceğine iman etmeyi içermektedir. Buna rağmen Yahudi dini metinlerinde Mesih konusu heterojen yapıda ve karmaşıktır. Aykıt- Kurt, *Dinler Tarihi*, 162; Kolektif, *Dinler Kitabı*, 179; Yasin Meral, "Yahudilik", *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Milelnihal, 2021), 88; Ramazan Adıbelli, "İsa'nın 'Maşiah'a Dönüşümü: Mesih Yahudilikte Mesihlik Fenomeni", *DergiPark Akademik* 5/2 (06 Nisan 2016), 245/247.

<sup>98</sup> Baki Adam, "Sinagog", TDV İslâm Ansiklopedisi (Erişim 08 Şubat 2024), 222/223.

<sup>99</sup> İnanç sistemi Yeni Ahit'te bulunmakta ve Tanrı'nın insanlığı günahından kurtarmak için İsa'yı yeryüzüne gönderdiği "İlahi Plan" öğretisine dayanmaktadır. İsa Mesih'in çarmıha gerilmesi ve ardından Baba'nın yanına dönmesi Hristiyanlara göre insanlığın kurtuluş planının sembolüdür. Kürşat Demirci, "Hristiyanlık", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 08 Şubat 2024), 328.

<sup>100</sup> Şinasi Gündüz, "Hristiyanlık", *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Milelnihal, 2021), 165/166.

<sup>101</sup> Tanrı'nın tapınağı olduğunuzu, Tanrı'nın Ruhunun sizde yaşadığını bilmiyor musunuz? Kim Tanrı'nın tapınağını yıkarsa, Tanrı da onu yıkacak. Çünkü Tanrı'nın tapınağı kutsaldır ve o tapınak sizsiniz. Korintliler 3/16-17.

<sup>102</sup> Kutsal Ruh, Hristiyan tanrı inancının üçüncü unsurudur. Peygamberler aracılığıyla konuşmakta ve tanrısal inayeti bahşetmektedir. Gündüz, "Hristiyanlık", 2021, 139.

oluşmaktadır. Görünür kilise cemaatin oluşturduğu katmanken görünmez kilise göksel Kudüs olarak Tanrısal krallığa yönelik Mesih sırrını oluşturan katmandır.<sup>103</sup> Bir kilisede ibadete yönelik üç ana birim bulunmaktadır: Kilisenin ana bölümüne geçmeden önce bu kısma girişi sağlayan narteks (giriş sahnı, son cemaat yeri), esas ibadetin yapıldığı ana mekân naos ve daima ibadet edenlerin yöneldiği doğuya bakan en kutsal bölüm apsis. Sunağın bulunduğu yer veya kutsallar kutsalı da denilen apsis kilisenin en kutsal kısmıdır ve buraya yalnızca din adamları girebilmektedir.<sup>104</sup> Kutsal mekânları arasında, Roma'daki Petrus'un mezarı ile İspanya'da Santiago de Compostela'daki havarilerden Büyük Yakup'a atfedilen mezar en çok ziyaret edilen yerlerdir.<sup>105</sup>

İslam coğrafyasında kutsal mekân, camilerdir. Herkesin kolayca erişebilmesi için merkeze konumlandırılmasından dolayı cami bir şehrin kalbi gibi işlev görmektedir. İslam şehirlerinin bu niteliği tevhit inancı ve cemaate verilen önemin bir göstergesidir. İslam dininde camiler ibadetlerin gerçekleştirildiği yerler olmasının yanı sıra eğitim faaliyetlerinin gerçekleştiği, büyük sivil toplantıların yapıldığı ve güncel meselelerin tartışıldığı yerlerdir.<sup>106</sup> Bu duruma erken dönemde Mescid-i Nebevi örnek olarak verilebilir. Mescid-i Nebevi Müslümanların ibadetlerini gerçekleştirmelerinin yanında sohbetlerin yapıldığı, askeri işlerin müzakere edildiği, elçilerin kabul edildiği, bazen duruşmaların yapıldığı, eğitim faaliyetlerinin gerçekleştirildiği çok işlevli bir yapıdır.<sup>107</sup> Son olarak İslam'da her ne kadar cemaatle beraber camilerde namaz kılmak daha faziletli<sup>108</sup> görülse de ibadet belli bir mekânda gerçekleştirilmek üzere sınırlandırılmamış bütün yeryüzü secde edenler için mescit kabul edilmiştir.<sup>109</sup>

Kutsal mekân kavramı ve bu tür yerlerin ziyareti tarih boyunca bütün inanç sistemlerinde var olmuştur. Kutsal mekânları ziyaretin sebebi o mekânın kutsiyetinden maddi, manevi ve ahlaki faydaları kazanmaktır. Müslümanların belirlenmiş zaman

<sup>103</sup> Gündüz, "Hristiyanlık", 2021, 165/166.

<sup>104</sup> Mehmet Aydın, "Kilise", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 08 Şubat 2024), 13.

<sup>105</sup> Ömer Faruk Harman, "Hac", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 10 Şubat 2024), 14/385.

<sup>106</sup> İbrahim Sarıçam- Seyfettin Erşahin, *İslam Medeniyeti Tarihi* (Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları, 2019), 281/282.

<sup>107</sup> İbrahim Sarıçam, *H. Muhammed ve Evrensel Mesajı* (Diyanet İşleri Başkanlığı, 2007), 161.

<sup>108</sup> Ebu Hureyre (r.a)' dan Hz. Peygamber (s.a.v): "Kim sabah akşam mescide gider gelirse Allah, her gidiş gelişinde o kimse için cennette ikramını hazırlar." Kocaer, *Müttefekun Aleyh*, 187. "Namaz" 403. Buhari, Ezan:37. Muslim, Mesacid: 285.

<sup>109</sup> İbrahim H. Karşı, *Kutsal Kitaplara Göre Din Adamı* (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2013), 37.

içinde Kâbe'yi,<sup>110</sup>Arafat, Müzdelife ve Mina'yı ziyaret etmek ve belli bazı dinî görevleri yerine getirmek suretiyle yaptığı ibadet<sup>111</sup> kutsal mekân ziyaretine örnek olarak verilebilir.

### 1.1.2. Kutsal Mekânla İlişkili Bazı Kavramlar

Kutsal mekân sadece duvarla örülmüş bir yapıdan ibaret değildir. Konunun ayrıntılarına önceki başlıklarda yer verildiği için tekrar değinilmeyecektir. Buradaki başlıkta kutsal mekânın ilişkili olduğu bazı kavramlardan söz edilecektir. Kavramlardan bahsedilirken detaylı analize girilmeksizin kutsal mekânla ilişkilerine dikkat çekilmeye çalışılacaktır.

Kutsal mekânlar, cemaatleri bir araya getiren, ritüellere ev sahipliği yapan ve dini bilgilerin aktarıldığı çok işlevli yapılar olarak, inanç dünyasının bir nevi kalbi konumundadır. Bilindiği gibi, tüm bu kavramların merkezinde tanrı kavramı yer almaktadır. Tanrı, kutsal mekâna anlamını kazandırarak orada gerçekleştirilen ibadetlerin odak noktasını oluşturmaktadır. Bu nedenle, açıklamaya tanrı kavramıyla başlanacaktır.

#### 1.1.2.1. Tanrı

İnanç sistemlerinin merkezinde, tanrı kavramı yer alır. Tanrı, birçok inançta yaratıcı, yönetici ve kutsal mekânlara anlam kazandıran yüce varlık olarak kabul edilir. Ancak, tanrı ile ilgili inanç sistemleri farklılık gösterebilir.<sup>112</sup> Örneğin, Mecusilik'te zaman içinde dönüşüme uğrayan düalist bir tanrı anlayışı bulunur. Bu anlayışa göre Ahura Mazda ve Ehrimen, iyilik ve kötülüğü temsil eden iki karşıt güç olarak kabul edilir. Mecusi kutsal mekanlarında bulunan ateşin kutsallığının sebebi Ahura Mazda'nın tecellisi olduğuna dair inanışlarıdır. Bir diğer örnek ise Japonya'nın milli

<sup>110</sup> İnsanlar arasında hacı ilân et ki gerek yaya olarak gerekse nice uzak yoldan gelen yorgun argın develer üzerinde kendilerine ait birtakım yararları yakından görmeleri, Allah'ın kendilerine rızık olarak verdiği kurbanlık hayvanlar üzerine belli günlerde Allah'ın ismini anmaları (kurban kesmeleri) için sana (Kâbe'ye) gelsinler. Artık ondan hem kendiniz yiyin hem de yoksula, fakire yedin; sonra kirlerini gidersinler, adaklarını yerine getirsinler ve o eski evi tavaf etsinler. El-Hac 22/7-29.

<sup>111</sup> Harman, "Hac", 14/382.

<sup>112</sup> Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 465.

dini olan Şintoizm'dir. Şintoizm'de “kami”<sup>113</sup> inancı önemli bir yer tutar. Kami inancının içeriği geniştir ve bu nedenle Şintoizm, araştırmacılar tarafından politeist, animist ya da panteist gibi çeşitli şekillerde nitelendirilmektedir.<sup>114</sup> Kami, Şintoizm'de ibadetlerin ve bayramların en temel unsurudur. Bu yüzden de Şintoizm mabetlerine “kamilerin evi” anlamına gelen Cinca veya Miya adı verilmektedir.<sup>115</sup>

### 1.1.2.2. İbadet

Tapınma, belirli ritüelleri icra etme; kulluk, kişinin yaşantısını inancı doğrultusunda düzenlemesi ya da belirlemesi anlamlarına gelmektedir.<sup>116</sup> Kutsal mekânlarda inananlar dinlerine ait olan ibadetlerini cemaatleriyle yahut bireysel gerçekleştirme imkânı bulurlar. Örneğin, Budizm'de hac ibadetini yerine getirmek için Budistlerin gittiği yerlerden birisi olan Bodh-Gaya, bu duruma örnek olarak verilebilir. Hindistan'ın Bihar eyaletindeki Gaya şehrine 15 km uzaklıkta olan Bodh-Gaya, Buda'nın aydınlanmayı yaşadığı yerdir. Bu mekânda Buda'nın altında aydınlanmaya ulaştığına inanılan *Bodhi ağacı* günümüze ulaşmıştır. Ağacın yanında *Maha-Bodhi* (Büyük Aydınlanma) tapınağı inşa edilmiştir. Buraya gelen Budistler, Bodhi ağacını ve Maha-Bodhi'nin çevresini tavaf etmekte ve secdeye kapanmaktadırlar. Ayrıca Bodhi ağacı altında meditasyon yapmaktadırlar ve tapınak merkezinde bulunan Buda heykelini çiçeklerle çevrelemektedirler. Bodh-Gaya'yı ziyaret eden Budistler günahlarından arındıklarına inanmaktadırlar.<sup>117</sup>

İbadetler için inananların kutsal mekanlarındayken kullanması zorunlu birtakım özel malzemeler de söz konusudur. Örneğin, Yahudilerin kutsal mekânı olan sinagoglara uygun kıyafetlerle ve başörtülü olarak girilmektedir. Başı açık sinagoga girmek Tanrı'ya saygısızlık sayıldığı için erkekler “kipa” ismi verilen bir takke

<sup>113</sup> “Kami” Japoncada “manevi varlık, aşkın, yukarıdaki, yüce, kutsal varlık” gibi anlamlara gelmektedir. Aynı zamanda ruh, melek, tanrı, cin gibi görünmeyen bütün varlıklar için ve ölen insanların (Dünyadayken iyi işler yapanların iyi kami, kötü işler yapanların kötü kami olduğu düşünüldüğü için her kamiye ibadet edilmemektedir.) ruhlarının genel adı olarak kullanılır. Halil İbrahim Şenavcu, “Şintoizm'de Tanrı”, *Bir Dünya Tanrı*, ed. Mustafa Tekin (İstanbul: Rağbet Yayınları, 2022), 351.

<sup>114</sup> Cuma Özkan, “Çin Dinleri”, *Dünya Dinleri*, ed. Şinasi Gündüz (İstanbul: Milelnihal, 2021), 299; Aykıt- Kurt, *Dinler Tarihi*, 34.

<sup>115</sup> Şenavcu, “Şintoizm'de Tanrı”, 354/355.

<sup>116</sup> Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 231.

<sup>117</sup> Ali İhsan Yitik, “Budizm”, *Dinler Tarihi El Kitabı*, kitap editörü Kolektif, editör Baki Adam (Ankara: Grafiker Yayınları, 2023), 380.

takarlarken kadınlar da baş örtüsü takmaktadırlar. Yahudiler günde üç defa ibadet etmektedirler. İbadetlerinin ana unsuru “Amida” adı verilen ayakta yapılan duadır. İbadette kullanılan malzemeler; dua kitabı Siddur; içerisinde Tevrat’tan bazı ayetlerin yazılı olduğu iki kutucuk ve deri kayıştan oluşan Tefilin; üzerinde Tevrat’tan yazılı dua şalı Tallit’tir. Bunların haricinde özel ibadet malzemesi olan bir çalgı yani Şofar’dır.<sup>118</sup>

### 1.1.2.3. Semboller

Sembollerin dini ve dini olmayan şeklinde iki yönü vardır. Dinler tarihi çerçevesinde incelendiğinde çoğu şeyin sembol olarak kullanıldığı görülmektedir. Dini sembollerin en belirgin özelliği tezahür ettiği malzemelere kattığı kutsallıktır. Her dini sembol kendi dininin kimliğini yansıtmaktadır. Sembollerini kuşatan bazı belirli özellikleri vardır. Bu özellikleri şöyle özetlemek mümkündür: Sembol, kendisi dışındaki bir hakikate işaret etmektedir. Buna karşın işaret ettiği hakikati tam olarak karşılayamamaktadır. Cemaatinin kabulü ile ortaya çıkmakta ve sürekli tekrarlanmasına rağmen etkisini yitirmemektedir. İçinde bulunduğu kültürün izlerini taşımakla beraber dışardan bakanlar ve içeriden bakanlar için farklı anlamlar ifade etmesi itibarıyla de çok anlamlılık kazanmaktadır.<sup>119</sup>

Dini semboller aynı zamanda kutsal mekânlarla da yakından ilişkili kavramlardır. Örneğin, Yahudilerin sinagoglarda Tevrat tomarlarının konulduğu dolabın önünde ner tamid (ebedi ışık) adı verilen ve sürekli yanan bir ışık bulunmaktadır. Bu ışık, Mabetteki menorayı temsilen yakılmaktadır. Menora yedi kollu şamdandır. Menoradaki kandiller Tanrı buyruğunun<sup>120</sup> bir göstergesi olarak ışığın devamlılığını sembolize etmektedir.<sup>121</sup> Menora, günümüzde İsrail Devleti’nin resmi sembollerinden birisidir.<sup>122</sup>

Hristiyanlıkta kullanılan en önemli sembollerden birisi Hz. İsa’nın çarmıha gerilmesini simgelediği için haçtır. Haç sembolü farklı kiliselerde farklı türlerde

<sup>118</sup> Enver Osman Kaan, *Geçmişten Günümüze Dinler ve Mezhepler* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2022), 57.

<sup>119</sup> Sembollerin özellikleri hakkında ayrıntılı bilgi için bk. Hayreddin Kızıl, “Özellikleri Açısından Sembol”, *Şarkiyat* 10/4 (30 Aralık 2018), 1307/1320.

<sup>120</sup> “Tanrı, “Işık olsun” diye buyurdu ve ışık oldu” Tekvin 1/3.

<sup>121</sup> Meral, *Yahudi Kaynakları Işığında Yahudilik*, 227.

<sup>122</sup> Aykıt - Kurt, *Dinler Tarihi*, 207.

kullanılır. Örneğin: Katolik haçının alt ucu uzun, üst ucu kısadır. Ortodoks haçının bütün uçları eşittir.<sup>123</sup>

#### 1.1.2.4. Kutsal zaman

Kutsalın tezâhür ettiği bir zaman dilimi olarak karşımıza çıkar ve sürekli bir geçişi ifade eder. Buradaki geçişten kasıt ritüellerdir. Dinler, varlığın anlamını ve amacını kutsal bir zaman ve mekân düzleminde açıklamaya çalışır. Eliadea'ye göre kutsal zaman, tekrarlanabilir bir özelliğe sahiptir, çünkü ritüellerin kutlandığı her an, geçmişteki kutsal anları tekrar eder ve gelecekteki ritüellere bağlanır. Kutsal zaman, bazen Tanrı'nın doğrudan müdahalesiyle, bazen de toplumsal ve kültürel ihtiyaçlar doğrultusunda insanlar tarafından kutsallaştırılır. İlkel dönemlerde kutsal zaman, doğayla, tabiatla ilişkilendirilmişken (Nevruz kutlamaları gibi), zamanla bu kutlamalar, dini şahsiyetler ve tarihî olaylarla bağlantılı kutlamalara dönüşmüştür. Örneğin: Caynistler Mahavira'nın, Budistler Buda'nın, Hindular Ganeşa ve Krişna'nın doğum gününü kutlarlar. Hristiyanlarca Hz. İsa'nın doğumu ve hayatının çeşitli safhaları, Müslümanlarca Hz. Muhammed'in doğumu bu duruma örnek olarak verilebilir. Kutsal zamanın dönüşümlü bir şekilde kutlanabilmesi için dini takvimler oluşturulmuştur. Bu takvimler dairesel bir anlayışla, inananlar için bir nevi ilk ana geri dönüşü simgelemiş ve simgelemeye devam etmektedir.<sup>124</sup>

#### 1.1.2.5. Kutsal kitap

Kutsal kitaplarda belirtilen belirli mekânlar, Tanrı'nın vahyi veya peygamberlerin yaşantıları ile özdeşleşmiş kutsal mekânlar olarak kabul edilmektedir. Bu mekânlar, ibadet, dua ve hac gibi ritüel eylemlerin merkezinde yer almaktadır. Aynı zamanda, inananlar için manevi bir bağın ve dini kimliğin pekiştiği sembolik alanlar olarak da önem taşımaktadır. Peygamberlerin yaşantıları ile ilişkilendirilen bu kutsal mekânlar, dini pratiklerin icra edildiği ve toplumsal belleğin korunduğu yerlerdir.

<sup>123</sup> Aykıt - Kurt, *Dinler Tarihi*, 275.

<sup>124</sup> Muammer Cengil- Dila Baran Tekin, "Kutsal Zaman, Algılanış Biçimi ve İbadet Hayatına Etkisi", *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 15/29 (30 Haziran 2016), 34/36; Celaleddin Çelik, *Sosyal Zaman ve Din* (Çizgi Kitabevi, 2010), 34.

Örneğin, Kur'an'da Kâbe, Müslümanların kiblesi<sup>125</sup> ve hac mekânıdır.<sup>126</sup> Tevrat'ta Kudüs<sup>127</sup> ve Süleyman Mabedi'nin<sup>128</sup> önemine dikkat çekilmektedir. İncil'de Kudüs, Büyük Kral'ın kenti olarak bildirilmektedir.<sup>129</sup> O halde diyebiliriz ki, Kutsal kitaplarda yer alan mekânlar, inananların kutsala yaklaşma arzusunu somutlaştıran ziyaret ve ibadet merkezleridir. Bu mekânlar, bireysel ve toplumsal düzeyde ruhsal bir bağ kurma ve dini kimliği pekiştirme işlevi görür. Yine kutsal kitaplar, bu ibadet mekânlarında okunması gereken duaları, gerçekleştirilecek ritüelleri ve dini doktrinleri ayrıntılı bir şekilde içermekte; böylece inananlara kutsal olanla nasıl ilişki kuracaklarını öğretmektedir.

#### 1.1.2.6. Dini lider/adamı

Din adamları TDK'de mesleği dinle ilgili olan görevli anlamına gelmektedir.<sup>130</sup> Görevlerinden bazıları; dini ritüelleri gerçekleştirmek, kehanette bulunmak, kutsal mekândaki işleri kaydetmek ve düzenlemek, inananları dini konularda bilgilendirip yetiştirmektir. Örneğin, Hristiyanlıkta bütün kiliseler tarafından kabul edilen sakramentlerden<sup>131</sup> olan vaftiz<sup>132</sup> ve evharist<sup>133</sup> törenleri rahip

<sup>125</sup> Şüphesiz, insanlar için kurulan ilk ibadet evi elbette Mekke'de, âlemlere rahmet ve hidayet kaynağı olarak kurulan Kâbe'dir. Al-i İmran 3/ 96.

<sup>126</sup> İnsanlar arasında hacca ilan et ki, gerek yaya olarak, gerek uzak yollardan gelen yorgun develer üzerinde sana gelsinler. Hac 22/27.

<sup>127</sup> Süleyman bundan sonra RAB'bin Yeruşalim'de babası Davut'a görüldüğü Moriya Dağı'nda RAB'bin Tapınağı'nı yaptırmaya başladı. Yevuslu Ornan'ın olan bu harman yerini Davut sağlamıştı. 2. Tarihler 3/1.

<sup>128</sup> Şöyle dedi: "Duanı ve yakarışını duydum. Adım sürekli orada bulunsun diye yaptığın bu tapınağı kutsal kıldım. Gözlerim onun üstünde, yüreğim her zaman orada olacaktır. Krallar 9/3.

<sup>129</sup> Oysa ben size diyorum ki, hiç ant içmeyin: Ne gök üzerine, çünkü orası Tanrı'nın tahtıdır; ne yer üzerine, çünkü orası O'nun ayak taburesidir; ne de Yeruşalim üzerine, çünkü orası Büyük Kral'ın kentidir. Matta 5/34-35.

<sup>130</sup> Güncel Türkçe Sözlük "Din adamı" (Erişim 16 Şubat 2024).

<sup>131</sup> Sakramentler, Hristiyan geleneğinde birtakım işaretler ve davranışlar anlamında özellikle yedi temel davranış (vaftiz, evharist, confirmasyon, günah itirafı, nikah, rahip takdisi, hasta yağlama) için sakrament terimi kullanılmaktadır. Hristiyanlar sakramentlerin bizzat İsa Mesih tarafından tesis edildiğine ve ilahi rahmetin tezahürü olduğuna inanmaktadırlar. Gündüz, "Hristiyanlık", 2021, 145.

<sup>132</sup> Vaftiz, Hristiyanlıkta dine giriş törenidir. Vaftiz, kişinin suya girdiğinde günahattan arınmasını ve sudan çıktığında arınmış olarak yeniden dirilmesini sembolize etmektedir. Gündüz, "Hristiyanlık", 2021, 145/146.

<sup>133</sup> Evharist, Ekmek-Şarap ayini olarak isimlendirilmektedir. İsa Mesih'in havarileriyle son akşam yemeğinde ekmek için "Alın, yiyin" dedi, "Bu benim bedenimdir." Sonra bir kâse alıp şükretti ve bunu öğrencilerine vererek, "Hepiniz bundan için" dedi. "Çünkü bu benim kanımdır, günahların bağışlanması için birçokları uğruna akıtılan antlaşma kanıdır. Matta 26:26/28 olayını sembolize eden ayindir. Bu yüzden Hristiyanlar için evharist, gizemli bir şekilde inananın İsa ile bütünleşmesini sembolize etmektedir. Aykıt- Kurt, *Dinler Tarihi*, 269.

eşliğinde kiliselerde gerçekleştirilmektedir.<sup>134</sup> Mecusiler’de din adamları olan mobedler tarafından mabetlerdeki ateş sürekli diri tutulmaktadır.<sup>135</sup> Şintoizm’de Budist rahipler tarafından Şinto mabetlerinde cenazeye dualar okunmaktadır.<sup>136</sup>

#### 1.1.2.7. Cemaat

Genel anlamda her türlü dinsel topluluğu ifade etmektedir. Detaylı olarak; belirli bir inanç ve hareket birliği çerçevesinde bir araya gelmiş insanların oluşturduğu birlik; bir imama ya da lidere bağlı olarak toplanmış halk kesimi gibi anlamlara gelmektedir.<sup>137</sup> Bir dine inananların, dini görevlerini yerine getirmek için kutsal mekanlarda toplanmaları ya da kendi inanç sistemlerine uygun olacak şekilde ibadetlerini, evliliklerini, doğum merasimlerini, bayramlarını kutsal mekânlarda gerçekleştirmeleri kutsal mekân ve cemaat ilişkisine örnek gösterilebilir. Bu duruma örnek olarak Yahudilikteki Bar Mitzvah töreni verilebilir. Şabat günü ergenlik çağına gelen erkek çocuklar için sinagogda düzenlenen dine giriş töreninde cemaat bulunur.<sup>138</sup>

#### 1.1.2.8. Kutsal toprak

Özellikle Yahudilik kutsal toprak düşüncesini temel alan bir dindir. Yahudi inancına göre genel olarak *Filistin* toprakları, özel olarak *Kudüs* kutsal toprak kabul edilmektedir. Filistin topraklarının kutsallığı iki temel sebebe atfedilmektedir: İlki, Tanrı’nın bu topraklarda tecelli ettiğine inanılmasıdır. İkincisi, İsrailoğullarının hatırasına bu toprakların kutsal sayıldığı düşüncesidir.<sup>139</sup> Kudüs’e Süleyman krallığı döneminde görkemli bir mabet inşa edilmiş ve ahit sandığı mabede yerleştirilmiştir.<sup>140</sup> Mescid-i Aksa Müslümanlar için de önem atfetmektedir. Allah (c.c), Mescid-i Aksa ve çevresini mübarek kılmıştır. İnşa edilmiş bir mescit olmamasına rağmen mescit ifadesinin kullanılması bütün peygamberlerin secdegahı olmasından

<sup>134</sup> Gündüz, “Hristiyanlık”, 2021, 145.

<sup>135</sup> Şinasi Gündüz (ed.), “Mecusilik”, *Dünya Dinleri* (İstanbul: Milelnihal, 2021), 300.

<sup>136</sup> Şenavcu, “Şintoizm’de Tanrı”, 359.

<sup>137</sup> Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 100.

<sup>138</sup> Aydın, *Dinler*, 377.

<sup>139</sup> Meral, “Yahudilik”, 97.

<sup>140</sup> Salime Leyla Gürkan, “Yahudilik”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 08 Şubat 2024), 189.

kaynaklanmaktadır.<sup>141</sup> Kubbet-üs Sahra, Kudüs haremindeki kutsal kaya (Hz. Musa'nın kiblesidir) üzerinde yer alan mekandır.<sup>142</sup>

### 1.1.2.9. Misyonerlik

Misyonerlik kavramı diğerlerine nazaran kutsal mekanla dolaylı bir ilişki içerisinde. Misyonerlik bir dinin yayılması için yapılan faaliyetlerdir.<sup>143</sup> Örneğin, Hristiyan misyonerlere düşen asli görev: Kutsal Ruh tarafından alt yapısı oluşturulmuş bölgelerde İncilin mesajını insanlara ulaştırmak ve onları Tanrı Halkı arasına katmaktır. Kilise misyonerlik faaliyetlerini İsa Mesih'in geleceği güne hazırlık düşüncesiyle yürütmektedir.<sup>144</sup> Tarihsel süreç incelendiği zaman seçilen misyon bölgesine inşa edilen manastırların misyonerlik faaliyetlerinin başarıya ulaşmasında önemli bir etken olduğu görülmektedir. Manastırlara yerleşen keşişler, hem bölgeyi tanıma faaliyetleri yürüterek halkla kaynaşmış hem de manastırları misyonerlik faaliyetleri için üst olarak kullanmışlardır.<sup>145</sup>

Bahsi geçen tüm kavramların birbiriyle bir ilişki içinde olduğu gerçeği hissettirilmeye çalışılmıştır. Kutsal mekân, kutsalın fiziksel dünyada tezahür ettiği bir yer olarak Tanrı'yı merkeze alarak; kutsal zamanlarda cemaatleri bir araya getirmiş ve gerekli ritüellerin icra edildiği bir çatı işlevi görmüştür. Aynı zamanda, din adamlarının bilgi aktardığı, sembollerle derin manalar kazanan ve misyonerlik faaliyetlerine ev sahipliği yapan çok amaçlı bir yapı olarak karşımıza çıkmış ve geçmişten bugüne varlığını sürdürögelmiştir.

### 1.1.3. Kutsal Mekânın Tezahürleri

Kutsal mekânın buraya kadar ulaştığımız bilgiler ışığında insanlık tarihinin derinliklerinde kök salmış, fiziksel, manevi ve sembolik öneme sahip bir kavram olduğunu söyleyebiliriz. Bu başlık altında kutsal mekân kavramının anlamı bazı

<sup>141</sup> Mehmet Görmez, *Gençliğin Anlam Arayışı* (Ankara: Otto, 2022), 133/134.

<sup>142</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. Nebi Bozkurt, "Kubbetü's Sahra", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 04 Mart 2024), 304.

<sup>143</sup> Gündüz, *Din ve İnanç Sözlüğü*, 343.

<sup>144</sup> Şinasi Gündüz, *Misyonerlik* (Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları, 2022), 31.

<sup>145</sup> Gündüz, *Misyonerlik*, 45. Mesut Arslan, *İnternette Misyonerlik* (Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2012), 74.

tezahürler üzerinden daha da derinleştirerek ele alınmaya çalışılacaktır. Bu tezahürler: Fiziksel, Algısal, Metafiziksel ve Sanal olarak sınıflandırılacaktır.

### 1.1.3.1. Fiziksel mekân

Fiziksel mekân, modern düşüncede; algılanabilen, sınırları olan, geometrik şekillerle dizayn edilmiş mutlak bir mekânı ifade etmektedir. Yani fiziksel mekân ölçülebilir uzaklıkları ve içinde bulundurduğu öğeler ile açığa çıkmaktadır.<sup>146</sup> Fakat daha öncede bahsettiğimiz gibi mekânı tanımlamak için yalnızca sınırlar söz konusu değildir. Çünkü doğal bir ortamda mekân olarak karşımıza çıkabilir.<sup>147</sup>

Geçmişten günümüze kutsal mekânların yapısında dinden dine değişen birtakım farklı fiziksel özellikler bulunmuştur. Örneğin, Budizm’de ermişlerin küllerinin bulunduğu, çoğu kubbeli olan stupa mimarisi gelişmiştir. Geçen zaman içerisinde kubbe biçimindeki stupalar kule biçiminde yükselen yapılara dönüşmüştür. Budizm, diğer bölgelere doğru yayıldıkça bu kuleler Çin ve Japonya’nın ahşap kutsal mekânlarına ve pagodalarına doğru bir gelişim göstermiştir. Pagoda, bazen yuvarlak, genellikle dört ya da daha fazla kenarlı bir temel üzerine oturtulup daralarak yükselen bir yapıda inşa edilmiştir. Kat sayısı 5 ile 13 arasında değişmektedir.<sup>148</sup> Sihizm’de Hindistan’ın Amritsar şehrinde bulunan Altın Tapınak özellikleri açısından büyük bir kompleksi kapsamaktadır. Tapınağı çevreleyen suni bir göl bulunmaktadır. Bu gölün ismi “Kutsal Su Gölü”dür. Tapınağın dört yanında giriş bulunmaktadır. Taoizm de ise Unesco dünya kültür mirasları listesinde yer alan Cennet Tapınağı mimarisinde daire ve kareler hâkim unsur olarak görülmektedir. Genellikle kare şeklindeki tabanların üzerine daire şeklinde binalar yerleştirilmiştir.<sup>149</sup> İslam dininde kutsal mekânın fiziki boyutunu gösteren camiler çoğu zaman dört bir yanı sütunlu revaklarla çevrili ve ortasında genellikle bir şadırvan bulunan dört köşeli bir avlu beraberinde ibadetin ve toplantıların yapılmasına yarayan büyük kapalı mekân ve minareden oluşmaktadır.<sup>150</sup>

<sup>146</sup> Bahtiyar Posta, *Mekân ve Mekân Algısının Dönüşümünü Teknoloji Üzerinden Okumak* (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2022), 28.

<sup>147</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. başlık 1.1. Kutsal Mekânın Mahiyeti

<sup>148</sup> Birgül Çakıroğlu- Nihan Engin, “Dini İnanışların Mimariye Etkisi”, *Dini Araştırmalar* 17/44 (16-06-2014) (16 Haziran 2014), 78.

<sup>149</sup> Çakıroğlu- Engin, “Mimariye Etkisi”, 80/82.

<sup>150</sup> Çakıroğlu- Engin, “Mimariye Etkisi”, 86.

### 1.1.3.2. Metafizik mekân

Metafizik, TDK’de doğaötesi<sup>151</sup> olguları ifade eden bir terim olarak kullanılmaktadır. İnanan insan için, Platon’un ideler ve gölgeler kavramına benzer bir yaklaşımla fiziksel mekânın sınırlarını aşacak ve metafiziksel alana erişmeyi sağlayacak bir arayış söz konusudur. Buna göre kutsal mekânların sınırını oluşturan fiziksel olarak var olan zemin, kapı, eşik, pencere, köprü, duvar, geçit gibi unsurlar dini bağlamda bir metafora dönüşerek metafiziksel birer form ve yapıya işaret etmektedir.<sup>152</sup> Bu duruma ilk örnek olarak Hristiyanlıktaki dini mimariden bahsedilecektir. Kiliselere girildiğinde apsise doğru orta gemi boyunca yürünmektedir. Hristiyanlar için Hz. İsa’ya giden yol anlamını kazanarak metafiziksel bir kisveye bürünmektedir. Yapı içindeki dikey silmeler ve üzerinde kaburga haç tonozlarla aşağıdan yukarı bir yön kazanan hareket, *Tanrı’ya doğru* yönelme olarak kabul edilmektedir. Loş mekân anlayışı ise, Hristiyanlığın *asli günah* kavramından doğan karamsar ruh halini yansıtmaktadır. Daima üç nefli yapılması ise dinin teslis inancından kaynaklanmaktadır. Hristiyanlar için katedraller, cennet ile kusurlu dünya arasında köprü kurmak amacıyla matematiksel oranlarla düzenlenmiştir. Taş kaburgalar arasındaki boyut ve özenle işlenmiş vitraylardan katedrallerin içine süzülen ışık, cennete yeryüzünden bakışı temsil etmektedir.<sup>153</sup> Başka bir örnek olarak Taoizm’de Cennet Tapınağının mimarisini oluşturan kare ve daire verilebilir. Kare dünyayı, daire metafiziksel bir alan olan cenneti temsil etmektedir. Yine benzer şekilde Budizm’de stupalarda kubbenin dünyayı koruyan cenneti ifade etmesi ve pagodalarda katların tanrıların gök katlarını sembolize edecek şekilde dizaynı<sup>154</sup> kutsal mekânların metafiziksel yanlarına işaret etmektedir.

### 1.1.3.3. Algısal mekân

Algısal mekân *burada ve şimdi* üzerine odaklanmaktadır. Mekânın merkezinde bulunan insan, bakış açısına göre mekânı keşfederek ona mana

<sup>151</sup> Güncel Türkçe Sözlük “Metafizik” (Erişim 25 Şubat 2024).

<sup>152</sup> Tatar, “Kutsal Mekân”, 11.

<sup>153</sup> Çakıroğlu- Engin, “Mimariye Etkisi”, 85/87.

<sup>154</sup> Çakıroğlu- Engin, “Mimariye Etkisi”, 78-80/82.

kazandırmaktadır. Böylece mekân algısı, mekânı gören, kavrayan, yorumlayan, sonuç algısını oluşturan ve deneyimleyen insanın çevresindeki dünyayı farklı algılamasına bağlı olarak değişim göstermektedir. Algılama sürecinin işleyişinin kişiden kişiye farklı olması; insanın mekânı anlayış biçimine, karakterine, yaşına, cinsiyetine, psikolojik durumuna, önceki deneyimlerine ve yetiştiği ortama göre değişim göstermektedir. İnsanın mekân içindeki hareketi, mekanla olan konumsal ilişkisini ve mekânı oluşturan parçaların boyutsal ilişkisini değiştirmektedir. İnsanın bakış açısının sürekli değişmesiyle farklı zamanlarda farklı mekân algılarının oluşmasına neden olmaktadır.<sup>155</sup>

Algısal mekânın kişiler üzerindeki etkisini üç ayrı durumda ele almak mümkündür. Birinci durumda dine inananların algısı söz konusudur. İnananların algısı; inanç boyutuna, kutsal mekânı nasıl deneyimlediğine, yaş grubuna, içinde bulundukları psiko-sosyolojik duruma bağlı olarak değişebilmektedir. İkinci durum inanmayan insanların kutsal mekânı nasıl algıladıklarıyla ilgilidir. Bu durumda kişi kutsal mekânı sadece mimari bir eser olarak görmesi ve estetik açıdan değerlendirerek etkilenmesi mümkündür. Üçüncü durum ise bu iki durum arasındadır. Örneğin, kutsal mekânı tasarlayan bir mimar için manevi hisleri söz konusu olabilmekle beraber mesleği gereği daha çok yapısal özellikler üzerinde durarak algısını bunun üzerine kurgulamaktadır. Süreç bittikten sonraysa kilisenin içinde ibadet ederken inanan bir insanın algısına sahip olması beklenmektedir.

#### 1.1.3.4. Sanal mekân

Sanal mekân, zihinsel mekân olarak da tanımlanmaktadır. Fiziksel mekân hem sabit hem objektif bir yapıya sahiptir ve coğrafya, geometri, mimarlık gibi rasyonel disiplinlerle bağlantılı olarak oluşmaktadır. Sanal mekân hem duyularla bağlantılıdır hem sübjektif bir yapıya sahiptir. Yani kişinin deneyimlerine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir.<sup>156</sup>

<sup>155</sup> Ezgi Ak, *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü- Yeni Mekân Kavramları* (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2006), 14/17; Posta, *Mekân*, 28.

<sup>156</sup> Ezgi Ak, *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü- Yeni Mekân Kavramları* (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2006), 19.

Sanal mekânın algılanması ve deneyimlenmesi fiziksel mekâna göre farklılıklar içermektedir. Sanal mekân söz konusu olduğunda insanın karşısına artık fiziksel sınırlarla değil, kısa süreli görsel ve işitsel duyumlarla zihinde deneyimlenebilen bir mekân algısı çıkmaktadır. Sayısal verilere dayalı olarak oluşturulan simülasyonlar bedenden bağımsız olarak zihnin deneyimine sunulmaktadır.<sup>157</sup> Sanal mekân kavramı, insan zihninin fiziksel dünyadan bağımsız olarak inşa ettiği kurgusal alanları ifade etmektedir. Bu mekânların en eski biçimini rüyalar olarak alabiliriz; çünkü rüyalarda birey, bilinç sınırlarını aşarak yeni bir gerçeklik oluşturmaktadır. Benzer şekilde, sinema ve mitolojik anlatılar da insan zihninde yeni dünyalar inşa ederek izleyiciyi ya da dinleyiciyi bilinçaltı ve kolektif hafızayla yüzleşmeye davet etmektedir. Bu unsurlar modern bir rüya anlatısı olarak değerlendirilebilir.<sup>158</sup> Uyku esnasında kişinin hassas olduğu tek uyarım zihni tarafından meydana getirilmektedir. Freud rüyaların uyanırken kurulan fantezilerden ya da gündüz düşlerinden farklı olmasının sebebinin rüya gören insanın çevrenin ve olan olayların gerçek olduğuna ikna olması olduğunu belirtmiştir. Bu rüyadaki tamamen dalmış olma<sup>159</sup> durumunu ifade etmektedir.<sup>160</sup> Dalmış olma deneyimini dinler tarihi perspektifinde ele aldığımızda akla şamanların girdiği trans hali gelmektedir. Şaman girdiği trans boyunca bir süreliğine kendisinden geçmekte ve cennete fiziksel olarak değil tinsel olarak gitmektedir.<sup>161</sup> Bu durum rüyanın tamamen dalmış olma durumuna benzemektedir. Şaman içinde bulunduğu durumda gerçekliğe bağlı ama gerçeklik dışında bir deneyim yaşamaktadır.

Masal anlatıcıları tarafından oluşturulan masalların dinleyicilerin zihinlerinde canlanması da bir çeşit sanal mekân örneği olarak değerlendirebilir. Dinleyiciler, anlatıcıların masallarını işittiklerinde zihinlerinde oluşan sanal mekânlarına

<sup>157</sup> Posta, *Mekân*, 28/29.

<sup>158</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz. Okan Ormanlı, “Başlangıç Filminde Psikanalitik Öğeler ve Rüya Olgusu”, *Yedi* 6 (01 Temmuz 2011).

<sup>159</sup> “Dalma veya sarmalanma” deneyimi, zihnin özgürleşmesi ve işaretlerden bağımsız hale gelmesiyle gerçekleşmektedir. Bu durum, var olan işaretlerin yok olmasıyla değil farkında olunmamasıyla sağlanmaktadır. Bir metni okurken harflerin veya cümlelerin artık fark edilmeyerek zihinde canlandırılması bu duruma bir örnek teşkil etmektedir. Bu deneyim, fiziksel gerçeklikten uzaklaşıldıkça derinleşmektedir. Bunun için duyumların fiziksel ortamdan izole edilmesi gerekmektedir. Örneğin, sanal gerçeklik deneyimi (VR) yaşarken kullanıcılar gerçek dünyadan izole edilmekte ve sanal bir mekâna dalmaktadırlar. Böylece kullanıcılar fiziksel gerçekliği fark etmeyip sanal gerçekliğe odaklanmaktadırlar. Ak, *Mekân Kavramının Dönüşümü*, 28.

<sup>160</sup> Ak, *Mekân Kavramının Dönüşümü*, 20.

<sup>161</sup> Eliade, *Mitler, Rüyalar ve Gizemler*, 108.

dalmaktadırlar. Burada gerçeklik anlatıcının anlatma gücüne ve anlatımda verdiği detaya bağlı olarak değişim göstermektedir. Bunun gibi kurgusal bir yazıyı okuyan okuyucunun zihninde yazılanların hayat bulması sanal mekâna giriş için farklı bir yol sunmaktadır.<sup>162</sup>

Mit anlatılarının bazı durumlarda insanların zihinlerinde canlanması sanal mekâna örneklik taşıyan başka bir durum olarak yorumlanabilir. Mitler, özellikle doğa olaylarının gerçekleşme sebebini metafizik alemle ilişkilendirip açıklamaktadır. Örneğin; insanlar tarafından ilkbahar ve sonbahar, bitki tanrısının ölüp dirilmesiyle ilişkilendirilmiştir.<sup>163</sup> Bu anlatılar sayesinde insanların zihinlerindeki tanrılar alemi ve doğa arasında bağlantı kurduklarını söylemek mümkündür.

Kutsal kitaplardaki anlatıların bazı mekân tasvirlerinin insanın zihninde canlanması da bir sanal mekân örneği olarak değerlendirilebilir. Pieter Buregel'in Babil Kulesi isimli tablosu bu duruma örnektir, çünkü; tablonun öyküsü Kitab-ı Mukkades<sup>164</sup> dayanmaktadır.<sup>165</sup> Buregel, zihninde canlanan mekânı tabloya dökmüştür.

Başka bir sanal mekân deneyimi de film seyrederken yaşanabilmektedir. Filmde izleyici bireysel olarak bir sanal mekân oluşturmaz fakat oluşturulmuş sanal mekânın gerçekliğine inanmakta ve oradaymış hissine kapılmaktadır. J.R.R Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesinin filmi sanal mekâna örneklik teşkil etmektedir. Yazarın yarattığı sanal mekanlardan biri olan "Rivendell" şehri böyledir.<sup>166</sup> Tolkien'in oluşturduğu evrenin Rivendell Şehrini aynı zamanda kutsal mekân olarak değerlendirebiliriz. Bu şehrin böyle görülmesinin sebebi hem Orta Dünya'nın karanlık

<sup>162</sup> Ak, *Mekân Kavramının Dönüşümü*, 20.

<sup>163</sup> Şinasi Gündüz, *Mitoloji ile İnanç Arasında* (İstanbul: Hikav Yayınları, 2018), 36.

<sup>164</sup> Başlangıçta dünyadaki bütün insanlar aynı dili konuşur, aynı sözleri kullanırlardı. Doğuya göçerlerken Şinar bölgesinde bir ova bulup oraya yerleştiler. Birbirlerine, "Gelin, tuğla yapıp iyice pişirelim" dediler. Taş yerine tuğla, harç yerine zift kullandılar. Sonra, "Kendimize bir kent kuralım" dediler, "Göklere erişecek bir kule dikip ün salalım. Böylece yeryüzüne dağılmayız." RAB insanların yaptığı kentle kuleyi görmek için aşağıya indi. "Tek bir halk olup aynı dili konuşarak bunu yapmaya başladıklarına göre, düşündüklerini gerçekleştirecek, hiçbir engel tanımayacaklar" dedi. "Gelin, aşağı inip dillerini karıştıralım ki, birbirlerini anlamasınlar." Böylece RAB onları yeryüzüne dağıtarak kentin yapımını durdurdu. Bu nedenle kente Babil adı verildi. Çünkü RAB bütün insanların dilini orada karıştırmış ve onları yeryüzünün dört bucağına dağıtmıştı. Yaratılış 11/1-8

<sup>165</sup> Tablo hakkında ayrıntılı bilgi için bkz: "Pieter Bruegel'in 'Babil Kulesi' İsimli Tablosu (Sanat Tarihi / Avrupa'da Rönesans ve Reform)", haz. Khan Academy Turkece, 00:22-00:24.

<sup>166</sup> Ak, *Mekân Kavramının Dönüşümü*, 22.

güçlerine karşı bir sığınak görevi görmesi hem de elflerin bu mekânda; barış, bilgelik ve güç içinde yaşama arzusundan kaynaklanmaktadır.<sup>167</sup>

Sanal mekânı deneyimlemenin bir diğer yolu da tarih boyunca farklı kisvelere bürünen oyundur. Oyunun sanal mekânı ve zamanı, gerçek mekân ve zamandan farklı özelliklerle karşımıza çıkması sebebiyle fiziksel gerçeklikle bağlantılı yeni bir gerçeklik oluşturmaktadır.<sup>168</sup>

Yuval Noah Harari, *Nexus* kitabında öznelerarası gerçekliğin (para, tanrı vb.) fiziksel dünyayı etkilemesiyle bilgisayarlararası gerçekliğinde bilgisayar dışındaki evreni dünyayı etkileyebileceğine dair verdiği örneklerden birisi Pokemon Go oyunudur. Pokemon Go oyununda gerçek dünyada var olmayan sanal yaratıklar akıllı telefonlar aracılığıyla görünür hale gelmektedir. Böylece oyuncu bu yaratıkları yakalayabilmektedir.<sup>169</sup> Bu savı, sanal kutsal mekân üzerinden yorumlayacak olursak: sanal tezahürün fiziksel dünya üzerinde etkileri ortaya çıkabilir. Oyun, film, animasyon, dijital evrenler üzerinde gerçekleşen bir tartışma ya da destek faaliyetleri fiziksel dünyada da yankı bulabilir. Örneğin, *Call of Duty* oyununda yerde yırtılmış ve kan lekeli Kur'an'ı Kerim sayfalarının görülmesi dikkat çekmiş ve tepki almıştır. Bunun üzerinde oyun şirketi oyundan bu sahneyi kaldırmıştır.<sup>170</sup>

## 1.2. Teknolojinin Mahiyeti

Teknoloji, insanın doğaya ve çevresine müdahale etmek için kullandığı araçlar, yöntemler ve bilgi birikimlerinin bütünüdür. Bu araçların ilki avcı-toplayıcılar için basit bir taştır. Taş aletler kullanıldığı dönemde işlevsel olmasının yanı sıra avcı-toplayıcılar için prestiji de temsil etmektedir. İlk bakışta basit görünen bu taş insanlığın gelişiminin ilk basamağını temsil etmektedir. Bu durumda teknoloji basit bir taştan, makinelere ve en karmaşık bilgisayar sistemlerine kadar çeşitli şekillere uzanmaktadır. Ancak, bu tanım sadece araçlar ve yöntemlerin mevcudiyetini

<sup>167</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz. J. R. R. Tolkien, *Yüzüklerin Efendisi (Tek Cilt)*, çev. Bülent Somay- Çiğdem Erkal İpek (İstanbul: Metis Yayınları, 2022).

<sup>168</sup> Ak, *Mekân Kavramının Dönüşümü*, 23.

<sup>169</sup> Yuval Noah Harari, *Nexus Taş Devri'nden Yapay Zekaya Bilgi Ağlarının Kısa Tarihi*, çev. Çiğdem Şentuğ (Kolektif Kitap, 2024), 265/266.

<sup>170</sup> Beril Özge Danacı, "Call of Duty: Vanguard'daki Yırtılmış ve Kanlı Kur'an Sayfalarının Ardından Activision Özür Diledi", *Onedio* (Erişim 30 Ocak 2025).

değil, makine öncesi dönemde de zanaatı aynı zamanda onların insanlar tarafından kullanılma biçimlerini, etkilerini ve sonuçlarını da içermektedir. Bu sebeple, teknoloji *açığa çıkarma* olarak değerlendirilebilir; çünkü teknoloji, insan zekasının, bilgisinin doğaya yönelttiği bir tür etki ve meydana getirme sürecidir. Ancak, hakikat kavramıyla ilişkilendirilen *açığa çıkarmadan* farklı olarak, teknoloji genellikle insanın doğaya yönelttiği bir etki olarak düşünülmekte ve objektif gerçeklikten ziyade insanın kendi oluşumu olarak kabul edilmektedir.<sup>171</sup>

Teknoloji, insan yaşamının her alanında köklü değişikliklere neden olmuş böylece insanlığın varoluşunu derinden etkilemiştir.<sup>172</sup> Örneğin, matbaanın icadıyla bilgi ve düşüncenin yayılması hızlanmıştır. Elektriğin keşfi, insanlar arasındaki etkileşimi daha hızlı ve yaygın hale getirmiştir. Bilişim ve iletişim teknolojilerinin gelişimi bilgiye erişimi kolaylaştırmış dünyayı küresel bir köye dönüştürmüştür. Bu değişimler, insanların dünyayı algılayışını, iletişim kurma şekillerini etkilemiştir.

### 1.2.1. Sosyal Medya

Sosyal medya, internet üzerine kurulan ve kullanıcıların içerik oluşturmaya ve değiştirmesine olanak sağlayan internet tabanlı uygulamalar grubunu ifade etmektedir. İnternet, geleneksel medyadan farklıdır çünkü internetin dayandığı teknoloji kullanıcılardan gelecek değişikliklere ve uyarlamalara açık olacak şekilde esnek bir yapıda tasarlanmıştır. Bu özellik sayesinde platformlar, kullanıcıların bir araya gelip etkileşime geçebileceği, içerik oluşturabileceği ve paylaşabileceği ortamlar sunarak kullanıcıların sosyal medya aracılığıyla yeni bağlantılar kurmasını sağlamaktadır. Genel olarak sosyal medya platformları kullanıcıların bilgi edinme, oyun, iletişim ve haber edinme gibi ihtiyaçlarını karşılayarak dinamik bir ortam oluşturmaktadır.<sup>173</sup>

<sup>171</sup> Durmuş Günay, “Teknoloji Nedir? Felsefî Bir Yaklaşım”, *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi* 1 (01 Nisan 2017), 164; “Modern Teknolojinin Gelişimi | Antik Mühendislik”, haz. DMAX Türkiye, 3:28-4:01/6:15-6:26.

<sup>172</sup> Günay, “Teknoloji Nedir?”, 164.

<sup>173</sup> Nihat Oyman, “Sosyal Medya Dindarlığı”, *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 28 (15 Aralık 2016), 129; İbrahim Halil Yaşar, “Sosyal Medya ve Değişen İletişim Biçimleri”, *Sosyal Medya Psikolojisi*, kitap editörü Kolektif, 129/157. editör Şebnem Özdemir- Gül Dilek Türk (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2020), 133; Johnny Ryan, *İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek*, çev. Birsen Keleş (Ankara: Tübitak Yayınları, 2019), 159.

Sosyal medya platformlarının başlıcaları; Facebook<sup>174</sup>, X (eski adıyla Twitter)<sup>175</sup>, Youtube<sup>176</sup>, Instagram<sup>177</sup> ve WhatsApp'tır<sup>178</sup>. Facebook, Instagram ve WhatsApp gibi dijital platformların sahibi Mark Zuckerberg ile metaverse kavramı dijital dünyada yerini almıştır. Günümüzde metaverse kavramı sadece bu platformlarda değil aynı zamanda Roblox ve Epic Games gibi oyun şirketleri tarafından da çevrimiçi sanal alemlerin oluşturulmasında kullanılmaktadır.<sup>179</sup>

### 1.2.2. Dijital Medyanın Çeşitliliği: Film, Animasyon, Anime ve Oyun

Medya; yazı, görüntü ve sesin enformasyon teknolojileriyle bulunduğu çok boyutlu karmaşık yapıları bir alandır. Bünyesinde; basılı, işitsel, görsel, taşınabilir bilgi, yeni medya gibi tasnifleri bulundurmaktadır. Bizim ilgileneceğimiz kısım özellikle yeni medya ile ilgilidir.

Yeni medya, içeriklerini internet ve mobil cihazlar üzerinden erişilebilir hale getiren özellikle Web 3.0 teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla hayatımıza girmiş, geleneksel medya yayıncılığının yerini büyük ölçüde internet yayıncılığına bırakmasına yol açmıştır.<sup>180</sup> Böylece film, dizi, animasyon, anime, haber ve dijital oyun

<sup>174</sup> Facebook, insanların birbirleriyle iletişim kurmasını ve bilgi alışverişi yapmasını gruplar kurup etkinlikler düzenlemesini amaçlayan bir sosyal paylaşım sitesidir. Harvard Üniversitesi 2006 devresi öğrencisi Mark Zuckerberg tarafından 4 Şubat 2004 tarihinde kurulan platform, ilk olarak Harvard öğrencileri için tasarlanmıştır. Ancak zamanla üniversite öğrencilerinin ötesine geçerek dünya genelinde milyonlarca kullanıcıya ulaşmıştır. Oyman, "Sosyal Medya Dindarlığı", 133/135.

<sup>175</sup> Twitter üzerinden kullanıcılar tweet adı verilen metinleri, fotoğrafları ve videoları yayınlamakta diğer kayıtlı kullanıcıların paylaşımlarını beğenebilmekte, yorum yapabilmekte ve yeniden paylaşabilmektedirler. "İnternetin SMS'i Olarak Anılan Twitter'in Kuruluş Hikayesi", *Webtekno* (18 Ağustos 2021).

<sup>176</sup> YouTube, kullanıcılarına video yükleme, izleme ve paylaşma imkânı sunan bir sosyal medya platformudur ve merkezi Amerika Birleşik Devletleri'ndeki San Bruno, Kaliforniya şehrinde bulunmaktadır. Alper Kaya, "Youtube Tarihçesi ve Gelişimi", *TechWorm*, 07 Şubat 2016.

<sup>177</sup> Instagram, Ekim 2010'da kurulan ücretsiz bir fotoğraf paylaşma platformudur. Kullanıcılarına, çektikleri fotoğrafları dijital filtreler kullanarak düzenleme ve bu fotoğrafları paylaşma imkânı sunmaktadır. Instagram'ın merkezi San Francisco'dadır. "Instagram'ın Kuruluşu ve Gelişimi", *Medya Akademi*, 21 Mart 2020.

<sup>178</sup> WhatsApp Messenger, akıllı telefonlar için geliştirilmiş platformlar arası çalışma özelliğine sahip bir mesajlaşma uygulamasıdır. Çeşitli telefonlarla uyumlu olan uygulama, internet bağlantısı aracılığıyla kullanıcıların birbirlerine resim, video, sesli mesajlar, yazılı mesajlar ve ücretsiz aramalar yapmalarını sağlamaktadır. WhatsApp, kişilerin tek tek mesajlaşmalarının yanı sıra grup sohbetleri de oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Cüneyt Çağala, "Whatsapp Nedir?", *TechWorm* (blog), 12 Ocak 2023.

<sup>179</sup> Cengiz Kanık, "Metaverse'ü Black Mirror Dizisinden İzlemek", *Metaverse'e Doğru (Mu?)*, ed. Cengiz Kanık- Mahmut Erdil (Ankara: Hece Yayınları, 2023), 128.

<sup>180</sup> Aydeniz, "Din Hizmetlerinin Yürütülmesinde Bir İmkân ve Meydan Okuma Olarak Medya", 291/292; Ayaz, "Gazetecilik Bölümü Öğrencilerinin 'Yeni Medya' Algısına Yönelik Bir Analiz", 28.

gibi içerikler çevrimiçi platformlarda kolayca izlenmeye, okunmaya ve oynanmaya açık hale gelmiştir.

### 1.2.2.1. Film

Dijitalleşme, televizyon içeriklerini (film ve dizi gibi) geleneksel yayın formatından uzaklaştırarak, bireylerin kendi tercih ve zaman çizelgelerine göre tüketebileceği bir forma dönüştürmüştür. İnternet, mobil cihazların yaygınlaşmasıyla içerikler, yalnızca televizyon ekranlarına bağımlı kalmaktan çıkarak; bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar gibi farklı ekranlarda da erişilebilir olmuştur. Bu dönüşümle birlikte izleyicilerin medya tüketim alışkanlıklarının değişmesi kaçınılmaz olmuştur. Çevrimiçi platformlar (örneğin Netflix, Amazon Prime vb.) ve hatta korsan içerik kaynakları, bu yeni dönemin simgelerinden biridir. Aynı zamanda, bir oturuşta birden fazla bölüm izleme (binge-watching) gibi yeni alışkanlıklar ortaya çıkmıştır. Dijitalleşme, televizyonu daha esnek, erişilebilir, küresel bir hale getirirken geleneksel televizyon ve yeni medya yöntemleri bir arada varlıklarını sürdürmeye devam etmektedir. Her iki yöntem birbirini şekillendirerek medya dünyasının dinamiklerini yeniden tanımlamaktadır denebilir.<sup>181</sup>

### 1.2.2.2. Animasyon ve anime

Animasyon, cansız nesnelerin veya çizimlerin hareketlendirilerek canlıymış gibi sunulmasıdır. ABD’de stop-motion tekniğiyle başlayan animasyon, zamanla iki boyutlu ve üç boyutlu tekniklerle çeşitlenmiş ve günümüzde dijital teknolojilerin hâkim olduğu bir alana dönüşmüştür. Japonya’daysa animasyon, “anime” terimiyle anılmaktadır. Anime, 20. yüzyıl civarında Japon yapımcıların farklı ülkelerdeki animasyon tekniklerini keşfetmeleriyle ortaya çıkmış, özellikle Fransız animatör Emile Cohl’un eserlerinden etkilenmiştir. El çizimi veya bilgisayar yapımı olabilen animeler de karakterler genellikle büyük gözlü ve uzun boylu tasvir edilmektedir. Pek

<sup>181</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. Gabriela Gruszynski Sanseverino, “TV without TV: Digital Media, İnternet & Multiple Screens” (Erişim 06 Aralık 2024).

çok farklı türü olmasına rağmen, Japonya’da üretilen bu animasyonların tümüne “anime” adı verilmektedir.<sup>182</sup>

### 1.2.2.3. Oyun

Oyun, bireyin yaşamı deneyimlemesine, öğrenmesine ve ifade etmesine olanak sağlayan, katılımının gönüllülük esasına dayandığı, belirli kurallarla şekillenen bir etkinlik alanıdır. İçinde önemli sosyal (iş birliği) ve bilişsel unsurlar (problem çözme) barındıran oyun, bireyin kendini tanımasını, yeteneklerini keşfetmesini ve geliştirmesini sağlar. Dijital oyunlar ise bu yapıyı sanal ortamlara taşıyarak, dünyanın dört bir yanından insanları bir araya getirerek yeni sosyal etkileşim biçimleri yaratır. Sanal gerçeklik ortamı, fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üreten ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratan dijital bir uzamdır. Ellis ve Oppenheim’in 1993 yılındaki çalışmasına göre sanal gerçeklik; kontrol, gerçeklik ve doğallık olmak üzere üç temel unsurdan oluşur. Kontrol, sanal sistemi kullanan kişinin müdahalesine bağlıdır; oyun içerisinde kontrol düzeyini azaltan ya da artıran çeşitli sistemler bulunabilir ve bunların kullanımı tamamen kullanıcının tercihine bırakılmıştır.<sup>183</sup>

### 1.2.3. Dijital Evrenler: Sanal Gerçeklik (VR)’dan Metaverse’e

İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler insanların birbirleriyle olan etkileşimini sürekli değiştirmektedir. Yakın zamana kadar hayal dahi edilemeyen birçok yeniliği hayatımıza katmış ve katmaya devam etmektedir. Bu yenilikler arasında en önemlilerinden birisi de Metaverse teknolojisidir. Meta “ötesi” ve verse “evren” kelimelerinden doğan bu kavram, internetin çok daha ötesinde yer alan dijital bir evreni ifade etmektedir. Metaverse, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) gibi teknolojilerin entegrasyonundan oluşmaktadır. İlk etapta film, simülasyon ve dijital oyunlarda kullanılan bu teknoloji neticede bilgisayar, VR gözlüğü, internet, web yazılımı ve

<sup>182</sup> Nida Sarışan, “Ruhların Kaçışı Filminin Dinsel Motifler Bağlamında Göstergebilim Yöntemine Göre İncelenmesi”, *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi* 7/15 (23 Mart 2020), 17/18.

<sup>183</sup> Mesude Suküt, “Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya”, *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi* 7/2 (29 Aralık 2023), 107/111.

yapay zekâ gibi bütün dinamik dijital unsurları bir araya getirilerek Metaverse meydana geldi. Metaverse'in gelişmesiyle beraber sanal dünyanın yeniliklerini getirmesi ile dijital oyunların içeriğini, eğitim araçlarını, emtia ticaretini, yapay zekâyı, blok zinciri ve diğer endüstriyel zincirleri geliştirmesine kadar uzanan geniş bir yelpazede yenilikler getirmesi beklenmektedir.<sup>184</sup>



---

<sup>184</sup> Mevlüt Hürol Mete, “Metaverse Teknolojileri ve Etki Alanları”, *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi* 14/2 (31 Aralık 2022), 156/157; Ahmet Bayraktar, “Metaverse ve Sanal İbadet”, *Metaverse’e Doğru (Mu?)* (Ankara: Hece Yayınları, 2023), 169/170.

## II. BÖLÜM

### KUTSAL MEKÂNLA TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

Günümüz dijital teknolojisi ile beraber geleneksel kutsal mekanlarda gerçekleşen din adamlarının vaazları, dini cemaatlerin kutsal zamanlardaki sevinç ve paylaşımları, kutsal mekân ziyaretleri ve gerçekleştirilen bazı ritüeller dijital dünyada tezahür etmeye başlamıştır. Aynı zamanda kutsal mekânlar oyunlarda, filmlerde ve medyada da görünür hale gelmiştir. Bu değişimler, kutsal mekân ve teknolojinin birbiriyle olan etkileşimini şekillendirmeye başlamıştır. Değişimlerin özünü anlamak için önce kısaca tarihsel süreç ele alınacaktır.

#### 2.1. Endüstri Öncesi ve Sonrası:

##### Kutsal Mekân ve Teknoloji İlişkisi

İnsanlık tarihindeki çeşitli dönemlerde, teknoloji ve kutsal mekânlar arasında güçlü bir etkileşim gözlemlenmiştir. Bu etkileşim, yaşanan dönemin kültürü, inançları ve teknolojik imkanlarıyla şekillenmiş, çeşitli yapıların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Örneğin, Paleolitik dönemde (M.Ö. 600.000-10.000); insanlar, mağaralara sığınarak hem fiziksel hem de ruhsal güvence aramışlardır. Tapınak mağaraları, ulaşılması zor, uzun ve karanlık dehlizlerde gizlenmiş, sihirli atmosfer taşıyan mekanlar olarak kabul edilmiştir. Bu yüzden Paleolitik dönemdeki kutsal mekanlar, insanlar tarafından doğanın güçleriyle ilişkilendirilmiş ve kendilerini doğaya karşı koruyabilmek adına bir tür *sihirli* bağlantı olarak görülmüştür. Neolitik dönemde (M.Ö. 8.000-5.500) insanlar dini düşünce ve uygulamalarda büyük bir değişim yaşamışlardır. Bu dönemde megalitik yapılar ortaya çıkmıştır. Megalitler, ölümsüzlük arayışının bir ifadesi olarak görülmüş ve ölümlerin ruhlarını onurlandırmak için yapılmıştır. Megalitlerin; dolmenler, menhirler ve kromlekler gibi çeşitli yapıları,

inanç sistemlerine göre belirli bir düzen içinde dönemin teknolojik şartlarıyla inşa edilmiş ve kutsal kabul edilmiştir. Mısır (M.Ö. 3000) yapılarını, özellikle Nil nehrinin varlığı malzeme ve çevre koşulları etkilemiştir. Mısırlılar güçlü inançlarından dolayı ağırlıklı olarak mezar ve dini yapılar inşa etmişlerdir. Yine bu mekânlarda kullanılmak üzere malzemeleri işlemek için çeşitli teknikler geliştirmişlerdir. Piramitler, ölülerin ruhlarının bedenlere geri döneceği inancıyla yapılmış ve sonsuza kadar kalıcı olmaları amaçlanmıştır. Bu yapılar, teknik ve mühendislik açısından olağanüstü bir başarıyı temsil ederken, aynı zamanda kutsal birer mekân olarak kabul edilmişlerdir. Mezopotamya'da tapınaklar, insanların tanrılarla buluştuğu yerler olarak inşa edilmiştir. Yunanlar, M.Ö. 8.yy.ın başlarında Homeros'un destanlarındaki insan biçimli tanrılar evreninin etkisiyle; tanrılarının heykellerini, eşyalarını ve kutsal hayvanlarını barındırmak için tapınaklar inşa etmişlerdir. Yine inşa edilen sunaklar ve mezarlar tanrılara olan inancın başka bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Roma'da ise, dinin merkezi ev olduğu için evlerde ruhlara sunuların sunulduğu kutsal bölümler bulunmaktadır. İlk uygarlıklarda ortaya çıkan teknolojiler, insanların doğa üzerindeki gücündeki büyük ilerlemeyi temsil etmektedir. Genel olarak ise teknoloji ve kutsal mekanlar arasındaki ilişki, insanın doğaüstü güçlere duyduğu inançla şekillenmiştir.<sup>185</sup> İnsanlar Endüstri öncesi dönemde var olan teknik ve teknolojileri kullanarak kutsal mekânları inşa etmişlerdir.

Son iki ya da üç yüz yıl içinde modern dünyanın oluşumunda birçok etken rol oynamış olsa da özellikle 18. yüzyılda başlayan ve insanın varoluşu için tamamen yeni bir biçim olan Endüstri Devrimi, teknolojideki değişimlerin merkezinde yer almıştır. Gelişen teknolojiler, siyasi ve sosyal yapıları, insanlar arasındaki iletişimlerini ve insanlar ile doğa arasındaki etkileşimleri değiştirmiştir. Endüstri Dönemi, geleneksel tarım ve ticaretten uzaklaşarak üretimin mekanizmasını, fabrika düzeninin karmaşıklaşmasını ve endüstriyel üretimi desteklemek için pazarlama sistemlerinin geliştirilmesine yönelik bir nüfus hareketini beraberinde getirmiştir. Bu dönemde öne çıkan üç unsur; demir, kömür ve buhar olmuştur. Britanya'daki tekstil endüstrisiyle

<sup>185</sup> James E. McClellan III- Harold Dorn, *Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji*, çev. Haydar Yalçın (Ankara: Akılçelen Kitaplar, 2022), 50; Daniel R. Headrick, *Teknoloji Tarihi*, çev. Beyza Akatürk (İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2022), 46; Çakıroğlu- Engin, "Mimariye Etkisi", 70/75; Posta, *Mekân*, 34/35.

başlayan birinci sanayi devrimi, sonraki dönemlerde birçok endüstri alanının ortaya çıkmasına neden olmuştur.<sup>186</sup>

Sene 1844 yılını gösterdiğinde telgrafı icat eden Samuel ilk telgrafını Eski Ahit'ten Mısır'dan Çıkış bölümünün yirmi üçüncü pasajında yer alan “Tanrı neler yaptı?” pasajını yardımcısı Alfred Vail’e göndermiştir. Bu bir nevi kutsal kitapların yeni ve dönüşmüş olan teknoloji alanında de yer edineceğinin matbaadan sonraki göstergesi olmuştur. Sene 1870’e gelindiğinde telgraf hatları Osmanlı, Latin Amerika, Rusya ve Hindistan’a yayılmıştır. Yani 1870 ve 1930 yılları arasını kapsayan ikinci sanayi devrimi ile elektriğin dönüştürücü gücü 1920’lerde ticari radyo yayınları ile başlayıp 1930’larda televizyon teknolojisiyle devam etmiş telefon, elektrikli aydınlatma gibi teknolojik öğelerde görünür hale gelmiş ve Gutenberg’in matbaasıyla başlayan sabit bilgi<sup>187</sup> çağını devam ettirmiştir. Bu dönemlerde yeni icat edilen radyo kullanılarak, Noel arifesinde İncil’den okunan pasajlar, açık denizdeki gemilere ulaştırılmıştır. 1950’lerde bilişim ve dijital programlama alanlarında yaşanan önemli gelişmeler, üçüncü sanayi devrimini şekillendiren temel unsurlardan birini oluşturmuştur.<sup>188</sup> 1970’lerde ise sanallaşma sürecinin başlamasında en etkili faktörlerden biri, medya veya kitle iletişim araçları olmuştur. Bu yıllarda dini konuların tartışıldığı ilk form ORIGINS,<sup>189</sup> “Bir Din Başlat” isimli konuyla açılış yapmıştır. Bu platform farklı inançtan gruplara da açık halde kullanıma sunulmuş herhangi bir dini lideri ve kurucusu söz konusu olmamıştır. Formun asıl amacıysa yeni bir din üretmek değil kullanıcıların günlük dini hayatlarını zenginleştirmektir.<sup>190</sup> Telefon kullanımının yaygınlaşmasının ardından 1980’li yıllarda telefon korsanlığı yayılmaya başlamış hatta bir topluluğa dönüşerek tanımlı bir yapıya kavuşmuştur. Topluluğu oluşturan üyelerin genel hatlarına sadık olduklarını gösteren Tevrat’taki On Emir’i anımsatan bir kurallar bütünü “Başka bir telefon korsanıyla konuşurken gerçek ismini kullanmayacaksın. Herkes iyi biliyor ki üç telefon korsanından birisi FBI

<sup>186</sup> Headrick, *Teknoloji*, 113; III- Dorn, *Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji*, 323; Posta, *Mekân*, 53.

<sup>187</sup> Matbaa ile beraber metinlerin orijinal metnine sadık bir şekilde çıkartılmasını ifade etmektedir. Matbaa öncesi dönemde bilginin yeniden üretim sürecine insan hataları karışmış süsleme ve abartı unsurları standart hale gelmiştir. Ryan, *Dijital Gelecek*, 159.

<sup>188</sup> Mehmet Haberli, *Sanal Din Tarihsel, Kuramsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din* (İstanbul: Açılım Kitap, 2014), 41; Headrick, *Teknoloji*, 113; III- Dorn, *Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji*, 323; Posta, *Mekân*, 53/54.

<sup>189</sup> Santa Cruz ve Chicago arasında oluşturulan ilk BBS sistemi üzerinde ortaya çıkan form. Haberli, *Sanal Din*, 42.

<sup>190</sup> Haberli, *Sanal Din*, 42.

ajanıdır... Telefon korsanı olduğunu herkese söylemeyeceksin...” hazırlanmıştır.<sup>191</sup> Yine 1980’li yıllarda daha geniş bilgisayar ağlarına sahip USANET haber grupları ortaya çıkmıştır. Bu sistem üzerindeki dini içerikli ilk tartışma grubu *net.religion*’dır. Zaman içerisinde kullanıcıların bu tarz haber gruplarına ilgilerinin artmasıyla, çeşitli dinlere ait haber gruplarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. 1986 yılında Challenger Uzay Mekiği’nin geçirdiği kaza için sanal ritüel düzenlenmiştir. Bu ritüel “Unison” ismi verilen elektronik mesaj panosu üzerinden dört büyük Hristiyan mezhebinden oluşan Rahip komitesi ve Unison operatörleri eşliğinde interaktif tören, kutsal kitaptan pasajların ve duaların paylaşılması şeklinde gerçekleştirilmiştir.<sup>192</sup> 1993 yılında Usanet tabanlı alt.pagan grubunda Mabon Sanal Halka Ritüeli gerçekleşmiştir. Bu ritüel gerçek dünyadaki Neopagan toplantıları model alarak; zamansız, mekânsız, keşfedilecek koruyucu bir halka yaratmak amacıyla düzenlenmiştir.<sup>193</sup> Tarihsel süreçte baktığımızda geleneksel kutsal mekânlarda gerçekleştirilen faaliyetlerin (Kutsal kitabı okumak, cemaat buluşmaları, din görevlilerinin vaazlarını dinlemek, ibadetler, kutsal zaman bayramları gibi) internet teknolojisiyle yeni bir varoluş alanı kazanmaya başladığı görülmektedir.

## 2.2. Kutsal Mekanla İlgili Kavramları Teknolojik Gelişmeler Işığında Yeniden Düşünmek

Kutsal mekân kavramını yeniden düşünmek, günümüzün hızla gelişen teknolojik yenilikleriyle birlikte bir zorunluluk haline gelmiştir. Geleneksel kutsal mekânlara özgü bazı kavramların internet ortamına taşındığı ve dijital platformlarda yeniden tanımlandığı gözlemlenmektedir. Bu başlık altında, kutsal mekânla ilişkili kavramlar teknolojik gelişmeler ışığında ele alınacaktır.

### 2.2.1. İbadet

Ritüeller, genellikle fiziksel bir bağlama dayanır, ancak dijitalleşme bu bağlamı yeniden tanımlamaya başlamıştır. İnternetin ibadet biçimlerini yani ritüelleri

<sup>191</sup> Ryan, *Dijital Gelecek*, 81.

<sup>192</sup> Haberli, *Sanal Din*, 43/44.

<sup>193</sup> Gregory Price Grieve, “Din”, çev. Kemal Ataman vd., *Dijital Din Dijital Medyada Dini Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 53/55.

etkileyebileceği çeşitli yollar söz konusudur. Bunlardan bazıları; internet üzerinden sunulan ayinler, insanların canlı yayınlara katıldıkları ritüeller, VR teknolojileriyle gerçekleştirilen ritüeller, insanların çevrim içi oyunlarda katıldıkları ritüeller, bilgisayar adak alanına dahil eden ritüel etkinlikleri, medya cihazının ritüel pratiklerinde sembolik bir rol üstlendiği yeni dinamikler şeklinde özetlenebilir. Ritüellerin sunum biçimlerindeki değişimler internetin yalnızca bir araç değil, aynı zamanda manevi ve toplumsal bağlamlarda dönüştürücü bir platform olduğunu gözler önüne sermektedir. Bu durumları göz önüne aldığımızda çevrim içi ortam, bazı durumlarda kutsal kullanımı için kabul edilen bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; sanal hac, internette hızlı bir şekilde popüler hale gelmiştir. Yine Hinduizm’de puja ritüelleri gerçekleştirilmeden önce çevrim içi ritüelin mekânsal ve dijital boyutlarının göz önüne alınmasını gerektirmektedir. Yani puja ritüelinden önce bilgisayarı yeniden başlatmak, onu ve çevresini temizlemek, üzerine adanmışlık müziği çalmak veya bilgisayarı başka bir yere taşımak fiziksel ve dijital ortam arasındaki bağlantıyı göstermektedir.<sup>194</sup> Oluşmaya başlayan bu yeni dinamikler, teknolojinin ritüeller üzerindeki dönüştürme potansiyelini ve dijital ile kutsal mekânların kesişme noktalarını gözler önüne sermektedir.

### 2.2.2. Semboller

Dinsel semboller, insanların dini kimliklerini yansıttıkları öğelerdir. Dijital ortamlarda bu semboller, çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Örneğin, Hristiyanlıktan, İslam’dan, Caynizm’dan, Yahudilik’ten, Taoizm’dan, Şintoizm’dan, Budizm’dan ve Hinduizm’dan bazı dini semboller WhatsApp’taki emojiler içinde yer almaktadır.

Dijital oyunlar, kutsal ve oyun arasındaki ilişkiyi yeni bir boyuta taşımaktadır. Oyunların sunduğu geniş temsil alanı, kutsal kavramının çeşitli biçimlerde ifade edilmesine olanak tanımaktadır. Örneğin, mitolojik öğeler, dinsel hikâyeler veya kutsal mekânlar, dijital oyunların dünyasında hikâye anlatımının bir parçası haline

<sup>194</sup> Christopher Helland- Lisa Kienzel, “Ritüel”, çev. Derya Eren Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 81/86.

gelmektedir.<sup>195</sup> Mesela Call Of Duty isimli oyunda arapça hat sanatı sembolize edilmiştir. Oyunun serilerinde teröristlerin olduğu bölgelerin genellikle İslam coğrafyaları olduğu görülmektedir.<sup>196</sup>

Kutsal mekânlar, insanlık tarihinin derin inançlarını ve özlemlerini yansıtan önemli semboller olarak karşımıza çıkar. Örnek olarak *Elysium* filmini verelim. *Elysium*, kutsal mekân kavramını, kaosla çevrelenmiş dünyanın karşıtı olarak idealize edilen bir “cennet” temsiliyle sinematik bağlama oturtmaktadır. Bu karşıtlık, insanlık için yeni bir başlangıç olasılığını ve eski düzenin yıkılmasının gerekliliğini vurgulamaktadır.<sup>197</sup>

### 2.2.3. Kutsal zaman

Sanal dünyalarda kutsal mekânlar, inanç sistemlerindeki fiziksel tapınakların dijital karşılıkları gibi sunulabilirken, kutsal zaman ise bu mekânların ritüel deneyimlerle ilişkili anlarını yeniden oluşturmaktadır. Örneğin, bazı oyunlarda dinlere özgü bayramlara özel temalar ve etkinlikler sunularak oyunculara interaktif bir deneyim yaşama olanağı verilmektedir. Filmler, bayramların kültürel ve manevi değerlerini sinematik bağlamda ele alarak kutsal mekânları görselleştirmektedir. Örneğin, Harry Potter filminin serilerinden olan felsefe taşında Chirstmas<sup>198</sup> kutlamasının yapıldığı bir sahne bulunmaktadır.<sup>199</sup> Sosyal medya, bayram kutlamalarını bireyler arasında var olan mekânın sınırlarını aşarak küresel ölçekte paylaşılabılır hale getirmektedir. Bayramlarda insanlar kendi sosyal medya hesaplarından kutlama mesajlarını küresel ölçeklerde paylaşmaktadır.

<sup>195</sup> Merve Nur Özkan, *Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi ve Oyuncularına Yansımaları* (İstanbul: İbn Haldun Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2022), 42.

<sup>196</sup> Sercan Tırnovalı, *Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme: Assassin's Creed Örneği* (İstanbul Aydın Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2019), 39.

<sup>197</sup> Kemalettin Özden, “Elysium: Mesih'in Kayıp Cennet Arayışı”, *SineFilozofi* 4/7 (30 Haziran 2019), 43/45.

<sup>198</sup> Hz. İsa'nın doğumu anısına kutlanır. Aziz Nikolas'ın bugünlerde çocuklara hediyeler verdiği inancı vardır. Aykıt- Kurt, *Dinler Tarihi*, 274.

<sup>199</sup> “Happy Christmas, Harry and Ron/ Harry Potter and the Philosopher's Stone YouTube” (Erişim 21 Ocak 2025).

### 2.2.4. Kutsal Kitap

Kutsal kitaplar, dinlerin öğretilerini içeren kutsal kaynaklardır. Dijitalleşen dünyayla beraber kutsal kitaplar raflardan bilgisayar, telefon ekranlarına taşınmaya başlamıştır. Kutsal kitapların dijital versiyonlarına kolay erişim sağlayan platformları ve bu platformların kullanıcılar için sunduğu çeşitli özellikler bulunmaktadır. Örneğin, KutsalKitap.org<sup>200</sup>, JW.org<sup>201</sup>, Online Vedabase<sup>202</sup>, The Noble Quran<sup>203</sup> gibi siteler, kutsal kitapların dijital versiyonlarını okuyucularına sunmaktadır. Kullanıcılar, bu platformlarda aradıkları kutsal pasajı kolayca bulabilme ve metinlerin farklı dillerdeki çevirilerine erişebilme imkanına erişebilmektedir.

Görüldüğü üzere dinlerin kutsal metinleri teknolojik gelişmelerin etkisiyle dijitalleşerek dünya genelinde daha fazla insanın erişimine olanak sağlamaktadır. Dijitalleşme, kutsal metinlerin zaman ve mekân sınırlarını aşmasını sağlayan bir dönüşüm sürecini beraberinde getirmektedir.

### 2.2.5. Din Adamı/ Lideri

Dini liderler de teknolojik gelişmelerin gerisinde kalmamak için çaba göstermekte ve yeni medyanın sunduğu imkanları kullanarak çeşitli atılımlar gerçekleştirmektedirler. Görsel, işitsel dini yayınlar üretilmekte, sanal camiler, kiliseler ve havralar açılmakta ayrıca sanal fetva hizmetleri, sanal günah çıkarma imkanları sunulmaktadır.<sup>204</sup> Bazı dini liderlerin kendi internet siteleri bulunmakta ve sosyal medya hesaplarında insanlara dini hizmet sunmaktadırlar.

Örneğin, Tibet Budizm'inin dini lideri Dalai Lama'nın <sup>205</sup> aktif şekilde çalışmalara devam ettirilen internet sayfası DalaiLama.com'da Tibet Budizmi'ne dair bilgiler bulunmaktadır. Site, Dalai Lama'nın öğretilerini, konuşmalarını ve yazılarını

<sup>200</sup> “Kutsal Kitap”, *KutsalKitap.org* (blog) (Erişim 28 Ocak 2024).

<sup>201</sup> “Yehova'nın Şahitleri”, *JW.ORG* (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>202</sup> “Online Vedabase” (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>203</sup> “The Noble Quran” (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>204</sup> Recep Vardi, “Dini Organizasyonların Dijitalleşmesi”, *Dijitalleşen Din Medya ve Din 2*, ed. Mete Çamdereli vd. (Köprü Kitap, 2015), 110.

<sup>205</sup> Dalai Lama, Tibet Budizmi'ne göre, Şefkat Bodhisattvası olan Avalokiteshvara veya Chenrezig'in tezahürü olarak kabul edilir. Bodhisattvalar, insanlığa yardım etmek ve tüm canlı varlıkları aydınlatmak için dünyada yeniden doğmaya yemin etmiş, tam aydınlanmaya ulaşma arzusuyla ilham alan varlıklardır. Bu inanç, Tibet Budizmi'nin temel taşlarından birini oluşturur ve Dalai Lama'nın ruhani liderlik rolünü pekiştirir. “The Office of His Holiness The Dalai Lama”, *The 14th Dalai Lama* (Erişim 01 Ocak 2025).

içermektedir ayrıca dünya çapında katıldığı etkinliklere dair güncel bilgilere de site üzerinden ulaşılabilir.

Billy Graham Evangelistic Association, Graham'ın<sup>206</sup> Evanjelist Hristiyanlık mesajının paylaşıldığı internet sayfasıdır. Bu sitede Billy Graham'ın yaşamı ve misyonerlik çalışmalarına dair bilgiler bulunmaktadır. Aynı zamanda Graham'ın vaazlarına yer verilmektedir.<sup>207</sup>

Papa Francis, X üzerindeki profilinde etkinlikler, dini kutlamaları ve dini mesajlarıyla geniş bir kitlede Katolik inancını dünyaya tanıtmaktadır.<sup>208</sup> Nouman Ali Khan öncülüğünde kurulan Bayyinah isimli internet sitesinde kullanıcılar Arapça dil eğitimi alabilmektedir. Aynı zamanda internet sitesinde Kuran'ın tefsiri ve açıklamaları üzerine de dersler bulunmaktadır.<sup>209</sup>

## 2.2.6. Cemaat

Teknolojik gelişmelerle birlikte cemaatler, kutsal mekânlardan dijital ortamlara taşınmaktadır. Çevrim içi cemaat faaliyetlerinin temelinde de tıpkı inanan cemaatleri bir araya getiren dini duygular ve Tanrı inancı bulunmaktadır. Bu bağlamda, Tanrı'nın her yerde olduğu kabul edilirse, kutsallığın sadece fiziksel mekânlarla sınırlı kalmayıp dijital alanları da kapsamı doğaldır. Sanal cemaatler, sosyal destek, bilgi paylaşımı ve sorun çözümü gibi işlevleriyle fiziksel cemaatlere benzer özellikler taşıyan yönleri bulunmaktadır. Zamanla mekândan bağımsız, kimliklerin kaynaştığı bu topluluklar, milyonlarca insan tarafından inşa edilmektedir. Ayrıca, sanal cemaatlerin kendine özgü kuralları bulunmaktadır; uzun süre aktif olmayan üyelerin gruptan çıkarılması bu duruma örnek olarak verilebilir.<sup>210</sup>

<sup>206</sup> Billy Graham, 7 Kasım 1918 doğumlu ve 99 yaşında, 21 Şubat 2018'de Montreat'teki evinde hayatını kaybetmiştir. 185'ten fazla ülke ve bölgede 400'den fazla Haçlı Seferi düzenleyerek, 215 milyon insana İsa Mesih'in mesajını vaaz etmiştir. Graham, İsa Mesih'in mesajını dünya çapında taşımaları için onları eğitmek üzere 208 ülke ve bölgeden yaklaşık 23.000 evanjalist toplamıştır. Televizyon, internet ve kitaplar aracılığıyla insanlara ulaşmıştır. "Official Obituary", *Billy Graham Memorial* (Erişim 01 Ocak 2025).

<sup>207</sup> "Billy Graham Evangelistic Association" (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>208</sup> Papa Francis, "Pope Francis (@Pontifex) / X", *X (formerly Twitter)* (20 Ocak 2025).

<sup>209</sup> "Bayyinah" (22 Kasım 2024).

<sup>210</sup> Haldun Narmanlıoğlu, "Sanal Cemaatte Çevrim içi İbadet", *Dijitalleşen Din Medya ve Din 2*, ed. Mete Çamdereli vd. (Köprü Kitap, 2015), 86/91; Tim Hutchings, "Cemaat: Yamaçta Dingince Durmak: İngiliz Kuveykirlarıyla Çevrim içi Alanda İbadet", çev. Ömer Faruk Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 321.

### 2.2.7. Kutsal Toprak

Dinler tarafından kutsal kabul edilen topraklar gelişen teknolojiyle beraber internet üzerinden de gezilebilir hale gelmiştir. Örneğin, Yahudiler için önem arz eden ağlama duvarının YouTube üzerinden 360 VR özelliğiyle gezilebilme imkânı söz konusudur.<sup>211</sup> Bu özellik sayesinde izleyiciler kullandıkları VR cihazlarla başını hareket ettirerek farklı açılardan mekânı gezme imkanına erişmektedir.

### 2.2.8. Misyonerlik

Kutsal mekânlarda yapılan vaazlar ve dini öğretiler, dijital dünyada da kendine yer bularak misyonerlik faaliyetlerinin kapsamını genişletmiştir. Bu dijital dönüşüm, bazı kutsal kavramların daha görünür hale gelmesini sağlarken, oyunlar veya filmler gibi medya araçlarıyla da geniş kitlelere ulaşmaktadır. Örneğin, Hristiyanlığa davet eden Faithlife'da İncil'in daha iyi anlaşılabilmesini sağlamak için çeşitli kaynakları kullanıcılara sunulmaktadır.<sup>212</sup> Faithlife gibi internet siteleri, katılımcıları inanç yolculuklarında rehberlik etmeye çağırarak bu dönüşümün bir parçası haline gelmektedir.

## 2.3. Dijital Din ve Kutsal Mekân İlişkisi

Dijital din çalışmalarının kökeni, 1990'ların ortalarında yayınlanan bir dizi bilimsel makaleye dayanmaktadır. Bu dönem, interneti ve siber alan terimleri benzer anlamlarda kullanılmıştır. Bu süreçte, “siber din” terimi dini ibadet, toplanma ve çevrim içi platformlarda ortaya çıkan cemaat tezahürlerini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Siber kiliseler ve tapınaklar üzerine yapılan çalışmalar, insanların ruhani yaşamlarını dijital alana taşımayı denedikçe bilgisayar teknolojisi ile din arasında yeni bir oluşumun doğuşu kaçınılmaz olmuştur. 2000'lerin ortalarına gelindiğinde bazı araştırmacılar “siber din” yerine “sanal din” terimini kullanmaya başlamışlardır. Ancak “sanal” terimi, süreç içerisinde sanal gerçeklik (VR) ile karıştırılmaya başlandığı için sorunlar ortaya çıkmıştır. Bunun üzerine Helland

<sup>211</sup> “Israel- The holy land in 360 VR”, haz. Virtual Travel.

<sup>212</sup> “Faithlife” (Erişim 21 Ocak 2025).

“çevrim içi din” terimini benimsemiştir. Ancak, sosyal medya etkileşimlerinde çevrim içi ve çevrim dışı arasındaki ayrımın giderek bulanıklaşması sebebiyle bu terimin kullanımının sınırlı kaldığı gözlemlense de kullanılmaya devam edilmiştir. 2010'lu yıllara gelindiğinde din ve internet çalışmaları “dijital din” olarak anılmaya başlanmıştır. Bu terim hem dinin dijital teknolojilerle etkileşimini hem de dini pratiklerin dijital ortamlara taşınmasını kapsayan daha geniş bir kavramı ifade etmektedir.<sup>213</sup>

Heidi Campbell'ın araştırmalarına göre, dini motivasyona sahip insanların çevrim içi ortamı algılamaları çeşitlilik kazanmaktadır. Bazı durumlarda internet, insanlar tarafından dini kullanım için kutsal bir alan olarak kabul edilerek insanların çevrim içi faaliyetlerini dini yaşamlarının bir parçası olarak görmelerine olanak tanımaktadır. İnternetin bu şekilde algılanması, insanlara dini pratiklerini çevrim içi ortamda gerçekleştirme ve dini kimliklerini dijital platformlarda ifade etme imkânı sunmaktadır. Bununla beraber ritüellerin gerçekleşmesi için dijital evreni kabul etmeyen grupta söz konusudur. Örneğin, sanal hac, bir grup için çevrim içi ritüel faaliyetlerinin bir parçası olabilirken, diğer grup web sitelerinin karmaşıklığına rağmen fiziksel mekanla gerçek bağ kuramadığı için kabul edilemezdir.<sup>214</sup> Çevrim içi ritüeller, herkes tarafından aynı oranda uygulanmasa ve herkes tarafından kabul edilmese de dini pratiklerin bilim ve teknoloji gelişmelerinde erimeyeceğine dair önemli bir göstergedir.

Dijital din uygulamaları, internet üzerinde dini içeriklerin paylaşılması, çevrim içi ibadetlerin gerçekleştirilmesi, dijital dini toplulukların oluşturulması gibi faaliyetleri içermektedir. Bu durum cemaatlerde devam eden değişim süreçlerini de etkilemektedir. Çünkü insanlar artık dijital platformlarda yaptıkları paylaşımlarıyla dini kimliklerini sergilemektedir. Süreç dijital ortamda insanların ortak dini değerleri

<sup>213</sup> Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (ed.), *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, çev. Kemal Ataman vd. (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 16/19.

<sup>214</sup> Christopher Helland- Lisa Kienzel, “Ritüel”, çev. Derya Eren Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 84/92.

paylaşmasını, birbirleriyle etkileşimde bulunmasını ve topluluklar oluşturmalarını sağlamaktadır.<sup>215</sup>

Sanal alanla alakalı yapılan çalışmaları üç grupta incelemek mümkündür. İlk gruba göre, sanal dünyalar tamamen simülasyonlar olarak görülmektedir. Bu bakış açısına göre çevrim içi ortamlar gerçek dünyanın bir yansıması değil, tamamen simüle edilmiş deneyimlerdir. İkinci gruba göre karşın siber alanı gerçeklikten ayrılmaz bir parçadır. Üçüncü gruba göreyse sanal ile gerçeklik anlayışı tamamen kullanıcının algısına bağlıdır. Sanal dünyalarda olup bitenler kullanıcılar için gerçek ve anlamlıdır. Bu yüzden Beoellstroff’a göre, sanal dünyaları gerçek yapan şey ilişkilerin ve cemaatin orada bulunmasıdır.<sup>216</sup>

## 2.4. Sosyal Medya ve Kutsal Mekân İlişkisi

Kutsal mekân ve sosyal medya ilişkisine öncelikli örnek olarak cemaatler verilebilir. Geleneksel sistemde cemaatlerin toplanma alanları dinlerin kutsal mekânlarıdır. Günümüzde ise dini yayın siteleri aracılığıyla oluşturulan cemaatler; Facebook, Instagram ve WhatsApp gibi ortamlarda çevrim içi yeni cemaat tarzı olarak ortaya çıkmıştır.<sup>217</sup> Yine geleneksel kutsal mekanlarda gerçekleştirilen ritüeller, dijitalleşmeyle beraber sosyal platformlar insanlara 7/24 çevrim içi ibadet imkânı sunmaktadır.<sup>218</sup> Bu durum dini bir katılım çeşidi olarak görülmektedir.<sup>219</sup> Kutsal mekânlarda gerçekleştirilen dua faaliyetleri dijital evrende kendisine yer bulmuştur. Örneğin, Kudüs’e gitme imkânı bulamayan Yahudiler için sanal ortamda gönderilen dua notlarını ulaştırmada aracılık eden internet sitesi görevlileri bulunmaktadır. Gönderilen dua notları site görevlileri tarafından Batı duvarının taşları arasına konmaktadır.<sup>220</sup> Yine sosyal platformlar zaman, mekân sınırlarını kaldırarak

<sup>215</sup> Mia Lövheim- Evelina Lundmark, “Kimlik”, çev. Derya Eren Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 118; Heidi A. Campbell- Zachary Sheldon, “Cemaat”, çev. Derya Eren Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 129.

<sup>216</sup> Kerstin Radde- Antwiler, “Bedenleştirme”, çev. Kemal Ataman- Derya Eren Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 194/201.

<sup>217</sup> Campbell- Sheldon, “Cemaat”, 130.

<sup>218</sup> Helland- Kienzel, “Ritüel”, 86.

<sup>219</sup> Helland- Kienzel, “Ritüel”, 92.

<sup>220</sup> Haberli, *Sanal Din*, 113/114.

misyonerlik faaliyetleri içinde etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Sanal ağlar kutsal metinlerin dijital ortama taşınmasına olanak sağlamıştır.<sup>221</sup> Başka bir örnek olarak Kore'deki Budist kurumların, YouTube vloglarını benimseyerek Batılılar ve genç Korelilere tapınak ziyaretlerini aşılamanın bir yolu olarak görmeleri verilebilir. Asıl gaye, tapınakta konaklama etkinliği oluşturarak seküler ritüellerin önünü açmaktır.<sup>222</sup> Buradaki seküler ritüelden kasıt, dini ne olursa olsun kişilerin tapınakta kalmaya karar verdiklerinde Budist kurallarına uygun olacak şekilde konaklama faaliyetlerini gerçekleştirmeleridir.

## 2.2. Dijital İçeriklerin Çeşitliliğinde Kutsal Mekân Tezahürleri: Film, Animasyon ve Oyun

Dijital içerikler içerisinde kutsal mekânın bazı tezahürleri (fiziksel, algısal, metafiziksel, sanal) ve kutsal mekanla ilişkili kavramlar ışığında kutsal mekânın dijital içeriklerde nasıl ele alındığı bu başlık altında incelenecektir.

### 2.2.1. Genshin Impact Oyununda Kutsal Mekân Tezahürleri

Dijital oyunlar, kutsalın dijitalleşmesi ve yeniden şekillenmesi sürecinde önemli bir alan sunmaktadır. Süreç tasarımcıların inançları, değerleri ve dünya görüşlerine ya da geleneksel medyada hâkim olan yaklaşımlara göre şekillenmektedir. Bu bağlamda, dijitalleşmenin etkisiyle, yalnızca gerçek dünyadaki inanç ve dinlerin kutsalları değil, tasarımcıların hayal gücüne dayalı olarak üretilen oyun içi kutsalların da ortaya çıktığı ve dijital oyunlarda kutsal öge kavramının bu şekilde geliştiği gözlemlenmektedir.<sup>223</sup> Örneğin, *Genshin Impact* oyununda kutsal mekânlar (Archon heykelleri ve tapınaklar), kutsal objeler, kutsal topraklar ve tanrı kavramı (her bölgeye özgü Archon'lar) önemli yer tutmaktadır. Ayrıca, oyunda kutsal liderler (Barbatos ve Rex Lapis gibi Archon'lar), kutsal kitap benzeri bilgiler içeren mitolojik metinler,

<sup>221</sup> Hilal Gökbayrak- Şevki Işıklı, “Dijital Din Teorisi: Dijital Din, Geleneksel Dine Karşı”, *Yapay Zekâ Transhümanizm ve Din*, 105/145. ed. Muhammed Kızılgeçit vd. (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2022), 124/125.

<sup>222</sup> Konuyla ilgili detaylı bilgi için bk. Sam Han, “Din: Gerçek Benliğini Bulmak: Güney Kore’de Tapınak Konaklamasını YouTube’da Yayınlamak”, çev. Ömer Faruk Cengiz, *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*, ed. Heidi A. Campbell-Ruth Tsuria (İstanbul: İz Yayıncılık, 2023), 220.

<sup>223</sup> Özkan, *Oyunculara Yansımaları*, 42.

kutsal zamanlar, ritüeller (Sakura temizleme ritüeli) ve dolaylı olarak misyonerlik faaliyetleri (Mondstadt kilisesinin inançları yayma çabaları) gibi ögeler yer almaktadır. Bu unsurlar, gerçek hayattaki dini ve kültürel temalardan esinlenmekle birlikte, tasarımcıların hayal gücü ve kurgusal dünya dinamikleriyle yeniden şekillendirilmiştir. Böylece, yalnızca gerçek dünyadaki inanç sistemlerinden değil, aynı zamanda oyun içi hayali kutsallardan da beslenen, fiziksel mekânı sanal dünyada yeniden kurgulayan, oyuncuların algısına göre şekillenen ve metafizik ögeleri içinde barındıran “dijital oyunlarda kutsal öge” kavramı ortaya çıkmaktadır. Yazının devamında oyunda dikkat çeken kutsal ögelerden ve tezahürlerden bahsedilecektir.

Oyun evrenindeki Inazuma’yı koruyan kutsal ağaç, Büyük Narakomi Tapınağının üzerinde yer alır. Kutsal sakura ağacının ilgi çeken yanı üzerindeki toriyle birlikte göğe uzanmasıdır.<sup>224</sup> Dalları ülkenin her yerinde bulunabilir. Kutsal sakura, bölgedeki tüm sakura ağaçlarının kaynağıdır. Yan dallarından aşılana gök gürültüsü sakurayla kötülüğü gidermek ve köklerine pisliği emerek toprağı arındırmak için birlikte çalışır. Ancak, köklerde biriken pislik kendi kendine dağılmaz, bu nedenle pisliği arındırmak için rutin olarak kutsal sakura temizleme ritüelinin gerçekleşmesi gerekmektedir.<sup>225</sup>

Oyunda Mondstadt bölgesinde katedral bulunmaktadır. Bu katedralin önünde Anemo Arkon'un heykeli bulunmaktadır. Bölge halkı için Anemo Arkon kutsal bir konumdadır.<sup>226</sup> Mondstadt Katedrali, Anemo Arkon'un sadık taraftarları tarafından yönetilen kutsal bir mekândır. Bu mekân, Almanya'daki Köln Katedrali ve Regensburg Katedrali gibi gerçek dünyadaki gotik katedrallere benzeyen mimari bir yapıda tasarlanmıştır.<sup>227</sup> Mondstadt katedrali içinde yer alan rahibeler Anemo Arkon'dan bahsetmekte ve halkı iyiliğe çağırırlar.

Genshin Impact'a Wayob'lar, Natlan'ın altı kabilesi tarafından saygı duyulan varlıklardır. Kabilelerin atalarının iradesini temsil ettiğine inanılır. Rüya arayan Rahibe göre Wayob'lar biçimsiz veya düşüncesiz iradede oluşan bedensiz varlıklardır. Gece Krallığı'nda ikamet ederek geçmişle geleceği görebilirler. Her kabilenin koruma ve kutsama için çağırdığı kendi Wayob'u vardır. Wayob'lar, Natlan'da fiziksel olarak

<sup>224</sup> MihoYo, “Genshin Impact” (Erişim 05 Ocak 2025).

<sup>225</sup> “Sacred Sakura”, *Genshin Impact Wiki* (01 Ocak 2025).

<sup>226</sup> “Genshin Impact”.

<sup>227</sup> “Favonius Cathedral”, *Genshin Impact Wiki* (01 Ocak 2025).

bulunmasalar da obsidyen totemlerin ve gece ruhlarının gücüyle orada tezahür edebilirler. Bu Tezahürlerin neden ortaya çıktığı insanlar tarafından bilinmemektedir, ancak bazı sorunları çözmek için gönderildiklerine inanılmaktadır.<sup>228</sup>

Oyunda Sumeru’da bulunan Akademi’de üç erdem ve altı günah düşüncesi ön plana çıkar. Üç erdem: *öğüt* “alçak gönüllülük ve akıllıca düşünme” *yaratıcılık* “hayırseverlik”, *praxis* “sarsılmaz iradedir.” Altı günah: insan evrimine müdahale etmek, yaşam ve ölümle oynamak, evrenin ötesine dalmak, kelimelerin kökenini araştırmak, Tanrılara ibadet etmede saf olmamak ve yasağı denemektir. Erdemler, Sumeru’nun yetenek seviyesi yükseltme kitaplarında anlatılırken günahlar araştırmacıları dikkatsiz bilgi arayışından korumak için yasaklanmıştır.<sup>229</sup>

Oyunda bulunan Liyue şehri Çin’in gerçekliğine dayanmaktadır. Çin’in etnik tarzını yansıtan bir temaya sahiptir. Sanal ve gerçeklik arasında bir köprü kuran bu şehir aynı zamanda oyun ve kültür turizmine de katkı sağlamaktadır.<sup>230</sup>

Dijital oyunlar, kutsal kavramının dijital dünyada yeniden şekillenmesi ve yorumlanması açısından geniş bir potansiyel sunmaktadır. Genshin Impact’a mitolojik, dini unsurlardan izler taşımaktadır. Oyunda yer alan Sumeru Akademisi’nin “üç erdem” ve Mecusiliğin temel ilkeleri olan Humata (İyi Düşünceler), Hukhta (İyi Sözler), Huvarshta (İyi Eylemler) ile paralellikler taşıdığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, Yahudilikteki On Emir ile Sumeru’daki altı günah arasında ilginç benzerlikler bulunmaktadır. Her iki kavram da toplumun düzenini korumak, bireylerin ahlaki davranışlarını şekillendirmek amacı gütmektedir. Örneğin, On Emir’deki “Tanrınızın adını boşuna anmayacaksınız” ve “Tanrı’dan başka ilahınız olmayacak” emirleri, Sumeru’daki “Tanrılara ibadette saf olmamak” kuralı ile paralellik göstermektedir. Ayrıca, On Emir’de “Cinayet işlemeyeceksiniz” ifadesi, Sumeru’nun altı günahındaki “Yaşam ve ölümle oynamak” kuralına benzemektedir. Her iki kuralın da kesişiminde insanların yaşamına saygı gösterilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Mondstadt Katedrali’nin gotik mimarisi, Avrupa’daki dini yapılarla görsel bir bağ kurarken, Anemo Arkon’a adanan bu mekânda rahibelerin bilgi vermesi, bir nevi misyon faaliyetlerini akla getirmektedir. Nihayetinde Mondstadt Katedrali, Hristiyanlıktan

<sup>228</sup> "Wayob", *Genshin Impact Wiki* (21 Kasım 2024).

<sup>229</sup> "Sumeru Akademisi", *Genshin Impact Wiki* (02 Ocak 2025).

<sup>230</sup> Yanchen Fan, "The International Communication of Chinese Culture in the Context of Games- A Case Study of Genshin Impact", *SHS Web of Conferences* 187 (2024), 2.

izler taşımaktadır. Inazuma'nın Kutsal Sakura'sı, arınma ve doğanın temizlenmesi ritüelleriyle Şinto ritüellerini hatırlatmaktadır. Natlan'daki Wayob'lar ise, şamanik ve animist geleneklerdeki ruhani rehberlerin bir yansıması gibidir. Bu unsurlar, tasarımcıların kültürel ve dini sembolleri nasıl işlediğini ortaya koyarken, oyunun kutsalı yeniden yorumlama sürecinde evrensel bir bağlam sunduğunu da göstermektedir. Ayrıca, Fener Festivali gibi etkinlikler, Çin kültüründeki gelenekleri oyun dünyasında canlandırarak, kutsal olanın dijitalleşmesi sürecinin somut örneklerinden biri haline gelmektedir. Bu bağlamda, oyun, kutsalın evrensel değerlerini dijital bir ortamda yeniden yorumlayarak oyuncularında bireysel anlamlar çıkarmalarına da olanak tanımaktadır.

### 2.2.2. PK Filminde Kutsal Mekânın Tezahürleri

**Film:** PK (2014)

**Yönetmen:** Rajkumar Hirani

**Yapım Yılı:** 2014

**IMDb Puanı:** 8.1/10<sup>231</sup>

Film, dünyaya bir yabancı olan PK'nin hikayesini anlatmaktadır. PK, kendi gezegenine gitmek için gereken alıcısını çaldığı için onu aramaktadır. Karşılaştığı insanlara alıcısını sorması ve onların cevaben ancak tanrı bilir demesi üzerine PK, tanrıya ulaşmak için farklı dinlere ait kutsal mekânları ziyaret etmeye ve ritüellerini öğrenmeye çalışmaktadır. PK, süreç içerisinde toplumun alışılmış inançlarını ve geleneklerini sorgulamaya başlamaktadır. Bu sorgulama sürecinde yolları Jagat Janani isimli genç bir gazeteciyle kesişecektir. Başlıkta hikâyenin bütününden ziyade kutsal mekânla ilişkili kavramlar ve tezahürleri üzerinde parça parça durulacaktır.

Jagat Janani'nin babası, kızının Pakistanlı bir Müslüman olan Sarfaraz'la evlenmesinin uygun olmadığını, din adamı olan Tapasvi'den bizzat duyması için kutsal mekâna gider. Kızı ve Tapasvi arasında görüntülü konuşma yaptırmak üzere laptopunu da yanına alır. Janani'nin babası laptopu Tapasvi'nin ayaklarına doğru uzatır

<sup>231</sup> PK, haz. Rajkumar Hirani (Comedy, Drama, Sci-Fi, 05 Eylül 2018), *Rajkumar Hirani Filmleri*, Vinod Chopra Yapımları (05 Eylül 2018).

ve “Ayaklarına dokun ve dua et” diye kızına telkinde bulunur. Bunun üzerine Janani, babasının isteğini yerine getirir.<sup>232</sup> Bu sahne, teknoloji ve kutsal inançların bir araya geldiği bir anı temsil etmektedir. Gelişen teknoloji, fiziksel bir ritüelin dijital bir şekilde taklit edilmesine olanak tanımaktadır.

Filmin ilerleyen sahnelerinde Pk’nın arayışıyla beraber farklı dinlerin kutsal mekânları ve ritüelleri karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, Hindizm’in kutsal mekânlarından birisinde gerçekleştirilen ibadet ritüelinin temsil edildiği sahne,<sup>233</sup> Caynizm’in ahimsa ilkesine uygun olarak giyinmiş bir grup arasında yer alan PK görüldüğü sahne<sup>234</sup>, Sihizm’e ait 5K öğelerinin<sup>235</sup> bulunduğu sahne,<sup>236</sup> İslam dinine ait takke ve cami gibi unsurların yer aldığı sahne,<sup>237</sup> kilisede Pk’nın dua ederken ki sahnesi bulunmaktadır.<sup>238</sup> PK filminde, farklı dinlere ve bu dinlere özgü kutsal mekânların çeşitliliği izleyiciye sunulmaktadır. Tapınaklar, camiler, kiliseler ve diğer kutsal mekânların, farklı inançlara sahip insanlar için taşıdığı önem vurgulanırken, bu mekanların yalnızca fiziksel birer yapı olmanın ötesindeki anlamlarına da dikkat çekilmektedir.

Janani’nin babası Tapasvi’nin öğretilerine çok bağlıdır bu yüzden Tapasvi tarafından her yapılan iş için ayrı hazırlanmış tanrı figürlerini satın almış ve dua etme aracıyla kullanmaktadır. Örneğin, sahnelerden birisinde borsa işlerinde bilgisayar ekranına Lamxi’yi göstermektedir. Bununla beraber özel olarak okunmuş yiyeceklerin satıldığı internet sayfası da sahnede görülmektedir.<sup>239</sup> Bu bağlamda film bu ve buna benzer örnekleri ele alarak kutsal mekânların Tanrı’ya ulaşmada bir bağ olarak görülmesinin, ticari bir boyuta dönüştürülmesini eleştirirken, aynı zamanda kutsal mekânların metafiziksel ve algısal yönlerine dair mesajları da içermektedir. Bu bağlamda bir din adamının, insanların dini duygularını sömürerek tapınağı ticari bir

<sup>232</sup> Rajkumar Hirani, PK, (2014) 18:12-18:20.

<sup>233</sup> Hirani, PK, 52:31

<sup>234</sup> Hirani, PK, 1:07:34.

<sup>235</sup> “Beş k” olarak bilinen kılık kıyafet kurallının öğeleri: Bunlar “kah” (kısa pantolon), “kangha” (tarak), “kara” (sağ bileğe takılan demir bilezik), “keş” (kesilmemiş saç sakal) ve “kirpan”dır (kama/kılıç). Sih dininin sembolü, simetrik iki kama arasında dik duran ve “khanda” iki ağızlı bir kılıçla Tanrı’nın sonsuzluğunu temsil etmektedir. Huzeyfe Sayım, “Sih Dini”, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 06 Şubat 2024).

<sup>236</sup> Hirani, PK, 1:06:47.

<sup>237</sup> Hirani, PK, 1:06:06.

<sup>238</sup> Hirani, PK, 1:05:54.

<sup>239</sup> Hirani, PK, 17:41-17:57.

merkez olarak kullanmasını eleştirirken, gerçekten yardım arayışıyla kutsal mekânlara gelen bireylerin algısını da göstermektedir.

Film, Hindistan'daki farklı inançların karmaşasına doğrudan dalarak, takipçilerini dini semboller etrafında yönlendiren “tanrı adamları”na (godmen) karşı doğrudan bir eleştiri sunmaktadır. Hindu grupları, bu filmi Hindu tanrıları ve gurularına karşı bir saygısızlık olarak değerlendirdiği için film çeşitli tartışmalara neden olmuştur. Film gösterimlerine karşı protestolar düzenlenmiş, PK’yi boykot et hareketinin yanı sıra PK’yi destekle akımı hem fiziksel hem sanal dünyada kendini göstermiştir.<sup>240</sup>

Nihayetinde Pk filmi hem eleştiri yapmakta hem de metafiziksel olarak insanın Tanrı’ya olan muhtaçlığını ve inancın içsel boyutunu yansıtmaktadır. Birçok dini ve ritüeli gördüğümüz PK filminde aynı zamanda teknolojinin (düzenlenen tartışma programının yayınlanması, telefon vb. araçların kullanımı) doğru bir şekilde kullanıldığında algılamadaki yanlış anlamaları çözme ve insanları bir araya getirme potansiyeline sahip olduğu da görülmektedir.

### 2.2.3. Coco Animasyonunda Kutsal Mekânın Tezahürleri

**Film Adı:** Coco

**Yönetmen:** Lee Unkrich (Yardımcı Yönetmen: Adrian Molina)

**Yapım yılı:** 2017

**IMDb Puanı:** 8.4/10.<sup>241</sup>

Disney-Pixar yapımı olan Coco, müzisyen olma hayalleri kuran 12 yaşındaki Miguel'in hikâyesini anlatmaktadır. Animasyon, ailesinin müziğe karşı olan katı yasağına rağmen, Miguel'in bunu aşmaya çalışmasını ve kendini Ölüler Diyarı'nda bularak burada büyük-büyük babasının gerçek hikâyesini keşfetmesini konu almaktadır.

<sup>240</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz. Qadri, Monisa ve Sabeha Mufti. Films and Religion: An Analysis of Aamir Khan's PK Journal of Religion & Film Cilt 20, Sayı 1 (2016).

<sup>241</sup> Coco, haz. Lee Unkrich- Adrian Molina (Animation, Adventure, Drama, 19 Ocak 2018), Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, Día de Muertos (19 Ocak 2018).

Bu başlıkta özellikle animasyonda yer alan bazı kutsal imgelere yer verilecektir. Bunlardan başlıcası Ofrenda, ailelerin ölmüş atalarını onurlandırmak için kurdukları sunak alanıdır.<sup>242</sup> Sunak alanında atalarının resmi bulunmaktadır. Resim önemli bir ayrıntıdır çünkü ölümler diyarından yaşayanlar dünyasına geçmenin biletidir. Sunakta bulunan resmin anlamı yaşayan ailenin ölen aile ferdini hatırladığı ve saygı duyduğu anlamına gelmektedir. Bu yüzden Día de los Muertos'un temel inançlarından biri, atalarının unutulmaması gerektiğidir. Ofrendo'da resmi olan ruhların ölümler diyarındaki kimlik tarama yöntemiyle<sup>243</sup> Día de los Muertos'ta ailelerini ziyarete gitmelerine izin verilir. Geçiş izni alan atalar *Parlak turuncu kadife çiçeği* yapraklarından oluşan bir köprüden geçerek yaşayanlar dünyasına gitmektedirler. Bu ölümler dünyası ve yaşayanlar arasında bir geçiş yoludur.<sup>244</sup> Ölen ataların yaşayanlar tarafından unutulması ve resimlerinin sunaklara konulmamasıysa onların Ölümler Diyarı'ndaki kişinin tamamen yok olmasına neden olmaktadır.<sup>245</sup> O halde, Ölümler Diyarı yaşayanlarla ölümler arasındaki bir tür manevi bağın sürdüğü bir yer olarak tanımlanabilir. Ölümün bir son olmadığı, asıl sonun unutulmak olduğu fikri, animasyon boyunca işlenmektedir.

Coco'nun ölümler diyarına geçişi Ernesto de la Cruz'un mozolesinde gerçekleşmektedir.<sup>246</sup> Bu mekân animasyonda fiziksel ve metafiziksel dünya arasında bir geçiş bölgesi gibi işlev görmektedir. Son olarak animasyonda, düzenlenen yarışma sahnesinde rahibeler görülmektedir.<sup>247</sup>

Animasyonda geçen kutsalları değerlendirecek olursak başlıcası Día de los Muertos'tur. Meksika'nın en önemli dini ve kültürel geleneklerinden birisi olan Día de los Muertos, ölen ataları onurlandırmak ve hatırlamak için düzenlenen bir bayramdır.<sup>248</sup> Animasyonda göze çarpan detaylardan birisi de kadife çiçeği yapraklarıdır. Yapraklar sokaklarda, evlerde hatta ölümler diyarıyla yaşayanlar dünyası arasındaki geçiş köprüsünün üzerinde görülmektedir. Día de los Muertos'ta

<sup>242</sup> Lee Unkrich, *Coco*, (2017), 11:00.

<sup>243</sup> Unkrich, *Coco*, 25:37.

<sup>244</sup> Unkrich, *Coco*, 23:57.

<sup>245</sup> Unkrich, *Coco*, 44:07.

<sup>246</sup> Unkrich, *Coco*, 20:26.

<sup>247</sup> Unkrich, *Coco*, 46:40.

<sup>248</sup> HistoriaUniversal.org, "Día de Muertos: definición, historia características", *HistoriaUniversal.org* (01 Ocak 2023).

sunaklara başta ölümlerin fotoğrafları asılmak üzere kadife çiçeği, mum ve merhumun yaşamı boyunca sevdiği şeyler konulduğu bir gelenek söz konusudur.<sup>249</sup>

Kutsal mekânın tezahürleri açısından, Miguel'in ailesine ait ofrenda (sunak), fiziksel bir kutsal mekân olarak değerlendirilebilir. Bu mekân, aile üyelerinin atalarını anma ve ruhlarla bağlantı kurma amacıyla somut bir şekilde tasarlanmıştır. Sanal mekân kavramı, modern dijital teknolojilere atıfta bulunur. Coco animasyonunda doğrudan bir dijital sanal mekân olmasa da Ölüler Diyarı, yaşayanların zihninde şekillenen bir tür sanal gerçeklik veya temsili dünya olarak düşünülebilir. Ölüler Diyarı, tamamen metafiziksel bir kutsal mekândır. Mekân, yaşam ve ölüm arasındaki geçişi temsil eder ve fiziksel dünyada bir karşılığı yoktur. Miguel'in bağ kurduğu Ernesto de la Cruz'un mozolesi, algısal bir kutsal mekandır çünkü Miguel için burası sadece bir fiziksel yapı değil, müzik tutkusu ile olan bağını temsil eden bir semboldür. Müziğe karşı olan ailesi içinse bu mekân Miguel için taşıdığı anlamı taşımamaktadır.

Animasyon, sanal gerçeklik aracılığıyla fiziksel gerçeklik hakkında düşünülmesini sağlayarak sanal ve fiziksel dünya arasında bağlantı kurulmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda sanal bir dünya oluşturarak vizyonunu paylaşmaktadır. Bu vizyona kulak vermek isteyen izleyicilerin algısında yeni deneyimlere kapı aralamaktadır.<sup>250</sup>

#### 2.2.4. Ruhların Kaçışı Animesinde Kutsal Mekânın Tezahürleri

**Film Adı:** Ruhların Kaçışı (Spirited Away)

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**IMDb Puanı:** 8.6/10

**Yıl:** 2001.<sup>251</sup>

Ruhların Kaçışı animesi Chihiro ve ailesinin arabayla yolda oldukları bir sahneyle başlar. Yolculuğun sebebi yeni bir yere taşınmalarıdır. Sahnelerde

<sup>249</sup> Xuexin Du, "Analysis of the Motifs of Animation Film 'Coco'", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)* 170 (2018), 256.

<sup>250</sup> Monica Cruz- Abilio Oliveria, "Finding – Remembering the Meaning of Death and Life, in a Song", *Repositório ISCTE-IUL*, (2019), 140.

<sup>251</sup> *Sen to Chihiro no kamikakushi*, haz. Hayao Miyazaki (Animation, Adventure, Family, 18 Haziran 2004), Tokuma Shoten, Studio Ghibli, Nippon Television Network (NTV) (18 Haziran 2004).

Chihiro'nun memnuniyetsizliği ilgi çekicidir. İlerledikleri yolda sahnede ağaca yaslı duran tori dikkat çekmektedir. Arabadan inen aile yolun sonunda eski görünümlü bir tünelden geçerek terk edilmiş gibi görünen bir eğlence parkına ulaşır. Bir süre keşif yaptıktan sonra, yemek kokularının geldiği bir yere varırlar. Chihiro'nun ailesi burada izinsiz yemeklerden yedikleri için domuza dönüşürler. Chihiro'nun bir çıkış yolu bulabilmesi için Yubaba yönetimindeki banyo evine gitmesi gerekmektedir. Bunun içinse geçmesi gereken bir köprü bulunmaktadır.<sup>252</sup> Animedeki tünel ve köprü bir nevi Şintoizm'deki yaşayanlar ve ruhlar dünyası arasındaki geçiş mekânlarını temsil etmektedir. Özellikle Şinto tapınaklarının girişinde bulunan tori kapıları, metafiziksel alana geçişi simgelemektedir. Chihiro'nun bir tünelden geçerek bu ruhlar dünyasına adım atması, onun fiziksel dünyadan kutsal bir metafiziksel mekâna geçiş yaptığını göstermektedir.

Ruhların kaçışındaki banyo evi, köylülerin yerel tanrıları (kami) çağırıp onları yıkadıkları geleneksel törenlerden esinlenerek tasarlanmış bir mekândır.<sup>253</sup> Animede karakterlerin adını alması karşılığında banyo evinde çalışmalarına izin veren Yubaba, Chihiro'ya da banyo evinde çalışması için "Sen" adını vermiştir. Chiriro'nun gerçek adını unutmaması içinde bulunduğu metafiziksel evrenden çıkmanın tek anahtarıdır. Chihiro, başlangıçta şımarık ve ürkek bir çocukken banyo evinde geçirdiği süreç içinde içsel karakter gelişimiyle başkalarına ve dünyaya karşı samimiyet kazanmaktadır. Böylece cesaretini ve içsel gücünü keşfetmektedir.<sup>254</sup>

Nehir kamisinin kirlenmiş hali (kirliliğin sebebinin tamamen maddi şeyler olması), sebebiyle banyo evine ilk geldiğinde kötü kokan kirlilik ruhu sanılması Şinto öğretisi hem fiziksel hem de ruhsal temizliğe önem verdiğini akla getirmektedir. Banyo evinde nehir kamisi Chiriro'nun yardımıyla saf haline dönerek temizlenmektedir.<sup>255</sup>

Animedeki bazı karakterleri inceleyelim; Kaonashi karakteri manevi kimlik arayışındadır. Başlangıçta sessiz ve yalnızken, banyo evine girdikten sonra altınla insanları cezbetmeye çalışır, insanların sürekli tüketim halinde olması onu da benmerkezci doymaz bir iştaha sahip birisine dönüştürmeye başlar. Ancak Chihiro'nun

<sup>252</sup> Hayao Miyazaki, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, (2001), 01:55-05:52/14:29.

<sup>253</sup> Jamed W. Boyd, "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film 'Spirited Away'", *Journal of Religion & Film* 8/3 (2004), 5.

<sup>254</sup> Boyd, "Spirited Away", 3/5.

<sup>255</sup> Boyd, "Spirited Away", 7/8.

etkisiyle kendini arındırmayı ve samimi bir kalbe ulaşmayı öğrenmeye başlar.<sup>256</sup> Banyo evi ve Chihiro'yla karşılaşması Kaonashi'nin değişiminde önemli bir dönüm noktasına dönüşür. Haku karakterinin<sup>257</sup> nehir tanrısı olması fakat nehir kuruduğu için kim olduğunu hatırlamakta güçlük çekmesi insanların geçmişte kutsal kabul ettikleri mekânları modern dünyada nasıl unuttuklarına dair bir nevi göstergedir. Tüm karakterlerin kesişim noktasıysa banyo evidir.

Ruhların Kaçışı animesinde merkezde yer alan banyo evi, yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda hikâyenin sembolik merkezidir. Japon Şinto inancındaki kami inanışına benzer şekilde karşımıza çıkan ruhlar, banyo evinde arınır ve dinlenir. Chihiro, banyo evine ilk adım attığında korku, kaygı ve yabancılaşma hissiyle doludur; ancak zamanla burası kendi kimliğini bulduğu, sorumluluk aldığı ve dönüşüm geçirdiği bir mekân haline gelir. Bu süreç, mekânın algısının bireysel deneyimle nasıl değişebileceğini ve kutsallığın yalnızca mekânsal değil, aynı zamanda algısal bir boyut taşıyabileceğine dair bir göstergedir. Hikâye, neredeyse tamamen metafiziksel bir düzlemde, yani ruhların dünyasında geçmektedir. Tüm bu evren izleyicinin zihninde sanal bir mekân olarak yer edinmektedir.

---

<sup>256</sup> Boyd, "Spirited Away", 8/9.

<sup>257</sup> Miyazaki, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, 1:12:38.

### 2.3. Kutsal Mekânların Sanal Gerçeklikten Metaverse'e Tezahürleri

Günümüz hızla gelişen teknolojiyle birlikte, sanal gerçeklik ve metaverse gibi dijital evrenler, insanlar için fiziksel dünyanın ötesine geçerek yeni deneyimler sunmaktadır. Metaverse, sanal ekonomiler, avatarlarla sosyal etkileşim, eğitim ve iş gibi alanlarda köklü değişiklikler sunarken, sanal alışveriş ve dijital mülkiyet gibi yeni ekonomik fırsatlar yaratmaktadır. Ancak bu dönüşüm, gerçeklikten kopma, manipülasyon, mahremiyet ihlalleri ve sosyal yankı odaları gibi riskleri de beraberinde getirmektedir. Zamanla sanal sınıflar, uzay koloniler ve beyin arayüz teknolojilerinin gelişimiyle insan yaşamını tamamen dönüştürmesi öngörülen metaverse, sosyal, ekonomik ve manevi boyutlarıyla yeni etik ve felsefi tartışmaları tetiklemektedir.<sup>258</sup>

Sanal gerçeklik teknolojileri, kutsal mekanların dijital ortamda yeniden oluşturulmasını sağlayarak, kullanıcılara fiziksel olarak bu yerlere gitmeden, sanal bir şekilde kutsal mekânları deneyimleme olanağı tanımaktadır. Bu durum, dinî hayat ve kutsal mekânlarla ilişkilendirildiğinde hem dinî pratiklerin hem de kutsal mekânların temsillerinin şimdi ve gelecekte nasıl şekillendireceği sorusunu gündeme getirmektedir. Günümüz açısından durumu birkaç örnek üzerinden incelemeye çalışalım. Örneğin, Holosync internet sitesi kullanıcılara, dinî meditasyon ve manevi deneyimler sunan bir platformdur. Katılımcılar, Zen Budistler eşliğinde sanal gerçeklik ortamında meditasyon ve manevi rehberlik seanslarına katılabilirler.<sup>259</sup> Başka bir örnek olarak Faith Resource Hub verilebilir. Bu platform, farklı inanç topluluklarına sanal ortamda etkileşim ve deneyim fırsatı sunmaktadır. Katılımcılar, sanal gerçeklik ortamında dini etkinliklere katılabilmektedirler.<sup>260</sup> Son olarak Vr MMO Church, sanal gerçeklik (VR) ve çevrimiçi rol yapma oyunları kapsamında dini topluluklar oluşturmayı amaçlayan bir girişimdir. İnternet sitesi, kullanıcıların sanal bir düzlemde dini hizmetlere katılmalarına imkân sağlamayı hedeflemektedir.<sup>261</sup> Sitenin “inanıyoruz” kısmındaki yazı dikkat çekicidir: “Tanrı'nın metaversedeki tüm avatları sevdiğine inanıyoruz. Her avatarın gerçek bir hikayesi olan gerçek bir kişi olduğuna

<sup>258</sup> Ahmet Dağ, “Mekanların, Kimliklerin ve Fillerin Replikası: Metaverse”, *Cihannüma* (25 Ocak 2024).

<sup>259</sup> “Holosync”, *Holosync® Meditation Technology* (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>260</sup> “Faith Resource Hub” (Erişim 21 Ocak 2025).

<sup>261</sup> “VR MMO Church in the Metaverse”, *VR MMO Church* (Erişim 21 Ocak 2025).

inanıyoruz. Tanrı'ya inanmasanız bile herkesin kiliseye hoş geldiğine inanıyoruz.”<sup>262</sup> Fiziksel, metafiziksel, sanal ve algısal mekân tezahürlerinin bütününe görebildiğimiz internet sitesi aynı zamanda misyonerlik faaliyetlerini de yürütmektedir.

Metaverse’de dinî ve manevi deneyimlerin önemli temsilcileri olan VR Church ve EvolVR sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinin sunduğu imkânlarla yeni nesil bir dinî deneyim ve manevi rehberlik sunmaktadır. VR Church, 2016 yılında ABD’de DJ Soto adlı bir papaz tarafından kurulmuş olup, artırılmış gerçeklik gözlükleri aracılığıyla sanal bir kilise deneyimi sağlamaktadır. Bu platformda üç boyutlu grafiklerle kutsal metinler görselleştirilmekte, ayinler düzenlenmekte ve katılımcılar, sanal ortamda manevi bir topluluk oluşturabilmektedir. VR Church, fiziki bir kilisenin yerine geçmeyi hedeflemeyen, dijital katılımın kolaylığı sayesinde geniş bir kitleye ulaşmayı başarmıştır. EvolVR, dinî meditasyon odaklı bir platform olup, sanal gerçeklikte manevi keşif ve kişisel gelişim için bir alan yaratmayı amaçlamaktadır. AltSpaceVR gibi Metaverse platformları üzerinden düzenli olarak VR meditasyon, yoga, grup toplantıları ve kitap kulüpleri sunmaktadır. EvolVR’un kurucusu Jeremy Nickel, zaman ve mekân sınırlarının ortadan kalktığını vurgulayarak, katılımcılara sınırsız bir manevi deneyim alanı vaat etmektedir.<sup>263</sup>

Kutsal yerlerin dini motivasyonlarla ziyaret edilmesi, insanlık tarihinin en eski seyahat biçimlerinden biridir. Bu ziyaretler, inançları canlandırmak ve dini ibadetleri yerine getirmek amacıyla yapılmaktadır. Dijital teknolojiler, geleneksel kutsal mekân ziyaretlerine ek olarak sanal ortamlar üzerinden bu deneyimi sunmaya başlamıştır. Web siteleri, üç boyutlu sanal dünyalar ve mobil uygulamalar, kullanıcıların kutsal yerleri sanal olarak gezmesini sağlamaktadır. Örneğin, Türkiye’de Ayasofya, Sultan Ahmet Cami ve Mevlâna Türbesi gibi kutsal mekanlar, 3D dijital ortamlar üzerinden gezilebilmektedir.<sup>264</sup> Yine başka bir örnek olarak sanal gerçeklik teknolojisiyle hazırlanan “Kâbe Gözlük” programı verilebilir. Bu program kullanıcıların Mekke ve Medine’deki kutsal mekanları 360 derece görüntü tekniğiyle izlemelerini sağlamaktadır. Art-Hiti Dijital Sanatlar tarafından geliştirilen bu

<sup>262</sup> “VR MMO Church in the Metaverse”.

<sup>263</sup> Muhammed Yamaç, “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”, *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 23/1 (31 Mart 2023), 43-47.

<sup>264</sup> Mehmet Haberli, “Sanal Kutsal Mekân Ziyaretleri”, *Türkiye Turizm Ansiklopedisi* (Erişim 20 Ocak 2025).

uygulama, engelli dostu özellikler sunarak, işitme engelliler için işaret dili ve görme engelliler için betimleme anlatımı içermektedir. Bahadır Yenişehirlioğlu ve Ali Nuri Türkoğlu'nun seslendirdiği, Mehmet Fatih Çıtlak'ın dualarının eşlik ettiği videolar, mobil cihazlar ve sanal gerçeklik gözlükleriyle izlenebilmektedir.<sup>265</sup>

Metaverse gibi dijital platformlar, dinî mekânların temsili ve sanal ibadetler açısından da yeni tartışmalara yol açmaktadır. İslam hukukuna göre teknolojik yenilikler, dinin temel ilkelerine aykırı olmadıkça mübah kabul edilir. Ancak ibadetlerde fiziksel ve manevi unsurların bir arada olması gerektiğinden, sanal ortamlar ibadetlerin tam anlamıyla yerine getirilmesi için yeterli görülmemektedir. Örneğin, hac gibi bedeni yükümlülükler gerektiren ibadetler sanal olarak gerçekleştirilemez. Dinî mekânların sanal dünyada temsili ve sesli görüntülü nikâh akitleri gibi uygulamalar cemaatin sanal ortamda bir araya gelerek eşzamanlı irade beyanında bulunmaları şartıyla geçerli sayılabilir.<sup>266</sup>

Oyunlarda sanal gerçeklik (VR) özellikleri yaygın olarak kullanılmaktadır. Örneğin, Second Life platformunda İslam, Hristiyanlık, Musevilik, Hinduizm ve Budizm gibi farklı dinlere mensup otuzdan fazla sanal topluluk oluşturulmuştur. Oyun geliştiricileri, oyun anlatılarında çeşitli inanç sistemleri ve mitolojilerden esinlenerek dini motifleri alt metin olarak işlemiştir. Bu tür öğretiler, oyuncular tarafından doğrudan fark edilmese de inanç algılarını şekillendirme potansiyeline sahiptir. Bu durum, yazılım geliştiricilerinin dini inançlar üzerindeki dolaylı etkileri ve olası olumsuz yansımaları açısından ele alınması gereken bir konu olarak değerlendirilebilir.<sup>267</sup>

Tolga Torun'un Metaverse ve Tekno Dindarlık üzerine yaptığı görüşmeyi özetleyerek konuyu daha da detaylandıralım: Metaverse ve avatarlar üzerinden misyonerlik faaliyetleri, dini ibadet ve pratikler üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Çalışmalarda, sanal ortamda yapılan eylemlerin ibadet yerine geçip geçmeyeceği ve helal-haram kavramlarının nasıl uygulanacağı tartışılmaktadır. Bazı kiliselerin Metaverse'te açılması ve bu alanların misyonerlik faaliyetlerine ev sahipliği yapması dikkat çekmektedir. Aynı zamanda, Müslüman kadınlar tarafından türbanlı avatar

<sup>265</sup> “Kutsal topraklar sanal gerçeklikle buluştu”, A haber (Erişim 20 Ocak 2025).

<sup>266</sup> Adnan Algül- Hamit Kamer, “Dijitalleşmenin Dini Hükümlere Etkisi: Metaverse Örneği”, *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 30 (12 Aralık 2024), 52/23.

<sup>267</sup> İsmihan Şimşek, “Dijital Mabetlerin Sanal Cemaatleri”, *lacivert* (Erişim 21 Ocak 2025).

tasarımı talebi gibi örnekler, bireylerin dijital kimliklerini inançlarına uygun şekilde yansıtmaya arzusunu göstermektedir. Öte yandan, avatarların kutsal mekânları ziyaretinin dini açıdan geçerliliği ve görünüşlerinin provokasyona açık olup olmayacağı gibi endişeler dile getirilmektedir. Bu durum, sanal dünyalarda dini değerlerin korunması için kurumsal düzenleme ve rehberlik ihtiyacını gündeme getirmektedir. Özellikle dinî otoritenin eksikliği, avatar temelli din anlayışının gelişmesine yol açabilir. Din görevlilerinin Metaverse’de aktif katılımı, yanlış bilgilerin önlenmesi ve doğru dini rehberlik sağlanması açısından önem taşımaktadır.<sup>268</sup>



---

<sup>268</sup> Tolga Torun, “Metaverse ve Tekno Dindarlık”, <https://www.islamvemedya.com> (Erişim 21 Ocak 2025). Yamaç, “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”, 52/53.

## SONUÇ

Kutsal, insanın varoluşuna mana katan, sıradanlığın ötesine geçerek kutsallığa bağlanan özel ve nadir olandır. Kutsal, farklı şekillerde açığa çıkabilir; bu açığa çıkışlara “tezahür” denmektedir. Tezahürlerden biri de kutsal mekânlardır. Tarihsel süreçte, kutsal mekânlar insanlığın inanç ve ibadet pratiklerinin merkezinde yer almıştır. Göbekli Tepe’nin T şekilli sütunlarından Aborijinlerin Rüya Âlemi’ne, And halklarının mumya mabetlerinden Mecusiliğin Ateşgedelerine, Şintoizm’in tapınaklarından Yahudiliğin sinagoglarına, Hristiyanlığın kiliselerine ve İslam’ın camilerine kadar farklı inanç sistemleri, mekânlar aracılığıyla kutsallıkla bağ kurmuştur. Teknolojinin gelişimiyle birlikte, geçmişten günümüze mekânların yapısında yeni teknik ve teknolojiler kullanılmıştır.

Kutsal olarak kabul edilen mekânın fiziksel, metafiziksel, algısal ve sanal tezahürleri söz konusudur. Bu tezahürler, mekânın mimari özelliklerinden orada algılanan manevi derinliğe, ritüellerden ilahi bir gerçekliğin yeryüzüne yansımına kadar uzanan çok katmanlı manayı içermektedir. Kutsal mekânın fiziksel varlığı, onun somut biçimde algılanmasını sağlamaktadır. Fakat bu somutluğu oluşturan unsurlar yalnızca duvarlardan ibaret değildir. Kutsal mekânı oluşturan doğal, yapay ve karma olmak üzere üç temel unsurdan söz edilebilir. Doğal kutsal mekânlar, insan eliyle inşa edilmemiş, ancak kutsal kabul edilen doğal unsurlardır. Bunlar dağlar, nehirler, ağaçlar veya mağaralar gibi coğrafi ve ekolojik oluşumlar olabilmektedir. Yapay kutsal mekânlar, insanlar tarafından inşa edilen ve fiziksel sınırları olan kutsal alanlardır. Tapınaklar, mabetler veya anıt mezarlar bu kategoriye girmektedir. Karma kutsal mekânlar, doğal ve yapay unsurların birleşerek bütünleştiği alanlardır.

Kutsal mekânların fiziksel varlığı, inananlar ve inanmayanlar için ortak bir gerçeklik oluşturmaktadır. Mekânların mimarisi, malzemesi ve tasarımı içerisinde hem estetik hem de teknolojik işlevleri taşımaktadır. Algısal mekân sayesinde inanan/inanmayan fiziksel mekâna öznel bir yaklaşım yüklemektedir. Örneğin, bir cami, inanan için ibadet yeri, bir turist için mimari bir eser, tarihçi içinse bir

medeniyetin tanığıdır. Kutsal mekânların en derin boyutu manevi bir bağın kurulduğu metafiziksel mekândır. İnananın kutsal olanla kurduğu soyut bir bağı temsil etmektedir. Aynı zamanda metafiziksel inanışlar mekânın mimarisinde teknoloji kullanarak imar edilen ışık ve şekil tasarımında da kendisini göstermektedir. Fiziksel mekânın somut yapısı algıyı şekillendirmekte; algı, metafiziksel olanı zenginleştirmekte; metafiziksel olan fiziksel mekâna kutsallık kazandırmaktadır. Tüm bu süreçlerin teknolojik boyutu, teknik ile mekâna işlenmektedir.

Sanal kutsal mekânlar, fiziksel bir varlığı bulunmayan ancak tamamen soyut da olmayan, dijital platformlar aracılığıyla oluşturulan alanlardır. Çevrim içi kilise hizmetleri, online meditasyon seansları, inananların inanç temelli paylaşımlarını yaptıkları sanal cemaat toplantıları sanal kutsal mekânlara örnek olarak verilebilir. Sanal kutsal mekânlar, günümüzde tam olarak fiziksel bir kutsal mekânı tamamen deneyimleme gibi bir etki alanına sahip olmasa da metafiziksel ve algısal tezahürler üzerinde etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin, sanal meditasyon için oluşturulan internet siteleri, bireylere ruhsal huzura erişme imkânı sunmaktadır. Sanal kutsal mekânlar, zaman ve mekân sınırlarını aşarak inananlar için metafiziksel ve algısal bağlamda manevi doyum sağlama özelliği taşımaktadır. Ayrıca, dünyanın her yerinden her zaman erişilebilen bir ortam sunmaktadır.

Kutsal mekânlar aynı zamanda ilişkili olduğu kavramlarla da mana kazanmaktadır. Kutsal mekân inananların tanrıyla yaklaştıkları aynı zamanda da tanrıdan uzaklıklarını ve acizyetlerini fark ettikleri yerlerdir. Kutsal mekânlarda bulunan din adamlarının/liderlerinin, dinin doktrinlerini öğretmek ve ritüellere başkanlık etmek gibi bazı görevleri bulunmaktadır. Cemaatin bir araya geldiği bu mekanlarda kutsal zaman kutlamaları yapılmaktadır. Aynı zamanda kişiler bireysel olarak da ibadetlerini/ritüellerini gerçekleştirebilmektedir. Kutsal kitapların okunduğu, duaların edildiği bu mekanlar sembolik değerleri de bünyesinde taşımaktadır. Mekânın bizzat inşasında kullanılan şekillerin dahi sembolik bir anlam derinliği söz konusudur. Kutsal mekânların bir yere inşası misyonerlik faaliyetlerini yürütmeye etkin bir şekilde kullanılmıştır. Tüm bu kavramlar geleneksel kutsal mekân dediğimizde akla gelenlerden başlıcalarıdır. Teknolojik ilerlemeler dijital dünyaya uzandıkça, bu kavramlar üzerinde yeniden düşünmek bir gereklilik haline gelmiştir. Dini liderlerin çağrılarını dijital platformlar üzerinden gerçekleştirmesi ve cemaatlerin internet

siteleri veya sosyal medya aracılığıyla bir araya gelip faaliyetlerini yürütmeleri, dikkat çekicidir. Dijitalle taşınan ritüeller ve semboller, gerçekleştirilen misyon faaliyetleri, dijital ağlara adeta bir kutsal mekân işlevselliği kazandırmaya başlamıştır.

Oyunlarda, filmlerde, sosyal medya paylaşımlarında ve vloglarda yer alan sanal kutsal mekânlar, insanların fiziksel dünyasında da izlenim bırakma gücüne sahiptir. Örneğin, *Pokemon Go* oyununda sanal yaratıklar telefondaki uygulama sayesinde gerçek dünyada görünür hale gelmektedir. Bu sayede oyuncular sanal yaratıkları yakalayabilme imkânı bulmaktadır. Benzer şekilde, dijital dünyada yaşanan tartışmalar ya da olaylar fiziksel dünyada da yankı bulabilir. Örneğin, PK filmi bazı Hindu grupları tarafından Hindu tanrıları ve gurularına saygısızlık olarak değerlendirildiği için çeşitli protestolar düzenleyerek PK filmini boykot etme çağrısında bulunmuşlardır. Aynı zamanda, filmi destekleyen bir hareket de ortaya çıkmış ve bu destek hem fiziksel hem de sanal ortamda kendini göstermiştir. Bu örnekleri sanal kutsal mekânlar açısından değerlendirirsek bu mekânlar, farklı coğrafyalardaki insanları bir araya getirerek cemaat birliğini güçlendirme potansiyeline sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ancak, kutsal mekânların dijital evrenlerde deneyimlenebilir olması, bireyselleştirilmiş ve yüzeysel bir deneyim oluşturma riskini de taşımaktadır. Günümüzde, sanal kutsal mekânların geleneksel kutsal mekânların taşıdığı tarihsel derinliği ve fiziksel mekânda hissedilen kutsiyeti tam anlamıyla kullanıcıya sunması mümkün görünmemektedir. Bununla birlikte, bugün mümkün olmayan birçok şeyin gelecekte gerçekleşme potansiyeline sahip olduğu da unutulmamalıdır. Kutsal mekânların tezahürleri ve ilişkili olduğu kavramların dijital dünyada daha fazla karşımıza çıkmaya devam edeceği mesajını günümüz güçlü bir şekilde vermektedir. Nihayetinde, kutsal mekânla ilgili gelecekte yaşanacak olan gelişmelerin insanlık için umut mu yoksa felaket mi olacağı kaçınılmaz olarak bugünün seçimlerine bağlı görünmektedir.

Çalışmada, kutsal mekânla ilişkili kavramlar, tezahürler ve teknoloji bağlantısı araştırılmıştır. Bu bağlamda; önce tarihsel süreç ele alınmıştır ardından Pk, Coco, Ruhların Kaçışı, VRMMO Church, sosyal medya, bayyinah, JW org, kutsal kitap, faithlife gibi internet siteleri incelenmiştir. Elde edilen veriler kutsal mekânın geçmişten günümüze etkisini yitirmeden ancak dönüşerek varlığını sürdürdüğünü ortaya koymaktadır. Fiziksel, metafiziksel ve algısal boyutlarıyla mekânın tezahürleri

incelenmiş; kutsal mekân perspektifinden ele alınarak değerlendirilmiştir. Her bir kavramın kendi özelliğini taşımasının yanı sıra yeri geldiğinde iç içe geçtiği de görülmektedir. Literatürde, bu konuyu bütüncül bir yaklaşımla ele alan kapsamlı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda, kutsal mekânların yer aldığı medya türlerinin insan psikolojisi üzerindeki rolü, sanal hac deneyimleri, dijital oyunlarda kutsal mekân kullanımı ve küreselleşme sürecinde kutsal mekân algısının değişimi gibi konular, çalışmanın derinleştirilmesine katkı sağlayabilir. Bu araştırma, kutsal mekân kavramına dair yeni açılımlar sunarak, ilerleyen çalışmalar için bir temel oluşturmayı amaçlamaktadır.



## KAYNAKÇA

- Adam, Baki. “Sinagog”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/sinagog>
- Adıbelli, Ramazan. “İsa’nın ‘Maşiah’a Dönüşümü: Mesihi Yahudilikte Mesihlik Fenomeni”. *DergiPark Akademik* 5/2 (06 Nisan 2016), 242/270. <https://doi.org/10.15869/itobiad.87084>
- Ak, Ezgi. *Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü- Yeni Mekân Kavramları*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2006.
- Algül, Adnan- Kamer, Hamit. “Dijitalleşmenin Dini Hükümlere Etkisi: Metaverse Örneği”. *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 30 (12 Aralık 2024), 33/57. <https://doi.org/10.35415/sirnakifd.1227877>
- Altan, İlhan. “Mimarlıkta Mekân Kavramı”. *Psikoloji Çalışmaları* 19 (09 Kasım 2012), 75-88.
- Arık, Durmuş. *Kavram Atlası / Dinler Tarihi 1*. Ankara: Gazi Kitabevi, 2020.
- Armstrong, Karen. *Buda*. çev. Filiz Tülek. İstanbul: Pegasus Yayınları, 2021.
- Arslan, Mesut. *İnternette Misyonerlik*. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2012.
- Aslan, Reza. *Tanrı Geçmişten Günümüze Dinler Tarihi*. çev. Elif Berktaş. Ankara: Panama Yayıncılık, 2022.
- Avar, Adile Arslan. “Lefebvre’in Üçlü –Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekân– Diyalektiği”. *Dosya 17 Mimarlık ve Mekân Algısı*. [https://www.academia.edu/73214675/Lefebvrein\\_%C3%9C%C3%A7%C3%BC\\_Al%C4%B1lanan\\_Tasarlanan\\_Ya%C5%9Fanan\\_Mekan\\_Diyalekti%C4%9Fi](https://www.academia.edu/73214675/Lefebvrein_%C3%9C%C3%A7%C3%BC_Al%C4%B1lanan_Tasarlanan_Ya%C5%9Fanan_Mekan_Diyalekti%C4%9Fi)
- Ayar, Talip. “İslam”. *Dinler Tarihi El Kitabı*. ed. Baki Adam. Ankara: Grafiker Yayınları, 9. Basım, 2023.
- Ayaz, Ferihan. “Gazetecilik Bölümü Öğrencilerinin ‘Yeni Medya’ Algısına Yönelik Bir Analiz”. *Sosyal Medya Psikolojisi*. ed. Şebnem Özdemir- Gül Dilek Türk. 27-66. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 1. Basım, 2020.
- Aydeniz, Hediyeullah. “Din Hizmetlerinin Yürütülmesinde Bir İmkân ve Meydan Okuma Olarak Medya”. *Dijitalleşen Din Medya ve Din 2*. ed. Mete Çamdereli vd. Köprü Kitap, 2015.
- Aydın, Mahmut. *Dinler Tarihi (Tarih, İnanç ve İbadet)*. İstanbul: Ensar, 2. Basım, 2021.
- Aydın, Mehmet. “Kilise”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kilise>

- Aykıt, Dursun Ali- Kurt, Ali Osman. *Dinler Tarihi*. Ankara: Bilay (bilimsel Araştırma Yayınları), 2019.
- Bachelard, Gaston. *Mekanın Poetikası*. çev. Alp Tümerterkin. İthaki Yayınları, 2020.
- Bayraktar, Ahmet. “Metaverse ve Sanal İbadet”. *Metaverse’e Doğru (Mu?)*. Ankara: Hece Yayınları, 2023.
- Boyd, Jamed W. “Shinto Perspectives in Miyazaki’s Anime Film ‘Spirited Away’”. *Journal of Religion & Film* 8/3 (2004), 1/31. <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.08.03.04>
- Bozkurt, Nebi. “Kubbetü’s Sahra”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 04 Mart 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kubbetus-sahre>
- Bhat, Adi. “Kavramsal Araştırma: Tanım, Çerçeve, Örnek ve Avantajlar”. *QuestionPro* (blog), 03 Ağustos 2018. <https://www.questionpro.com/blog/tr/kavramsal-arastirma-tanim-cerceve-ornek-ve-avantajlar/>
- Caillois, Roger. *İnsan ve Kutsal*. çev. Haldun Bayrı. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2023.
- Campbell, Heidi A.- Sheldon, Zachary. “Cemaat”. çev. Derya Eren Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. 125/151. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Campbell, Heidi A.- Ruth Tsuria (ed.). *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. çev. Kemal Ataman vd. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Cemil, Kutlutürk. “Hint Dinleri”. *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. 191/240. İstanbul: Milelnihal, 5. Basım, 2021.
- Cengil, Muammer- Tekin, Dila Baran. “Kutsal Zaman, Algılanış Biçimi ve İbadet Hayatına Etkisi”. *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 15/29 (30 Haziran 2016), 33-63. <https://doi.org/10.14395/hititilahiyyat.268643>
- Cruz, Monica- Oliveria, Abilio. “Finding – Remembering the Meaning of Death and Life, in a Song”. *Repositório ISCTE-IUL*, 133/140. <https://dx.doi.org/10.1145/3341016.3341040>
- Çakiroğlu, Birgül- Engin, Nihan. “Dini İnanışların Mimariye Etkisi”. *Dini Araştırmalar* 17/44 (16-06-2014) (16 Haziran 2014), 67-92. <https://doi.org/10.15745/da.15517>
- Çağala, Cüneyt. “Whatsapp Nedir?” *TechWorm* (blog), 12 Ocak 2023. <https://www.tech-worm.com/whatsapp-nedir-whatsapp-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/>
- Çelik, Celaleddin. *Sosyal Zaman ve Din*. Çizgi Kitabevi, 2010.
- Dağ, Ahmet. “Mekanların, Kimliklerin ve Fillerin Replikası: Metaverse”. *Cihannüma*. 25 Ocak 2024. Erişim 20 Ocak 2025. <https://www.cihannuma.org>
- Danacı, Beril Özge. “Call of Duty: Vanguard’daki Yırtılmış ve Kanlı Kur’an Sayfalarının Ardından Activision Özür Diledi”. *Onedio*. Erişim 30 Ocak 2025. <https://onedio.com/haber/call-of-duty-vanguard-daki-yirtilmis-ve-kanli-kur-an-sayfalarinin-ardindan-activision-ozur-diledi-1016794>
- Demirci, Kürşat. “Hıristiyanlık”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/hiristiyanlik>

- Du, Xuexin. "Analysis of the Motifs of Animation Film 'Coco'". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)* 170 (2018), 254/258.
- Eliade, Mircea. *Babil Simyası ve Kozmolojisi*. çev. Mehmet Emin Özcan. İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2002.
- Eliade, Mircea. *Dinler Tarihine Giriş*. çev. Lale Arslan Özcan. İstanbul: Alfa Yayınları, 5. Basım, 2017.
- Eliade, Mircea. *Ebedi Dönüş Miti*. çev. Ayşe Meral. İstanbul: Dergah Yayınları, 2017.
- Eliade, Mircea. *Kutsal ve Kutsal-Dışı Dinin Doğası*. çev. Ali Berktaş. İstanbul: Alfa Yayınları, 3. Basım, 2023.
- Eliade, Mircea. *Mitler, Rüyalar ve Gizemler*. çev. Cem Soydemir. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 3. Basım, 2023.
- Fan, Yanchen. "The International Communication of Chinese Culture in the Context of Games - A Case Study of Genshin Impact". *SHS Web of Conferences* 187 (2024), 1/6. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418704031>
- Francis, Papa. "Pope Francis (@Pontifex) / X". *X (formerly Twitter)*. 20 Ocak 2025. Erişim 21 Ocak 2025. <https://x.com/pontifex>
- Gökbayrak, Hilal- Işıklı, Şevki. "Dijital Din Teorisi: Dijital Din, Geleneksel Dine Karşı". *Yapay Zekâ Transhümanizm ve Din*. Kitap editörü Kolektif, 105/145. editör Muhammed Kızılgeçit vd. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2022.
- Görmez, Mehmet. *Gençliğin Anlam Arayışı*. Ankara: Otto, 2022.
- Grieve, Gregory Price. "Din". çev. Kemal Ataman vd. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell- Ruth Tsuria. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Günay, Durmuş. "Teknoloji Nedir? Felsefî Bir Yaklaşım". *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi* 1 (01 Nisan 2017), 163-166.
- Gündüz, Şinasi (ed.). *Din ve İnanç Sözlüğü*. İstanbul: Vadi Yayınları, 2022.
- Gündüz, Şinasi. "Hristiyanlık". *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. İstanbul: Milelnihal, 5. Basım, 2021.
- Gündüz, Şinasi. "Hristiyanlık". *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. İstanbul: Milelnihal, 5. Basım, 2021.
- Gündüz, Şinasi (ed.). "Mecusilik". *Dünya Dinleri*. İstanbul: Milelnihal, 5. Basım, 2021.
- Gündüz, Şinasi. "Mecusilik". *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 05 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/mecusilik>
- Gündüz, Şinasi. *Misyonerlik*. Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları, 2. Basım, 2022.
- Gündüz, Şinasi. *Mitoloji İle İnanç Arasında*. İstanbul: Hikav Yayınları, 2018.
- Gürkan, Salime Leyla. "Yahudilik". *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/yahudilik>
- Haberli, Mehmet. *Sanal Din Tarihsel, Kuramsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din*. İstanbul: Açılım Kitap, 2014.

- Haberli, Mehmet. “Sanal Kutsal Mekân Ziyaretleri”. *Türkiye Turizm Ansiklopedisi*. Erişim 20 Ocak 2025. <https://turkiyeturizmansiklopedisi.com/sanal-kutsal-mekan-ziyaretleri>
- Halil İbrahim, Şenavcu. “Japon Dinleri”. *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. 267/286. İstanbul: Milelnihal, 5. Basım, 2021.
- Han, Sam. “Din: Gerçek Benliğini Bulmak: Güney Kore’de Tapınak Konaklamasını YouTube’da Yayınlamak”. çev. Ömer Faruk Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. 207-222. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Haral, Günay. “Kutsiyet”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 29 Ocak 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kutsiyet>
- Harari, Yuval Noah. *Nexus Taş Devri’nden Yapay Zekaya Bilgi Ağlarının Kısa Tarihi*. çev. Çiğdem Şentuğ. Kolektif Kitap, 2024.
- Harman, Ömer Faruk. “Hac”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 10 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/hac>
- Harman, Ömer Faruk. “İbrahim”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/ibrahim--peygamber>
- Harman, Ömer Faruk. *Kur’an ve Din Vahiy ve Nübüvvet Serisi*. İstanbul: Kuramer / Kur’an Araştırmaları Merkezi, 2022.
- Harman, Ömer Faruk. “Ya’küb”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 08 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/yakub>
- Headrick, Daniel R. *Teknoloji Tarihi*. çev. Beyza Akatürk. İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2022.
- Helland, Christopher- Kienzel, Lisa. “Ritüel”. çev. Derya Eren Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- HistoriaUniversal.org. “Día de Muertos: definición, historia y características”. *HistoriaUniversal.org*. 01 Ocak 2023. Erişim 20 Ocak 2025. <https://historiauniversal.org/dia-de-muertos/>
- Hutchings, Tim. “Cemaat: Yamaçta Dingince Durmak: İngiliz Kuveykırlarıyla Çevrim içi Alanda İbadet”. çev. Ömer Faruk Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. 313-343. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- III, James E. McClellan - Dorn, Harold. *Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji*. çev. Haydar Yalçın. Ankara: Akılçelen Kitaplar, 2022.
- Kaan, Enver Osman. *Geçmişten Günümüze Dinler ve Mezhepler*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2. Basım, 2022.
- Kanık, Cengiz. “Metaverse’ü Black Mirror Dizisinden İzlemek”. *Metaverse’e doğru (Mu?)*. ed. Cengiz Kanık- Mahmut Erdil. 124/140. Ankara: Hece Yayınları, 2023.
- Karahanlı, Oğuzhan. *Kitab-ı Mukaddes’te Peygamber Görünümleri*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2022.

- Karslı, İbrahim H. *Kutsal Kitaplara Göre Din Adamı*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2. Basım, 2013.
- Kaya, Alper. "Youtube Tarihçesi ve Gelişimi". *TechWorm* (blog), 07 Şubat 2016. <https://www.tech-worm.com/youtube-tarihcesi-gelisimi/>
- Kızıl, Hayreddin. "Özellikleri Açısından Sembol". *Şarkiyat* 10/4 (30 Aralık 2018), 1306-1327. <https://doi.org/10.26791/sarkiat.445411>
- Kocaer, Abdullah Feyzi (ed.). *Müttefekun Aleyh / Buhari ve Müslim'in İttifak Ettiği Hadisler*. Konya: Hüner Yayınevi, 2021.
- Kolektif. *Dinler Kitabı / DK Büyük Fikirler Serisi*. çev. Ahmet Fethi Yıldırım. İstanbul: Alfa Yayınları, 3. Basım, 2019.
- Küçük, Abdurrahman. "Ahid Sandığı". *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 04 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/ahid-sandigi>
- Lefebvre, Henri. *Mekânın Üretimi*. çev. Işık Ergüden. Sel Yayıncılık, 2023.
- Lövheim, Mia- Lundmark, Evelina. "Kimlik". çev. Derya Eren Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. 100/124. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Mamytov, Abdimuhamet. *Rus Ortodoks Kilisesi'nde Azizlik*. Ankara: Berikan Yayınevi, 2013.
- Meral, Yasin. *Yahudi Kaynakları Işığında Yahudilik*. İstanbul: MilelNihal, 2. Basım, 2021.
- Meral, Yasin. "Yahudilik". *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. İstanbul: MilelNihal, 5. Basım, 2021.
- Mete, Mevlüt Hürol. "Metaverse Teknolojileri ve Etki Alanları". *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi* 14/2 (31 Aralık 2022), 155-171.
- Narmanlıoğlu, Haldun. "Sanal Cemaatte Çevrim İçi İbadet". *Dijitalleşen Din Medya ve Din* 2. ed. Mete Çamdereli vd. 69-108. Köprü Kitap, Bağcılar/İstanbul., 2015.
- Ormanlı, Okan. "Başlangıç Filminde Psikanalitik Öğeler Ve Rüya Olgusu". *Yedi* 6 (01 Temmuz 2011), 55-62.
- Otto, Rudolf. *Kutsal'a Dair*. çev. Sevil Ghaffari. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları, 2014.
- Oyman, Nihat. "Sosyal Medya Dindarlığı". *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 28 (15 Aralık 2016), 125-167.
- Özden, Kemalettin. "Elysium: Mesih'in Kayıp Cennet Arayışı". *SineFilozofi* 4/7 (30 Haziran 2019), 28-46. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.443920>
- Özkan, Cuma. "Çin Dinleri". *Dünya Dinleri*. ed. Şinasi Gündüz. İstanbul: MilelNihal, 5. Basım, 2021.
- Özkan, Merve Nur. *Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi ve Oyuncularına Yansımaları*. İstanbul: İbn Haldun Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2022.
- Paden, William E. *Kutsalın Yorumu*. çev. Abdurrahman Kurt. İstanbul: Sentez Yayınları, 2. Basım, 2008.

- Posta, Bahtiyar. *Mekân ve Mekân Algısının Dönüşümünü Teknoloji Üzerinden Okumak*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans, 2022.
- Radde, Kerstin - Antwiler. “Bedenleştirme”. çev. Kemal Ataman - Derya Eren Cengiz. *Dijital Din Dijital Medyada Dinî Pratikleri Anlamak*. ed. Heidi A. Campbell - Ruth Tsuria. 179/203. İstanbul: İz Yayıncılık, 1. Basım, 2023.
- Ryan, Johnny. *İnternetin Geçmişi ve Dijital Gelecek*. çev. Birsen Keleş. Ankara: Tübitak Yayınları, 2. Basım, 2019.
- Sanseverino, Gabriela Gruszynski. “TV without TV: Digital Media, İnternet & Multiple Screens”. Erişim 06 Aralık 2024. [https://www.academia.edu/35711358/TV\\_without\\_TV\\_Digital\\_media\\_internet\\_and\\_multiple\\_screens](https://www.academia.edu/35711358/TV_without_TV_Digital_media_internet_and_multiple_screens)
- Sarıçam, İbrahim. *Hız. Muhammed ve Evrensel Mesajı*. Diyanet İşleri Başkanlığı, 2007.
- Sarıçam, İbrahim- Erşahin, Seyfettin. *İslam Medeniyeti Tarihi*. Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları, 14. Basım, 2019.
- Sarışan, Nida. “Ruhların Kaçışı Filminin Dinsel Motifler Bağlamında Göstergebilim Yöntemine Göre İncelenmesi”. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi* 7/15 (23 Mart 2020), 13-51.
- Sayım, Huzeyfe. “Sih Dini”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 06 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/sih-dini>
- Sinanoğlu, Mustafa. “İslam”. Erişim 10 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/islam>
- Suküt, Mesude. “Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya”. *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi* 7/2 (29 Aralık 2023), 104-128. <https://doi.org/10.55774/mikad.1371981>
- Şenavcu, Halil İbrahim. “Şintoizm’de Tanrı”. *Bir Dünya Tanrı*. ed. Mustafa Tekin. 349/366. İstanbul: Rağbet Yayınları, 2022.
- Şimşek, İsmihan. “Dijital Mabetlerin Sanal Cemaatleri”. *Lacivert*. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.lacivertdergi.com/dosya/2022/10/13/dijital-mabetlerin-sanal-cemaatleri>
- Şimşek, Hasan- Yıldırım, Ali. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 12. Basım, 2021.
- Taşpınar, İsmail. *Dinler Tarihi ve İnançlar*. İstanbul: M.Ü. İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 2022.
- Tatar, Burhanettin. “Kutsal Mekân: Fenomenolojik Bir Analiz”. *Milel ve Nihal* 14/2 (28 Aralık 2017), 8-22. <https://doi.org/10.17131/milel.377607>
- Tatar, Burhanettin. “Mekân ve İnsan”. *KADEM Kadın Araştırmaları Dergisi* 7/2 (01 Ocak 2022), 135-148.
- Tırnovalı, Sercan. *Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme: Assassin’s Creed Örneği*. İstanbul Aydın Üniversitesi, Yüksek Lisans, 2019.
- Tolkien, J. R. R. *Yüzüklerin Efendisi (Tek Cilt)*. çev. Bülent Somay - Çiğdem Erkal İpek. İstanbul: Metis Yayınları, 2022.

- Topaloğlu, Bekir. “Kuddüs”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 29 Ocak 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kuddus>
- Toprak, Bilal. *Din Arkeolojisi ve Göbekli Tepe*. İstanbul: MiletNihal, 2022.
- Torun, Tolga. “Metaverse ve Tekno Dindarlık”. <https://www.islamvemedya.com>. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.islamvemedya.com/metaverse-ve-tekno-dindarlik/937/>
- Tuğba, Nazike Dikbaş. *Yahudilik ve Hristiyanlıkta Kutsal ve Kutsallaştırılmış Mekanlar*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Dinler Tarihi Bilim Dalı, 2020.
- Tümer, Günay. “Budizm”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 05 Şubat 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/budizm>
- Vardi, Recep. “Dini Organizasyonların Dijitalleşmesi”. *Dijitalleşen Din Medya ve Din* 2. ed. Mete Çamdereli vd. 109-150. Köprü Kitap, Bağcılar/İstanbul., 2015.
- Webtekno. “İnternetin SMS’i Olarak Anılan Twitter’ın Kuruluş Hikayesi”. *Webtekno*. 18 Ağustos 2021. Erişim 02 Mart 2025. <https://www.webtekno.com/twitter-kurulus-hikayesi-h113470.html>
- Weil, Simone. *Kişi ve Kutsal*. çev. Orkun Elmacıgil. İstanbul: Ketebe Yayınevi, 2020.
- Yamaç, Muhammed. “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 23/1 (31 Mart 2023), 29-57. <https://doi.org/10.33415/daad.1210422>
- Yaşar, İbrahim Halil. “Sosyal Medya ve Değişen İletişim Biçimleri”. *Sosyal Medya Psikolojisi*. Kitap editörü Kolektif, 129/157. editör Şebnem Özdemir- Gül Dilek Türk. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 1. Basım, 2020.
- Yitik, Ali İhsan. “Budizm”. *Dinler Tarihi El Kitabı*. kitap editörü Kolektif, editör Baki Adam. Ankara: Grafiker Yayınları, 9. Basım, 2023.
- Yitik, Ali İhsan. *Doğu Dinleri*. Ankara: İsam / İslam Araştırmaları Merkezi, 2014.
- Yitik, Ali İhsan. “Tübitak ‘Kutsal’”. Erişim 17 Kasım 2023. <https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/kutsal>
- “Bayyinah”. 22 Kasım 2024. Erişim 21 Ocak 2025. <https://bayyinah.com/about/>
- “Billy Graham Evangelistic Association”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://billygraham.org/>
- Coco. haz. Lee Unkrich- Adrian Molina (Animation, Adventure, Drama, 19 Ocak 2018). *Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, Día de Muertos*.
- “Din adamı”. Erişim 16 Şubat 2024. [https://sozluk.gov.tr/?kelime=din adamı](https://sozluk.gov.tr/?kelime=din+adamı)
- “Faith Resource Hub”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://faith.facebook.com/>
- “Faithlife”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://faithlife.com/>
- Genshin Impact Wiki. “Favonius Cathedral”. 01 Ocak 2025. Erişim 01 Ocak 2025. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Favonius\\_Cathedral](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Favonius_Cathedral)
- “Fıtır Sadakası”. Erişim 15 Nisan 2024. <https://kurul.diyamet.gov.tr/Cevap-Ara/452/fitr-sadakasi-nedir-ve-ne-zaman-verilir->
- “Genshin Impact”. Erişim 05 Ocak 2025. <https://genshin.hoyoverse.com/en/>

- “Gizemli Tarih: Göbeklitepe | TRT Belgesel”. haz. TRT Belgesel. Yayın Tarihi 15 Nisan 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=s35TW70K4CU>
- “Göbekli Tepe- The First Temple On Earth? 10,000 BC // Ancient History Documentary”. haz. Peter Kelly. Yayın Tarihi 05 Ağustos 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=vXJc-Y3Mf5w>
- SikhNet. “Gurdwara Baba Attal Sahib: A Towering Symbol of Sikh Heritage”. 13 Şubat 2024. Erişim 16 Şubat 2024. <https://www.sikhnet.com/news/gurdwara-baba-attal-sahib-towering-symbol-sikh-heritage>
- “Güncel Türkçe Sözlük ‘Kutsal’”. Erişim 21 Ekim 2023. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=kutsal>
- “Happy Christmas, Harry and Ron | Harry Potter and the Philosopher’s Stone - YouTube”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=GoNQmdjAV9k>
- Holosync® Meditation Technology. “Holosync”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.holosync.com/home/>
- “Instagram’ın Kuruluşu ve Gelişimi”, 21 Mart 2020. <https://medyaakademi.com.tr/2020/03/21/instagramin-kurulusu-ve-gelisimi/>
- “Israel- The holy land in 360 VR”. haz. Virtual Travel. Yayın Tarihi 18 Ocak 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Y8DksAX8G7k>
- “Kur’an Yolu”. Erişim 29 Ocak 2024. <https://kuran.diyaret.gov.tr>
- KutsalKitap.org. “Kutsal Kitap”. Erişim 28 Ocak 2024. <https://www.kutsalkitap.org/online-tevrat-oku/>
- “Kutsal topraklar sanal gerçeklikle buluştu”. Haber Sitesi. Erişim 20 Ocak 2025. <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/kutsal-topraklar-sanal-gerceklikle-bulustu/1440489>
- “Mahiyet”. Erişim 16 Mart 2024. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=mahiyet>
- “Mekân”. Erişim 03 Şubat 2024. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=mekân>
- “Metafizik”. Erişim 25 Şubat 2024. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=metafizik>
- “Modern Teknolojinin Gelişimi | Antik Mühendislik”. haz. DMAX Türkiye. Yayın Tarihi 17 Haziran 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Ego10arqIZQ>
- Billy Graham Memorial. “Official Obituary”. Erişim 01 Ocak 2025. <https://memorial.billygraham.org/official-obituary/>
- “Online Vedabase”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://vedabase.io/en/>
- “Pieter Bruegel’in ‘Babil Kulesi’ İsimli Tablosu (Sanat Tarihi / Avrupa’da Rönesans ve Reform)”. haz. KhanAcademyTurkce. Yayın Tarihi 31 Aralık 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=2p-nurU0y9o>
- PK haz. Rajkumar Hirani (Comedy, Drama, Sci-Fi, 05 Eylül 2018). *Rajkumar Hirani Filmleri, Vinod Chopra Yapımları*.
- Genshin Impact Wiki. “Sacred Sakura”. 01 Ocak 2025. Erişim 01 Ocak 2025. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sacred\\_Sakura](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sacred_Sakura)

*Sen to Chihiro no kamikakushi*. haz. Hayao Miyazaki (Animation, Adventure, Family, 18 Haziran 2004). *Tokuma Shoten, Studio Ghibli, Nippon Television Network (NTV)*.

Genshin Impact Wiki. “Sumeru Akademiya”. 02 Ocak 2025. Erişim 02 Ocak 2025. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sumeru\\_Akademiya](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Sumeru_Akademiya)

“Tezahür”. Erişim 17 Mart 2024. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=tezahur>

“The Noble Quran”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://quran.com/>

The 14th Dalai Lama. “The Office of His Holiness The Dalai Lama”. Erişim 01 Ocak 2025. <https://www.dalailama.com/the-dalai-lama>

VR MMO Church. “VR MMO Church in the Metaverse”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.vrchurch.org/finalfantasy14>

Genshin Impact Wiki. “Wayob”. 21 Kasım 2024. Erişim 02 Ocak 2025. <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Wayob>

JW.ORG. “Yehova’nın Şahitleri”. Erişim 21 Ocak 2025. <https://www.jw.org/tr/kutuphane/kutsal-kitap/>

Zengin, Zeki Salih- Arpaguş, Fatma. “Bilim ve Bilimsel Yönteme Giriş”. *Bilimsel Araştırma Süreçleri Yöntem, Teknik ve Etiğe Giriş*. ed. Özcan Güngör. 21/47. Ankara: Grafiker Yayınları, 1. Basım, 2018.

Qadri, Monisa ve Sabeha Mufti. Films and Religion: An Analysis of Aamir Khan’s PK. *Journal of Religion & Film*, Cilt 20, Sayı 1 (2015): 1-31. DOI: <https://doi.org/10.32873/uno.dc.jrf.20.01.09>

