



T.C.

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

METAVERSE VE DİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MÜCAHİT YILDIZ

**TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜLYA ÇETİN**

ÇANAKKALE – 2024



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

METAVERSE VE DİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MÜCAHİT YILDIZ

Tez Danışmanı

DR. ÖĞR. ÜYESİ HÜLYA ÇETİN

ÇANAKKALE – 2024



T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Mücahit YILDIZ tarafından Dr. Öğr. Üyesi Hülya ÇETİN yönetiminde hazırlanan ve **22/08/2024** tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**Metaverse ve Din**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri **Anabilim Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Hülya ÇETİN

(Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Osman Murat DENİZ

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet MASATOĞLU

.....

.....

.....

Tez No : 10664395

Tez Savunma Tarihi : 22/08/2024

.....

Prof. Dr. Ahmet Evren ERGİNAL

Enstitü Müdürü

.././20..

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Yönergesi'ne 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 taahhüt ve beyan ederim.

Mücahit YILDIZ

..../...../20....

TEŞEKKÜR

Uzun süredir ciddi bir emek ve özveri sarf ederek hazırlamış olduğum tezimi tamamlamış bulunmaktayım. Bu çalışmanın hazırlanmasında, konunun tespit edilmesi, şekillenmesi ve son halini alıncaya kadar geçen süreçte kıymetli bilgi ve tecrübeleriyle, daima yapıcı ve yardımcı tutumuyla destek olan değerli ve saygıdeğer hocam Dr. Öğr. Üyesi Hülya ÇETİN'e en derin teşekkürlerimi sunarım.

Tez jürimde yer alan, eleştirel fikirleriyle ufkumu genişletmem için yardımlarını esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Osman Murat DENİZ'e ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet MASATOĞLU'na teşekkür ederim.

Son olarak, her daim sevgi ve saygısıyla yanımda olan, güzel fikirleriyle desteğini daima yanımda hissettiğim başta kıymetli eşim Nesibe ÇELİK YILDIZ'a, kızım Zeynep YILDIZ'a ve aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Mücahit YILDIZ

Çanakkale,2024

ÖZET

METaverse VE DİN

Mücahit YILDIZ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hülya ÇETİN

22/08/2024, 72

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin evrimi, insan etkileşimini, iletişimi ve sosyal etkileşimi önemli ölçüde zenginleştirmiştir. Belirli dönemlerde teknolojik alanlarda paradigma değişimleri gözlemlenmiştir. 1980’lerde başlayan ve 1990’ların ortalarına kadar devam eden bilgisayar teknolojisi gelişimi, ardından 2000’lerde internetin yaygınlaşması ve 2010’ların mobil teknolojilerinin yükselişi gibi süreçler bu değişimlere örnek teşkil etmiştir. Günümüzde ise 2020’lerin paradigmasının Metaverse olarak adlandırılan sanal dünya kavramı olduğunu söyleyebiliriz. Bu evrim süreci, insan yaşamına derin ve kalıcı etkiler sağlamıştır.

Din, eğitim, sanat, mimari, ticari, oyun ve eğlence vs. uygulamaların, alan ihtiyaçlarına yönelik kullanılmakta olduğu Metaverse evreninin temelini oluşturan teknolojilerin uzun süredir doğal bir gelişim sürecinde olduğu ve teknoloji şirketlerinin Metaverse evreninde kullanılabilecek teknolojilere yatırım yaptığı bilinmektedir. Metaverse, insanların gerçek dünyadaki uygulamalarını zaman, mekân, ekonomi gibi bazı engelleri aşarak insanların dini ritüelleri ve uygulamaları sanal bir ortamda gerçekleştirmesine imkân sağladığı görülmektedir. Dolayısıyla, toplumun sosyo-kültürel yapısını etkileyen en önemli unsur din ve din eğitimi açısından Metaverse’ün değerlendirilmesi büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırmada amacımız hızla evrilen teknolojik ilerlemelerin bir sonucu olarak ortaya çıkan “Metaverse Kavramını”, din, ahlak ve İslami ilimlerin geleceği açısından değerlendirmektir. Bu kapsamlı değerlendirme, Metaverse’ün dinî ve ahlaki normlar ile

İslami ilimler üzerindeki potansiyel etkilerini ve gelecekteki yönlerini anlamamıza yardımcı olacaktır.

Anahtar Kelime: Metaverse, Din, İletişim Teknolojisi, Bilgi Teknolojisi



ABSTRACT

METaverse AND RELIGION

Mücahit YILDIZ

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Education

Master's Thesis, Department of Philosophy and Religious Sciences

Advisor: Asst. Prof. Hülya ÇETİN

22/08/2024, 72

The evolution of information and communication technologies has significantly enriched human interaction, communication and social interaction. Paradigm changes have been observed in technological fields in certain periods. Processes such as the development of computer technology, which started in the 1980s and continued until the mid-1990s, followed by the spread of the internet in the 2000s and the rise of mobile technologies in the 2010s, are examples of these changes. Today, we can say that the paradigm of the 2020s is the virtual world concept called Metaverse. This evolutionary process has had profound and lasting impacts on human life.

Religion, education, art, architecture, commercial, gaming and entertainment etc. It is known that the technologies that form the basis of the Metaverse universe, where applications are used for field needs, have been in a natural development process for a long time and that technology companies are investing in technologies that can be used in the Metaverse universe. Metaverse appears to enable people to perform religious rituals and practices in a virtual environment by overcoming some barriers such as time, space, and economy to their real-world practices. Therefore, it is of great importance to evaluate Metaverse in terms of religion and religious education, which is the most important element affecting the socio-cultural structure of society.

Our aim in this research is to evaluate the "metaverse concept", which emerged as a result of rapidly evolving technological advances, in terms of the future of religion, morality and Islamic sciences. This comprehensive evaluation will help us understand the potential

impacts and future directions of the Metaverse on religious and moral norms and Islamic sciences.

Keyword: Metaverse, Religion, Communication Technology, Information Technology



İÇİNDEKİLER

Sayfa No

JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	x

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1

1.1. Araştırmanın Konusu ve Önemi.....	2
1.2. Araştırmanın Hipotezi.....	3
1.3. Araştırmanın Amacı.....	3
1.4. Araştırmanın Yöntemi.....	4

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

5

2.1. Kuramsal Çerçeve.....	5
2.2. Kavram Tanımları.....	5
2.2.1. Din.....	6
2.2.2. Metaverse.....	8
2.2.3. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR).....	10
2.2.4. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR).....	11
2.2.5. Karma Gerçeklik (Mixed Reality-MR).....	13
2.2.6. Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality-XR).....	13
2.2.7. Yapay Zekâ.....	15

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
DİJİTALLEŞME VE DİN

17

3.1. Metaverse ve Dindarlık.....	18
3.2. Metaverse ve Dinî Sosyalleşme	21
3.2.1. Dinî Kimlik ve Aidiyetin Dijitalleşmesi.....	24
3.2.2. Dinî Danışmanlık ve Rehberlik.....	27
3.2.3. Sanal İbadet Yerleri ve Ritüeller.....	31
3.2.4. Dinî Etkinlikler ve Kutlamalar.....	35
3.3. Metaverse ve Etik	36
3.3.1. Veri Güvenliği ve Mahremiyet	39
3.3.2. Sanal Dünyada Ahlaki Değerler	42
3.4. Metaverse ve Din Eğitimi.....	45
3.4.1. Metaverse Entegrasyonunun Din Eğitimine Katkıları ve Etkileri.....	47
3.4.1. Metaverse'ün Din Eğitimindeki Kullanımı: Fırsatlar, Zorluklar ve Etik Sorunlar.....	51
3.5. Metaverse ve Dinî Ritüeller.....	52

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

55

SONUÇ ve ÖNERİLER

4.1. Sonuç.....	55
4.2. Öneriler.....	58
KAYNAKÇA	61

SİMGELER VE KISALTMALAR

AR	Artırılmış Gerçeklik
VR	Sanal Gerçeklik
XR	Genişletilmiş Gerçeklik
MR	Karma Gerçeklik
XR	Genişletilmiş Gerçeklik
MUD	Çok Oyunculu Zindan Oyunu
AberMUD	Yazı Temelli İnteraktif Oyun
DikuMUD	Yazı Temelli İnteraktif Oyun
MMORPG	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
EvoVR	Sanal Gerçeklik teknolojilerini kullanarak ruhsal ve kişisel gelişim odaklı deneyimler sunan bir platformdur.
Tripp	Manevi arınmayı dijital araç-gereçlerle bir eğlenceye dönüştürme platformudur.
SL	Second Life
GDPR	Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü
DİB	Diyanet İşleri Başkanlığı
DİA	Diyanet İslam Ansiklopedisi
ÇEV	Çeviren
S	Sayfa No
YAY	Yayınları
VS	Vesaire

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüzde Metaverse teknoloji dünyasında oldukça ilgi çeken ve üzerine tartışılan kavramlardan biri haline gelmiştir. Metaverse'ün gelişimi, internetin ve sosyal medyanın popülerleşme süreçlerinde olduğu gibi ilerleme gösterecek teknolojik bir yenilik dalgası olarak görülmektedir. Bireylerin sosyal etkileşimde bulunmalarına, oyun oynamalarına, eğitim alabilmelerine, ticaret yapabilmeleri, dinî ritüelleri tecrübe edebilmeleri ve hatta dijital dünya içinde çalışmalarına imkân sağlamaktadır. Bu sanal evrenlerin her biri, kullanıcıların avatarları aracılığıyla etkileşimde bulunmalarına ve bu sanal evrenlerini kendi tercihlerine ve arzularına göre şekillendirmelerine olanak sağlamaktadır.

Bu bağlamda Metaverse'ün bireylerin yaşam dinamiklerini önemli ölçüde değiştireceği öngörülmektedir. Metaverse günümüzde bu kadar önemli hale gelirken ve gelecek için de sağlam bir taban oluştururken, bunun yansımaları her alanda olduğu gibi hiç şüphesiz din ve din eğitimi alanında da gerçekleşecektir. Dolayısıyla bu konu hakkında araştırmalar hızla artmaktadır. Metaverse hakkında teknoloji, bilgisayar bilimleri, telekomünikasyon, iş, ticaret, eğitim ve turizm gibi sektörlerde pek çok çalışma yapılmıştır. Konuya ilişkin artan akademik ilgiye rağmen, Metaverse'ün toplumun sosyo-kültürel yapısını etkileyen din ve din eğitimi açısından etkilerini inceleyen çalışmaların daha az yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmanın amacı, teknolojik yenilikler ve gelişmeler ışığında ortaya çıkan Metaverse kavramını ele almak ve bu kavramın din ve din eğitimi üzerindeki etkilerini analiz etmektir.

Araştırmanın birinci bölümünde; araştırmanın konusu ve önemi, hipotezi, amacı, yöntemi detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

Araştırmanın kuramsal ve kavramsal çerçevesini oluşturmanın amaçlandığı ikinci bölümde, konu ile ilgili kavramsal çerçeve çizilmiş ve kavram tanımları verilerek, konunun tarihsel gelişimi aktarılmıştır.

Üçüncü bölümde, Metaverse ve din konusu beş ana başlık altında ele alınmıştır. Bunlar; Metaverse ve Dindarlık, Metaverse ve Dinî Sosyalleşme, Metaverse ve Etik, Metaverse ve Din Eğitimi, Metaverse ve Dinî Ritüeller olarak sıralanmıştır.

Dördüncü bölümde ise, araştırmaya kaynak edinme aşamasında, istifade edilecek kaynaklara ulaşarak ön bilgiler toplanmış ve tespit edilen bilgiler ışığında değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda elde edilen veriler ve araştırmayla ilgili tespitler, tezin sonunda yer alan sonuç ve öneriler kısmında sunulmuştur.

1.1. Araştırmanın Konusu ve Önemi

Teknoloji, dünyamızı her geçen gün hızla dönüştürmekte ve değiştirmektedir. Bu değişim ve yeniliğin içinde olmak, çağın gerekliliklerine uyum sağlamanın koşullarından biri haline gelmiştir. Dünyanın her geçen gün dijitalleşmesi sanal alanların kullanımını da giderek arttırmaktadır. Facebook, Google, Microsoft, Roblox, Nvidia gibi dünyanın en büyük şirketlerinin bu alanda milyonlarca dolar yatırım yapmaya başlamış olması ve Facebook şirketi bunun da ötesine geçerek şirketin ismini ‘Meta’ olarak değiştirmesi Metaverse ifadesinin tüm dünyanın dikkatini çekmeye başlamasına ve gelecek için öneminin anlaşılmasına olanak sağlamıştır.

Sanal ile gerçekliğin etkileşime girmesine olanak tanıyan Metaverse ifadesi, kullanıcıların oluşturulan sanal evren sayesinde avatarlar aracılığı ile hiç gitmedikleri mekânları ziyaret edebilmesine, alışveriş yapabilmesine, yakınları ile üç boyutlu olarak iletişim kurabilmesine ve eğitim-öğretim faaliyetlerini yürütebilmesine imkân sağlamıştır. Bunun daha ötesinde avatarları ile gerçek hayatta yapamadıkları tehlikeli ya da insanlık için imkânsız olan eylemleri artırılmış gerçeklik sayesinde tecrübe edebileceklerdir. Bilişim, teknoloji ve dijitalleşme günümüzde bireysel ve toplumsal hayatı büyük ölçüde etkilemiş ve değişimin temel faktörlerinden biri olmuştur.

Bu araştırma, Metaverse teknolojisinin dinî yapılar ve pratikler üzerindeki etkilerini sosyolojik bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır. Metaverse’ün, sanal ortamlarda dinî deneyimlerin nasıl yeniden yapılandırılacağı ve toplumsal dindarlığın bu dijital ortamda nasıl dönüşeceği konusunda önemli bir potansiyele sahip olduğu değerlendirilmektedir. Araştırmanın, bu yeni dijital evrenin dinin sosyal ve kültürel dinamiklerine yönelik etkilerini inceleyerek, literatürdeki mevcut boşluğu doldurması ve gelecekteki akademik çalışmalara önemli bir katkı sunması beklenmektedir.

1.2. Araştırmanın Hipotezi

Metaverse kavramının ilerleyen dönemlerde dijital dünyanın merkezinde yer alması ve hayatımızın bir parçası haline gelmesi beklenmektedir. Bu doğrultuda, teknolojik ve sosyal açıdan bu gelişmelere hazırlıklı olmak önemlidir. Teknolojik olarak, bu yeni dijital dünya için altyapı ve güvenlik önlemleri geliştirilmeli, kullanıcı deneyimini iyileştirecek araçlar ve uygulamalar üzerinde çalışılmalıdır. Sosyal olarak ise, bu yeni ortamın etkileri ve kullanımı konusunda bilinçlenmek ve eğitimlerle toplumu hazırlamak gerekmektedir. Ayrıca, dinî ve kültürel değerlerin korunması için gerekli politika ve düzenlemelerin yapılması da önemlidir. Bu şekilde, Metaverse'ün potansiyelinden en iyi şekilde faydalanabilir ve dijital dünyanın gelecekteki dönüşümüne uyum sağlayabiliriz. Araştırma, geliştirilen politika kararlarına ve uygulamalarına katkı sağlamak açısından önem arz etmektedir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Metaverse kavramının yükselişi, insanlığın yeni bir evreye doğru ilerlediğinin işaretlerini göstermektedir. Teknoloji ve internetin hâkim olduğu dijital çağda büyüyen yeni nesil, önceki kuşaklardan oldukça farklı bir profil çizmektedir. Marc Prensky'nin "Dijital Yerliler" olarak adlandırdığı bu nesil, çeşitli bakış açılarına sahip, dijital teknolojileri ustalıkla kullanabilen, hızlı bilgi erişimine önem veren, görsel öğrenmeye yatkın ve Prensky'nin araştırmalarına göre görsel-uzamsal yetenekleri son derece gelişmiş bir grup olarak öne çıkmaktadır (Prensky, 2001). Sanal evren, günümüzde milyonlarca farklı kültüre sahip insanları bir araya getirerek coğrafi olarak uzak bölgelerdeki sanal toplulukları birleştirir. Bu topluluklar, sanal dünyanın sunduğu dinamik ilişkilere açık olup bu ilişkilerin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

İnsanlar, sanal evrende oluşturulan avatarlar aracılığıyla gerçek dünyada var olmayan mekânları ziyaret edebilir, alışveriş yapabilir, üç boyutlu iletişim kurabilir ve eğitim faaliyetlerini sanal ortamda gerçekleştirebilirler. Ayrıca, avatarlarının yardımıyla gerçek hayatta mümkün olmayan tehlikeli veya imkânsız eylemleri artırılmış gerçeklik teknolojisiyle deneyimlemektedirler. Bu durum, hayatımızın birçok alanında köklü değişiklikler getireceğini açıkça göstermektedir. Gelişen bu teknoloji, insanların yaşam tarzlarını, iş dünyasını, eğitim sistemini ve daha pek çok şeyi temelden etkileyecek

potansiyele sahiptir. Gelecekte, bu teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte, toplumların ve bireylerin yaşam biçimleri ve alışkanlıkları büyük ölçüde değişecektir.

Bu araştırmamızdaki amacımız toplumun sosya-kültürel yapısını etkileyen din alanında da Metaverse'ün etkilerini ve dönüşümünü detaylı bir bakış açısı ile incelemenin öneminin ortaya çıkmasıdır. Bu çerçevede Metaverse dinî ve toplumsal alanda oluşturacağı değişimleri esas alan nitel veya nicel araştırmaların hız kazanması gerektiği fikri ortaya çıkmaktadır. Metaverse'ün kurgusal ve algısal dünyasına alternatif olabilecek dinî ve toplumsal açıdan yaşanabilir ve makul dijital içerikli ortam veya uygulamalara yönelik çalışmaların da süratle hayata geçirilmesinin elzem olduğu anlaşılmaktadır. Amacımız Metaverse platformlarında tasarlanan, kurgulanan ve imgelenen tasavvurların genel olarak yaklaşımını incelemek dinî açıdan oluşturacağı olumlu-olumsuz etkilerini derinlemesine ele almaya çalışmaktır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın hedeflerine uygun olarak elde edilen verileri göz önünde bulundurarak araştırmanın çerçevesi belirlenmiştir. Belirlenmiş olan çerçeveye uygun olarak araştırmanın formatı oluşturulmuş ve bilgi kaynakları belirlenerek nitel araştırma türlerinden olan doküman analizi kullanılmıştır. Konuyla ilgili farklı kişi veya kurumlar tarafından hazırlanan çeşitli yazılar ve belgeler derlenmiş ve incelenmiştir. Bu yazılı kaynaklar arasında tezler, kitaplar, makaleler, dergiler, broşürler, romanlar ve yazıtlar bulunmaktadır. Ayrıca günümüzde internet ve elektronik ortamda sunulan belgeler de araştırma için önemli bir veri kaynak oluşturmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

Tez araştırması kapsamında hazırlanılan kuramsal çerçevede, kullanılmış olan kavramlara ve tanımlara ayrıntılı bir şekilde yer verilmiştir.

2.1. Kuramsal Çerçeve

“*Metaverse ve Din*” başlıklı araştırmanın ilk olarak konusu ve önemi, hipotezi, amacı, yöntemi hakkında bilgi verilmiştir. Bu unsurların kapsamlı bir şekilde ele alınması, konunun daha iyi anlaşılmasına ve araştırmanın çerçevesinin net bir şekilde ortaya konmasına katkı sağlamaktadır.

İkinci olarak kavram tanımları başlığı altında Din, Metaverse, Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR), Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR), Karma Gerçeklik (Mixed Reality-MR), Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality-XR), Yapay Zekâ kavramları tanımlandıktan sonra, konunun daha iyi anlaşılması için tarihi gelişim süreçlerinden bahsedilmiştir. Bu sayede, okuyucuların araştırma bağlamında kullanılan terminolojiyi kavrayabilmeleri ve konuyu bütüncül bir perspektifle değerlendirmeleri amaçlanmaktadır.

Üçüncü olarak, Metaverse teknolojisinin din alanında oluşturacağı etkiler ve değişimler ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve bu teknolojinin dinin geleceği üzerindeki muhtemel yansımaları değerlendirilmiştir.

Son olarak nitel araştırma çerçevesinde Metaverse teknolojisinin etkileri ve oluşturacağı değişim ortaya konularak, bu alanda atılması gereken adımlar ve yenilikçi yaklaşımlar öneriler kısmında belirtilmiştir.

2.2. Kavram Tanımları

Bu bölümde Din, Metaverse, Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR), Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR), Karma Gerçeklik (Mixed Reality-MR), Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality-XR), Yapay Zekâ kavramları ayrıntılı bir şekilde verilerek, konunun tarihsel gelişimi aktarılmıştır.

2.2.1. Din

Din, insan hayatında belirleyici bir role sahip olan bir olgudur. İnsanlık tarihindeki en eski ve en önemli deneyimlerden biridir. İnanç, ritüel, duygu ve toplumsal bağlar gibi çeşitli unsurları içermektedir. Bu nedenle, dinin doğası ve kapsamı üzerine yapılan araştırmalar, genellikle farklı görüşler arasında çeşitlilik göstermektedir. Dinî anlamak, bu çeşitliliği dikkate almayı gerektirir. Çeşitli akademik disiplinlerden gelen din bilimcileri, dinin doğasını çeşitli açılardan ele alarak farklı tanımlar öne sürmektedirler. Ancak, bu tanımların çoğu, bilim insanlarının kendi uzmanlık alanlarına ve ilgi alanlarına göre şekillenmiştir. Kutsal kavramı, inanç, zihinsel süreçler, mutlak itaatin duygusu, arzular, toplumsal değerler, tabiatüstü varlık ve tanrı gibi temel unsurlar, bu tanımların çoğunda öne çıkan konulardır (Adam ve Katar, 2005).

Her bir din bilimcisi, kendi çalışma alanına uygun olarak tanım yapmış ve bu kavramlardan birine öncelik vermiştir. Örneğin, bazı araştırmacılar tanrı kavramını veya ibadet pratiklerini vurgularken, diğerleri ruhsal deneyimleri veya insanın aşkınlıkla olan ilişkisini merkeze almaktadırlar. Ancak, bu yaklaşımların çoğu, tarih boyunca insanlığın genel dinî deneyimlerini kapsayan evrensel bir bakış açısından ziyade, belirli bir dinî geleneği veya düşünsel yaklaşımı yansıtan sınırlı bir perspektifi öne çıkarmıştır (Gündüz, 2007). Dolayısıyla, dinin farklı yönlerini inceleyen bu tanımların, daha geniş ve kapsayıcı bir perspektifle ele alınması önemlidir. Bu dinin çeşitli boyutlarını ve insan deneyiminin farklı yönlerini anlamak için gereklidir.

Dinin çeşitliliği ve karmaşıklığı göz önüne alındığında, dinin tüm insanlığı kapsayan herhangi bir tanımını yapmak oldukça zordur. Bu nedenle, dinin farklı boyutlarını anlamak için geniş bir bakış açısı benimsemek önemlidir. Bu yaklaşım, dinin evrensel özelliklerini ve insan deneyimindeki çeşitliliği daha iyi anlamamıza yardımcı olabilmektedir.

Din, inanç, amel ve duygu gibi çeşitli unsurları içeren ve bir bütünlük oluşturan bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla, din sadece bir teori değil, aynı zamanda pratik bir öneme de sahiptir ve teoriden daha fazla önem taşır. Bu nedenle, dinin bütün özelliklerini dikkate almayan bir tanımlama, dinin bütünlüğünü bozabilmektedir. Dinin tanımlanması meselesi, felsefi, sosyolojik ve antropolojik açılardan ele alındığında, sosyal, ekonomik, tarihsel ve kültürel faktörler de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda, insanın yaşadığı tarihsel

ve zihinsel deęişimlerin dinin anlamını nasıl etkiledięi de dikkate alınmalıdır (Aktay ve Köktaş, 2017).

Dinin tanımı ve anlamı üzerine yapılan çalışmalar, yalnızca teorik bir düzlemde sınırlı kalmamalı, aynı zamanda dinin insan yaşamındaki etkilerini ve toplumsal dinamikleri anlamak için önemlidir. Din, insan deneyiminin temel bir parçasıdır ve bu nedenle kültürel, sosyal ve tarihsel bağlamlar içinde incelenmelidir. Dinin evrensel özelliklerini belirlemek ve çeşitli dinamikleri anlamak için disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmelidir. Bu dinin sadece dinî inançlarla sınırlı olmayan, aynı zamanda sosyal, ekonomik ve politik etkileşimlerle de ilişkili olduğunu kabul etmek anlamına gelmektedir. Dolayısıyla dinin tanımı ve anlamı, felsefî ve sosyolojik açılardan ele alınırken, aynı zamanda insanın tarihsel ve kültürel deneyimini de içeren geniş bir çerçevede incelenmelidir.

Etimolojik olarak din kavramının kökenini irdelediğimizde, farklı kültürler ve dillerde çeşitli izler bulunmaktadır. Eski Türklerde, ruh ve beden anlamında “den, din, dın, ten, tın, tin” gibi kelimeler kullanılmıştır. Özellikle Oğuzlar, “din” terimini benimsemektedir. Soğdca’da din, mezhep anlamında “dön” şeklinde kullanılırken, Sanskritçe’de “dharma”, Pali dilinde ise “dhamma” olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak, Türk topluluklarında farklı dönemlerde bu kavramın hangi kelime veya kelimelerle ifade edildięi net olarak tespit edilememiştir (Tümer, 1986).

Latince’de din kavramı, “religere” kökünden “baęlanma” anlamında kullanılmaktadır. Aynı kökten türetilen kelime, aynı zamanda “tekrar okumak, tekrar düşünmek” anlamını da içermektedir. Çiçero, din kelimesini, tekrar okumak veya iyice düşünüp taşınmak anlamına gelen “religere” den türetmiştir. Lactantius ise din kavramını, insanla tanrıyı birleştiren anlamında “religare” köküne bağlamaktadır (Chevalier, 2000).

Arap dilindeki din kavramı üzerine yapılan çalışmalarda, Arami-İbrani dilinden gelen “hüküm” anlamındaki kelime, halis Arapça’da ise “örf, adet” manasında kullanılmaktadır. Farsça vasıtasıyla “Daena” kökünden gelen bir dięer kelime ise din kavramını ifade etmektedir. Bazı araştırmacılar, Arapça’daki din teriminin Pehlevi asıllı bir kelimeye dayandığını öne sürmektedirler (Tümer, 1994).

Orta Doęu’da ise din kavramını karşılayan ortak kelime “den” veya “din” dir. Avesta’da geçen “daena” kelimesi zamanla “den” halini almış ve modern Farsça’da “din” olarak benimsenmiştir. Bu terim, İran coğrafyasında yaşayan toplumlar arasında yayılarak,

önceleri kişisel inançları ifade ederken, modern kullanımlarda sistemli din anlamında kullanılmıştır (Çalışkan, 2002).

Sonuç olarak, dinin etimolojik araştırmaları, insanlığın tarihine ve kültürel çeşitliliğine ışık tutmaktadır. Din kavramının kökeni ve farklı dillerdeki kullanımları, insanların inanç sistemlerini ve kültürel miraslarını anlamamıza derin bir bakış açısı sunmaktadır. Bu araştırmalar, dinin evrensel bir fenomen olduğunu ve insanlığın varoluşundan bu yana merkezi bir rol oynadığını göstermektedir. Din kavramının anlaşılması, toplumların ve bireylerin yaşamlarını ve ilişkilerini daha iyi kavramamıza yardımcı olmaktadır. Din, insanların kimliklerini şekillendiren ve davranışlarını yönlendiren önemli bir faktör olduğundan dolayı inançlar, değerler ve ritüeller, toplumsal normların oluşumunda ve sürdürülmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır.

Bu minvalde din, insanlık var olduğu sürece mercek altında olmaya devam edecek önemli bir alan olmaktadır. Toplumların din üzerine yaptığı araştırmalar, sadece geçmişin anlaşılmasına değil, aynı zamanda geleceğin şekillendirilmesine de katkı sağlamaktadır. Dinin etkisi, kültürel, sosyal ve politik düzeyde devam edecek önemli bir tartışma ve araştırma konusu olarak kalacaktır. Bu nedenle, dinin derinlemesine incelenmesi ve anlaşılması, insanlığın ilerlemesi için önemli bir adım olacaktır.

2.2.2. Metaverse

Metaverse kavramının kökenine etimolojik bir bakış açısıyla yaklaştığımızda, Antik Yunanca’da “meta” ön ekinin “sonra” ve “ötesi” anlamlarını taşıdığı, “verse” kelimesinin ise evreni ifade eden “universe” sözcüğünden türediği görülmektedir. Bu iki kelimenin birleşimiyle oluşan “Metaverse”, Türkçe’de “öte evren” veya “evren ötesi” anlamına gelmektedir. Ancak bu terim tam olarak aynı anlamı yansıtmasa da alternatif olarak, “sanal evren” veya “metaevren” gibi ifadeler de Metaverse yerine kullanılabilir. Bu terimler, genel anlamda Metaverse kavramını aktarmak için sıklıkla tercih edilmektedir (Köse, 2021).

Metaverse kavramına ilk kez 1992 senesinde Neal Stephenson’a ait Snow Crash isimli bilimkurgu romanında yer verilmiştir. Romanda anlatılmak istenen Metaverse kavramı, bilgisayar ortamında oluşturulmuş üç boyutlu bir sanal evren olarak aktarılmaya çalışılmıştır. Bu üç boyutlu sanal evrende, kullanıcıların VR ve AR gözlükleri aracılığı ile günlük aktivitelerini yapabilecekleri, arkadaşları ile zaman geçirebilecekleri, sosyalleşebilecekleri, eğitim alabilecekleri, oyun oynayabilecekleri, istedikleri yerlere

seyahat edebilecekleri, alışveriş yapabilecekleri bir sosyal ağ kurabilmeleri hedeflenmiştir (Dundas, 2021).

Metaverse kavramının tam anlaşılması için gelişim tarihine bir göz atmak önemlidir. Genellikle bu terimin ilk defa 1992’de Neal Stephenson’ın “Snowcrash” adlı romanında ortaya çıktığı kabul edilir, aslında kökeni daha eskiye dayanmaktadır. Sanal dünya teknolojisi, 1970’lerin sonlarına kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Teknolojide büyük ilerlemelerin yaşandığı bir dönem olarak kabul edilir. Bu dönemde, metin tabanlı oyunlar ve çok oyunculu zindanlar (MUD’lar) gibi oyunlar ortaya çıkmıştır. MUD’lar, kullanıcıların metin komutları aracılığıyla kendi avatarlarıyla etkileşime geçebildiği ve çevrimiçi platformlarda etkinlik gösterebildiği ortamlardır. Bu dönem, sanal dünya teknolojisinin ilk adımlarının atıldığı ve Metaverse kavramının temellerinin olduğu bir dönem olarak görülmektedir (Turkle, 1995).

1974 yılında Amerikan Wizards of the Coast oyun firmasının çıkarmış olduğu Dungeons ve Dragons kitabında, edebi eser bağlamında sanal dünyalar konu olarak işlenmiştir. 1984 yılında William Gibson’ın küreselde şöhrete ulaşmasına sebep olan ilk siber punk romanı, Neuromancer adlı kitabın da sanal dünya ve insan yaşamı arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemektedir. Bu eser “yüksek teknoloji, düşük hayat” felsefesini içselleştirerek siberpunk türünün karakteristik özelliklerini belirlemiştir (Blanchard vd., 1990).

1987’de bilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte, AberMUD adı verilen yazılı temelli bir interaktif oyun piyasaya sürüldü, bu da yazılı interaktif oyun kavramının ilk uygulaması oldu. Takiben, 1990 yılında, DikuMUD adlı başka bir yazılı interaktif oyun yayınlandı. Metaverse terimi ise 1992 yılında Snowcrash adlı eserle birlikte literatüre girdi. 1995 yılında, çevrimiçi ve çok oyunculu oyunlar hızla popülerlik kazanmaya başladı ve bu trendi takiben, 1996’da avatarlarla Online Traveler adlı bir oyun piyasaya sürüldü. 2000’lerin başında, MMORPG (Büyük Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) teknolojisinin ortaya çıkması, sanal dünya ve oyun ortamlarının evriminde yeni bir aşama başlattı. Bu teknoloji, çok kullanıcı, çevrimiçi ve eş zamanlı grafiksel oyunların daha da popüler hale gelmesine olanak tanıdı ve üç boyutlu sanal dünya ve oyun ortamları geliştirildi. Büyük bir dönüm noktası olan 2003 yılında, avatarlar aracılığıyla ikinci bir yaşam yaratma fırsatı sunan Second Life adlı sanal dünya ortaya çıktı. 2011’de piyasaya sürülen ve milyonlarca oyuncu tarafından oynanan Minecraft adlı oyun, üç boyutlu bloklardan oluşan

bir dünyada keşif yapma, kaynakları toplama, yapılar inşa etme ve yaratıklarla etkileşime girme olanağı sunarak büyük bir ilgi görmüştür. Bu bağlamda, Minecraft'ı Metaverse kavramıyla ilişkilendirmek de mümkündür (Eroğlu, 2019).

2016 yılına geldiğimizde, birçok yaş aralığından insanı sokağa döken fenomen çizgi dizi Pokemon'un sanal ikizi PokemonGO adlı oyun piyasaya sürüldü. Metaverse kavramı bağlamında Pokémon Go, fiziksel dünya ile dijital dünya arasında bir köprü kurmaktadır. Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan oyun, gerçek dünyadaki konumları ve nesneleri oyun içindeki dijital öğelerle bütünleştirmiştir. 2014 yılında Graham Gaylor ve Jesse Joudrey tarafından başlatılan VRChat adlı sosyal platform, 2017'de sanal gerçeklik sistemleriyle birleştirildi. Ardından 2020'de piyasaya sürülen blokzincir uyumlu ve oyna-kazan prensipli oyunlar, dünya çapında büyük ilgi gördü. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, sanal dünyalar daha gerçekçi ve etkileyici hale gelmiştir. 2021'de ise, Metaverse kavramı öne çıktı ve dünya çapında tanınmış şirketler bu kavrama odaklanarak araştırma ve geliştirme çalışmalarına hız verdi.

Metaverse, dijital dünyanın sınırlarını genişletirken, oyun endüstrisi bu yeni alanın öncüsü konumunu almıştır. Artık oyunlar yalnızca rekabetin değil, aynı zamanda insanların etkileşimde bulunabileceği, sosyal ve kültürel deneyimler yaşayabileceği platformlar haline gelmiştir. "Meta" olarak adlandırılan sosyal medya devleri Facebook, Instagram ve WhatsApp'ın bu alana yaptığı yatırımlar, Metaverse'e olan küresel ilgiyi artırmıştır (Savaş vd., 2022).

2.2.3. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR)

Artırılmış gerçeklik alanında yapılan çalışmaların sayısı son yıllarda artmasına rağmen bu alanda yapılan tanım ve terimler teknolojiye göre değişkenlik göstermektedir. Artırılmış gerçeklik, dijital materyalleri gerçek dünyaya yansıtan teknolojileri ifade eden bir kavramdır. Artırılmış gerçekliğin gerçek dünyayı ve sanal dünyayı birleştirmesi, gerçek zamanlı dünya ile etkileşim sağlaması ve üç boyutlu olarak kayıt alınmasını sağlaması şeklinde belirtilmiştir (Azuma, 1997).

Artırılmış Gerçeklik teknolojisi ile ilgili ilk fikir 1901 yılında L. Frank Baum'un "Ana Anahtar (The Master Key)" adlı eserinde ortaya çıktığı kabul edilmektedir. Kitapta gözlük sayesinde kişilerin karakter özellikleri hakkında bilgi sahibi olunduğu

anlatılmaktadır. 1955 yılında Morton Heiling'in yazdığı "Sinemanın Geleceği" adlı makalede belirttiği adına "Sensorama" dediği cihazı duyu organlarına hitap ederek kullanıcıya çeşitli deneyimler yaşatmıştır (Cantekin, 2023; Ferhat, 2016). 1962 yılında patentini aldığı bu cihaz en eski sanal gerçeklik sistemlerinden biri olarak kabul edilmektedir (Turi, 2014). 1966 yılında Ivan Sunderland öğrencisi Bob Sproul "Demokles'in Kılıcı (The Sword of Damocles)" adını verdiği artırılmış gerçekliğin ilk başa takılan sistemini tasarlamıştır (Küçük, 2015). 1980 yılına geldiğimizde ise EyeTap dijital gözlükler tasarlanmıştır. 1990 yılında ise Tom Caundell, artırılmış gerçeklik terimini ilk kez kullanmıştır. 1999 yılında Hirokazu Kato ARToolKit isimli dünyanın ilk açık kaynaklı yazılım kütüphanesi olan artırılmış gerçeklik kütüphanesini oluşturulmuştur. 2000'li yıllarda mobil teknolojisine yönelik çalışmalara önem verilmiştir. 2009 yılına gelindiğinde "Altıncı His" isimli proje hayata geçirilmiştir. Artırılmış gerçeklik uygulamaları günlük hayatta özellikle de sosyal medya uygulamaları ile sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır (Altınpulluk ve Kesim, 2015).

Artırılmış gerçeklik ilk kullanıma başlandığı yıllarda dijital araçların yetersizliği sebebiyle gelişimi sınırlı, kullanımı lüks, yapımı zahmetli bir teknoloji olarak görülmekteyken günümüzdeki yazılım ve donanım alanındaki gelişmelerle birlikte uygulama alanı genişleyerek askeri, sanayi, eğitim, trafik, sağlık, spor ve eğlence alanlarda yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır.

2.2.4. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality-VR)

Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcıların dijital olarak oluşturulmuş üç boyutlu ortamlarda etkileşimde bulunmasını mümkün kılan ileri düzey bir bilişim teknolojisidir. Bu teknoloji, geleneksel iki boyutlu ekranlarla sınırlı kalmaksızın, kullanıcıların fiziksel dünyadan koparak sanal bir dünyada var olmasını sağlamaktadır. Son yıllarda, sanal gerçeklik teknolojisi, hem akademik çevrelerde hem de endüstriyel uygulamalarda yoğun bir ilgi görmektedir (Simón-Vicente vd, 2022).

Sanal gerçeklik kavramı, çeşitli kaynaklarda farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Stone'a göre, sanal gerçeklik, insanlarla makineler arasındaki etkileşimi artırmak için geliştirilmiş, insan duyularını hedefleyen bir çoklu ortam teknolojisidir (Stone, 1991). Oppenheim'a göre ise, sanal gerçeklik, görsel ve işitsel deneyimlerin ötesine geçerek insan-makine etkileşimini duyuumsal deneyimlerle zenginleştirmeyi amaçlayan bir teknolojidir

(Oppenheim, 1993). Bu tanımlar, sanal gerçeklik kavramının farklı yönlerini vurgulayarak geniş bir perspektif sunar.

1950’li yıllarda sadece bir fikir olarak ortaya atılan sanal gerçeklik teknolojisinin temelleri, bir grup yenilikçi mühendis tarafından atılmıştır. Ancak, bu kavramın popülerleşmesi William Gibson’ın 1984 yılında yayımlanan “Neuromancer” adlı bilim kurgu romanıyla gerçekleşmiştir. Gibson, bu eserinde “siberuzay” terimini kullanarak, günümüzde sanal gerçeklik ile sıkça ilişkilendirilen bir kavramı tanıtmıştır (Devecioğlu, 1995). Sanal gerçeklik teknolojileri, 1990’lı yıllarda “Virtuality” şirketi tarafından ticari olarak oyun salonlarında kullanılmaya başlanmıştır. Kişisel bilgisayarlarla uyumlu ilk sanal gerçeklik cihazları, 2010 yılında piyasaya sürülen “Oculus Rift” ile tanınmıştır. Bu cihazlar, sanal gerçeklik deneyimini ev ortamına taşımış ve teknolojinin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır.

Artan teknik gereksinimler ve sanal gerçekliğe olan talep, büyük teknoloji firmalarını bu alana yönlendirmiştir. “Samsung GearVR” ve “Google CardBoard” gibi ürünler, mobil cihazlarla uyumlu sanal gerçeklik çözümleri sunarak piyasaya sürülmüştür. Günümüzde, kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları, akıllı telefonlar ve tabletler gibi çeşitli platformlarda sanal gerçeklik oyunları oynanabilmektedir. Sanal gerçeklik, dijital oyun sektöründe önemli bir yer edinmiş ve üç boyutlu ekran teknolojisinin sunduğu gerçekçilikle bu sektörde yeni standartlar belirlemiştir. Modern bilgisayarlarda sanal gerçeklik oyunları, ayrıntılı sanal ortamlar ve zengin oyun seçenekleri sunarak üstün bir kullanıcı deneyimi sağlamaktadır (Cantekin, 2023).

Sanal gerçeklik teknolojisinin mevcut ve potansiyel uygulama alanları oldukça geniştir. Eğitim, araştırma, tasarım ve eğlence sektörlerinde sanal gerçeklik, yenilikçi çözümler sunarak önemli katkılar sağlamaktadır. Bilgisayar destekli tasarımda sanal gerçeklik, karmaşık modellerin daha etkili bir şekilde incelenmesine olanak tanırken, eğitimde ise öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmektedir. Araştırma alanında sanal gerçeklik, simülasyon ve modelleme çalışmalarını daha gerçekçi ve etkileşimli hale getirmekte, eğlence sektöründe ise kullanıcı deneyimini derinleştirerek yeni ufuklar açmaktadır.

2.2.5. Karma Gerçeklik (Mixed Reality-MR)

Teknolojik ilerlemelerin ivme kazanmasıyla birlikte, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi yeni nesil teknolojilerin benimsenmesinin hızlandığını yukarıdaki bölümde ifade etmiştik. Ancak, bu teknolojilerin deneyimlediği kimi kısıtlılıkların varlığı da göz ardı edilememektedir. Bu noktada, karma gerçeklik teknolojisi, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerini birleştirerek bu sınırlamaları aşmak ve kullanıcılara daha derinlemesine bir deneyim sunmak üzere tasarlanmıştır. Karma gerçeklik, artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojilerinden sonra çıkarılarak, geliştirilmiş bir artırılmış gerçeklik deneyimi olarak ifade edilmektedir.

“Karma gerçekliğin artırılmış gerçeklikten farkı, sanal nesnelerin gerçek ortamlarda gerçek nesneler gibi konumlandırılmasıdır. Bu konumlanma, gerçek zamanla ve gerçek nesnelerle hizalanarak gerçekleştirilmektedir; yani sanal nesneler sadece gerçek dünya üzerine bindirilmez, aynı zamanda onunla sürekli olarak etkileşime girilebilir. Karma gerçeklikte sanal ve gerçek veriler aynı ortamda birleştirilmesiyle sanal verinin gerçekliğinin artırılması sağlanırken var olan gerçek ortamında sanal verinin kullanılabileceği ortamlara dönüştürülmesi sağlanmaktadır” (Doğan, vd., 2021: 12).

Karma gerçeklik teknolojisi, gerçek dünya ortamını sanal nesnelerle zenginleştirerek, kullanıcıların hem gerçek çevrede hem de sanal çevrede etkileşimde bulunmasını sağlayan bir inovasyon olarak öne çıkmaktadır. Bu teknoloji, sanal nesnelerin doğal bir uyum içinde gerçek ortamda kullanılmasını mümkün kılarak, kullanıcılara daha doğal ve gerçekçi bir deneyim sunmaktadır. Bu sayede, sanal gerçekliğin yapaylığı azaltılarak, gerçeğe daha yakın bir etkileşim deneyimi ortaya konmuş olunur. Dolayısıyla teknolojinin temelinde hayal etme, keşfetme, daha iyi gözleme, öğrenme ve uygulama faaliyetlerinin en iyi şekilde deneyimlenmesi sağlanmaktadır. Gün geçtikçe daha da gelişen dijital ikiz, yapay zekâ ve diğer karma gerçeklik altyapısını oluşturan teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte karma gerçeklik teknolojisinin de daha hızlı bir ivmeyle birçok alanda yaygınlaşması beklenmektedir (Doğan, vd., 2021).

2.2.6. Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality-XR)

Genişletilmiş gerçeklik, sanal dünya ile etkileşime geçirerek insan duyularını artırılmış veya değiştirilmiş bir deneyim sunan teknolojik bir kavramdır. Genişletilmiş

gerçeklik; sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik gibi alt kategorileri içermektedir. Bu teknolojilerin evrimi, uzun bir tarihsel süreç boyunca çeşitli disiplinlerdeki araştırmaların, teknolojik ilerlemelerin ve endüstriyel uygulamaların bir sonucudur.

Genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin tarihsel kökenleri, 20. yüzyılın ortalarına dayanmaktadır. Sanal gerçeklik alanında öncü çalışmalar, Ivan Sutherland'ın 1960'larda geliştirdiği "Sword of Damocles" adlı sistemle başlamıştır. Bu sistem, kullanıcıların başlarına monte edilen bir cihaz aracılığıyla sanal bir dünyayı deneyimlemelerini sağlamaktadır. Benzer şekilde, 20. yüzyılın ortalarında artırılmış gerçeklik ile ilgili araştırmalar yapılmıştır. Myron Krueger'ın "Videoplace" adlı projeleri ve Steve Mann'ın giyilebilir bilgisayarlar üzerine yaptığı çalışmalar, artırılmış gerçekliğin erken dönemlerinde önemli bir rol oynamıştır (Sutherland, 1965).

2000'lerin başından itibaren, genişletilmiş gerçeklik teknolojileri hızla gelişmiş ve endüstriyel uygulamalarda yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle, oyun endüstrisi sanal gerçeklik başta olmak üzere genişletilmiş gerçeklik teknolojilerini benimsemiş ve büyük yatırımlar yapmıştır. Ayrıca eğitim, sağlık, askeri, mühendislik ve eğlence gibi çeşitli sektörlerde genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin kullanımı artmıştır (Krueger, 1991).

Akademik çevrelerde, genişletilmiş gerçeklik teknolojileri üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Bu araştırmalar, insan-bilgisayar etkileşimi, kullanıcı deneyimi, simülasyon, görüntü işleme, sanal ortam tasarımı ve daha birçok alanda gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar, genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin daha etkili ve kullanıcı dostu hale getirilmesine, yeni uygulama alanlarının keşfedilmesine ve gelecekteki gelişmelere yol açmıştır (Mann, 1997).

Ayrıca, dinî alanlarda da genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin potansiyeli incelenmelidir. Bu teknolojiler, dinî uygulamalarda kullanılarak ibadet ve manevi deneyimlerin derinleştirilmesine katkı sağlayabilir. Örneğin, sanal gerçeklik ortamları, dinî ibadet yerlerine sanal ziyaretler veya tarihi olayları yeniden canlandırma gibi uygulamalara imkân tanıyabilir. Bu nedenle, dinî araştırmacılar ve uygulayıcılar, genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin dinî uygulamalara ve toplumun manevi ihtiyaçlarına nasıl katkıda bulunabileceğini araştırmalıdır.

Sonuç olarak, genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin insan yaşamına etkilerini ve potansiyelini daha iyi anlamak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. Bu araştırmalar, kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı gibi alanlarda derinleşerek, genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin kullanımını daha erişilebilir hale getirebilir. Ayrıca, teknolojiye erişimdeki eşitsizlikleri azaltmak için sosyal, kültürel ve ekonomik faktörlerin göz önünde bulundurulması ve uygun politikaların oluşturulması gerekmektedir. Bu şekilde, genişletilmiş gerçeklik teknolojileri insan yaşamını daha da zenginleştirebilir ve çeşitli alanlarda önemli katkılarda bulunabilir.

2.2.7. Yapay Zekâ

Bilim insanları, tarih boyunca insan beyninin karmaşıklığını çözmeye ve insan benzeri işlevler gösterebilen makineler icat etmeye yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Bu araştırmalar sonucunda yapay zekâ teknolojileri geliştirilmiştir. Yapay zekâ, makineleri zeki davranışlar sergileyebilir hale getirmeyi amaçlayan çeşitli teknolojilerin genel adıdır (Kaya, vd., 2005).

Yapay zekâ terimi, ilk olarak 1955 yılında Dartmouth'ta düzenlenen ve farklı bilim dallarından yedi bilim insanını bir araya getiren bir konferansta ortaya atılmıştır. Bu konferans, "The Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence" başlıklı raporda, Prof. John McCarthy tarafından tanımlanmıştır. McCarthy, yapay zekâyı insan gibi düşünebilen, kararlar alabilen, insan işlerini yapabilen ve sorunları çözebilen makineler olarak tanımlamıştır. Günümüzde ise yapay zekâ, çok daha geniş ve çeşitli açılardan değerlendirilmektedir (Elmas, 2021).

Yapay zekânın yaygın tanımı, insanların faaliyetlerinin makineler tarafından da gerçekleştirilebilmesi olarak kabul edilmektedir (Dereli, 2020). Teknolojik ilerlemeler, yapay zekânın makineleri insanlarla etkileşim kurabilen, planlama yapabilen ve insan benzeri tepkiler verebilen sistemler haline getirmiştir. Bu bağlamda, insan davranışlarını öğrenebilen, algılayabilen ve geleceği tahmin edebilen robotlar geliştirilmiştir.

Yapay zekâ teknolojisi, zamanla hayatımızın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Bu teknoloji, kişisel hayatlarımızı etkilemenin ötesinde, iş dünyasında karar alma süreçlerini ve paydaşlarla etkileşim yöntemlerini kökten değiştirmeye başlamıştır. Teknolojinin yaşamımıza entegrasyonu ve yapay zekânın kullanımı, dinî inanç ve ibadet pratiklerinde değişikliklere yol açabilmektedir. Din adamlarının ve dinî kurumların, bu konudaki

geliřmeleri takip etmeleri, dinin korunması ve gerektiğinde yol gösterici olabilmesi açısından önem taşımaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTALLEŞME VE DİN

Metaverse, din ve dinî uygulamalar üzerinde derin etkiler oluşturan dijital bir dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Bu dijital dönüşümün; teoloji, din felsefesi, din sosyolojisi, din psikolojisi, dinler tarihi, din eğitimi ve etik gibi disiplinler arası bir yaklaşımla analiz edilmesi gerekmektedir. Metaverse'ün dinî yaşama olan etkilerini anlamak, bu yeni teknolojinin sunduğu fırsatları ve karşılaşılan zorlukları kapsamlı bir şekilde değerlendirmeyi önemli kılmaktadır. Bu bağlamda araştırmada, Metaverse'ün dinî pratikler ve inançlar üzerinde oluşturduğu etkileri ve dinî yaşamın dijitalleşmesi sürecinde ortaya çıkan değişimler ele alınacaktır.

Dijital çağ, dinin doğasını ve pratiğini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Medya dindarlığı ve sanal din gibi kavramlar, dijital devrimin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Gerçek hayatın siber ortamda sanallaşması, dinî alanı da etkileyerek yeni bir dinî perspektif oluşturmuştur (Liu vd., 2010). 1990'lardan itibaren dine dair her şeyin internet ortamında yer bulması "sanal din" olarak adlandırılmıştır. Sanal din, dinin internet ortamında varlık bulması ve dijital dünyada kendini göstermesidir. Bu süreçte geleneksel din, siber din kavramına dönüşmüş ve geleneksel dinî uygulamalar, sanal bir boyuta taşınmıştır (Kuban Torun ve Torun, 2022).

Dijital ortamda web siteleri, YouTube kanalları ve sanal dinî cemaatler, dinin yeni iletişim ortamında kendine yer bulduğu başlıca platformlardır. Dijital dünyadaki dinî pratikler, bireylerin dinî deneyimlerini kişiselleştirmelerine ve dinle olan bağlarını güçlendirmelerine olanak tanımaktadır. Dijital çağın getirdiği bu yenilikler, dinî kurumların ve toplulukların misyonlarını yeniden tanımlamalarını ve dijital dünyada aktif olmalarını gerektirmektedir (Dawson, 2000; Jun, 2020; Kuban Torun ve Torun, 2022).

Dijital platformlar, günümüzde dinin iletişim ve etkileşim yönlerini şekillendiren önemli araçlardır. Sanal dünyanın varlığı, dinî pratiklerin ve etkinliklerin sadece fiziksel alanlarda değil, aynı zamanda dijital ortamlarda da yoğun bir şekilde yaşandığını göstermektedir. Geleneksel iletişim araçlarının evrimiyle birlikte, dijital platformlar dinin yayılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle, dijital platformlar aracılığıyla dinî içeriklerin kolayca paylaşılması ve erişilebilir hale gelmesi, dinin toplumsal ve kültürel

etkisinin artmasına katkı sağlamaktadır. Pandemi dönemi, ibadet yerlerine erişimdeki kısıtlamaları beraberinde getirirken, dijital platformlar dinî toplulukların bir araya gelmesini ve etkileşimde bulunmasını sağlayan önemli bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, dijital iletişim araçlarının dinî pratiklerin toplumsal alanda yayılmasında ve etkileşiminde kritik bir rol oynadığı söylenebilir (Haberli, 2020; Yamaç, 2023).

Metaverse gibi sanal dünyalar, dinî deneyimleri yeni bir boyuta taşımaktadır. Bu platformlar sayesinde insanlar, kutsal mekânları artırılmış gerçeklik desteği ile ziyaret ederek dinî deneyimlerini daha yoğun ve kişisel bir şekilde yaşayabilmektedir (French, 2018). Sanal dünyaların sunduğu bu olanaklar, dinî inançların daha erişilebilir ve yaşanabilir hale gelmesini sağlamaktadır. Ayrıca, bu dijital dinî dünyalar, sadece belirli bir inancı paylaşan kişiler için değil, farklı görüşlere sahip bireylerin de katılımına açıktır (Round, 2019). Bu durum, çeşitli inanç grupları arasında etkileşimi artırarak karşılıklı anlayış ve hoşgörüyü teşvik etmektedir. Dijital platformların sunduğu bu özgürlük, dinî deneyimlerin bireyselleşmesine ve çeşitlenmesine olanak tanırken, aynı zamanda küresel bir dinî topluluk oluşturma potansiyelini de beraberinde getirmektedir.

Bu bağlamda Metaverse'ün din üzerindeki etkilerini daha kapsamlı bir şekilde incelemek için, bu çalışmada sırasıyla “Metaverse ve Dinî Sosyalleşme”, “Metaverse ve Dindarlık”, “Metaverse ve Etik”, “Metaverse ve Din Eğitimi” ve “Metaverse ve Dinî İnançlar ve Ritüeller” başlıkları ele alınacaktır.

3.1. Metaverse ve Dindarlık

Metaverse, dindarlık olgusunun dijitalleşme ve medya teknolojileriyle nasıl yeniden şekillendiğini anlamak açısından önemli bir paradigma sunmaktadır. Küreselleşme ve dijitalleşmenin etkisiyle, kültürel ve dinî kimlikler hızla değişmektedir. Bu süreç, dindar bireylerin inançlarını ve dinî pratiklerini yeniden yapılandırmalarına olanak tanımaktadır. Metaverse, bu yeniden yapılandırmanın en belirgin görünümlerinden biridir ve dindarlığın yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarmaktadır.

Kültürel ve dinî kimliklerin dijital platformlarda yeniden şekillenmesi, dijitalleşmenin getirdiği en önemli dönüşümlerden biridir. Küreselleşmenin etkisiyle, kültür ve din artık coğrafi sınırları aşmakta ve dijital mecralarda yeni bir form kazanmaktadır. Göç ve göçmenlik olgularında olduğu gibi, dijital dünyada da bireyler kendi kültürel ve dinî kimliklerini yeni toplumların kültürleriyle sentezlemekte ve bu süreçte yeni kimlikler ortaya

çıkılmaktadır. Dindar bireyler, fiziksel dünyadaki dinî pratiklerini dijital platformlara taşıyarak, dijital ortamlarda yeni bir dindarlık biçimi geliştirmektedir (Çağırkan, 2019; Çelik, 2013).

Metaverse'ün sunduğu dijital ortam, dindarlığın hibritleşmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, dindarlık geleneksel kalıpların dışına taşınmakta ve dijital yerliler olarak adlandırılan yeni bir dindarlık tipi ortaya çıkmaktadır. Dijital yerliler, dijital dünyada dinî pratiklerini sürdürürken, aynı zamanda bu ortamlara uyum sağlamak ve yeni ifade biçimleri geliştirmektedir (Çuhadar, 2021; Karslı ve Aycan, 2020). Örneğin, sosyal medyada paylaşılan dinî içerikler, dindar bireylerin dijital ortamda nasıl bir görünürlük sağladığını ve dinî kimliklerini nasıl perforce ettiklerini göstermektedir. Bu tür dijital pratikler, dindarlığın dijitalleşme sürecinde nasıl evrildiğini ortaya koymaktadır.

Metaverse'teki dindarlık, bireylerin dinî kimliklerini ve pratiklerini sanal ortamda nasıl yaşadıklarını ve deneyimlediklerini anlamak açısından kapsamlı bir bakış açısı sunuyor. Dindarlık, bireyin Tanrı ile olan ilişkisini, dinî öğretilere olan bağlılığını ve bu bağlılığın günlük yaşamındaki yansımalarını ifade eder. Metaverse'te, bu ilişkinin ve bağlılığın ifade biçimleri büyük ölçüde dijitalleşmiştir. Metaverse'te gerçekleştirilen sanal ibadetler, geleneksel dinî ritüellerin dijital dünyadaki temsilini içermektedir (Arslantürk, 2004). Örneğin, Müslümanlar için sanal bir camide toplu namaz kılma, Hristiyanlar için sanal bir kilisede ayin katılımı veya Budistler için sanal bir tapınakta meditasyon yapma gibi pratikler, bireylerin dinî deneyimlerini sanal dünyada devam ettirmelerine olanak tanır.

Metaverse'teki dindarlık, sadece ibadet mekânlarıyla sınırlı kalmamaktadır. Aynı zamanda dinî eğitim ve öğretim süreçleri de dijital dünyada önemli bir yer tutmaktadır (Calandra, 2022). Sanal dinî okullar, kurslar ve seminerler, kullanıcıların dinî bilgiler edinmelerini ve bu bilgileri paylaşımlarını kolaylaştırır. Bu dijital eğitim ortamları, farklı kültürlerden ve coğrafyalardan gelen bireylerin ortak bir dinî bilgi havuzunda buluşmalarına olanak sağlamaktadır (Aydoğan, 2021; Hülür ve Bekiroğlu, 2016). Örneğin, bir çevrimiçi Kur'an kursu, dünyanın farklı yerlerinden Müslümanları bir araya getirirken, sanal bir teoloji semineri, çeşitli mezheplerden Hristiyanları ortak bir öğrenme platformunda buluşturabilir. Böylece Metaverse, dinî eğitim ve öğretim süreçlerini küresel bir boyuta taşıyarak, dindarlığın evrensel bir deneyim haline gelmesine katkıda bulunur.

Metaverse'teki dindarlığın bir diğer önemli boyutu, dinî toplulukların ve grupların sanal dünyada oluşturdukları sosyal ağlardır. Bu ağlar, kullanıcıların dinî kimliklerini ve aidiyetlerini sanal bir topluluk içinde ifade etmelerine olanak tanır. Sanal dinî topluluklar, fiziksel dünyada mümkün olmayan bir hız ve kolaylıkla oluşabilmekte ve bu topluluklar, üyelerine manevi destek sağlamak, dinî sohbetler gerçekleştirmek ve ortak ibadetler düzenlemek gibi çeşitli işlevler sunmaktadır (Haberli, 2014; Campbell, 2013). Örneğin, sanal bir Hristiyan topluluğu, üyelerine her hafta düzenli olarak sanal ayinlere katılma imkânı sunabilirken, sanal bir Budist topluluğu, meditasyon seansları ve dharma konuşmaları düzenleyebilir. Bu bağlamda Metaverse, dindar bireylerin sosyal ve manevi ihtiyaçlarını karşılayan dijital bir topluluk alanı olarak işlev görmektedir.

Metaverse, dindarlığın dijital çağdaki evriminin bir parçası olarak, dinin gelecekte nasıl bir rol oynayacağına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu yeni dijital ortam, dinî pratiklerin ve inançların yeniden yorumlanmasına ve adapte edilmesine olanak tanırken, aynı zamanda dinî toplulukların ve bireylerin manevi ihtiyaçlarını karşılamak için yeni yollar sunmaktadır. Metaverse'teki dindarlık, bireylerin dinî kimliklerini ve pratiklerini sanal ortamda nasıl yaşadıklarını ve deneyimlediklerini anlamak açısından kapsamlı bir bakış açısı oluşturmakta ve dinî yaşamın dijitalleşen dünyada nasıl şekilleneceğine dair önemli bir perspektif sunmaktadır.

Postmodernizm ve dijitalleşme bağlamında, din ve dindarlık temsillerinde önemli değişimler gözlemlenmektedir. Postmodern yaklaşım, dindar bireylerin yaşam biçimlerini merkezisizleştirirken, dijital platformlar üzerinden yeni dinî ifade biçimlerinin gelişmesine olanak tanımaktadır. Dijital platformlarda dindarlığın gösterilmesi ve dinî kimliklerin dijital ortamlarda performe edilmesi, dindar bireylerin dijital mecralarda nasıl kendilerini ifade ettiklerine dair önemli veriler sunmaktadır. Bu bağlamda, dindarlık bireyselleşmekte ve dijital platformlarda yeni formlar kazanmaktadır. Dijitalleşme süreci, bireylerin dinî kimliklerini ve pratiklerini yeniden şekillendirirken, dijital platformlar üzerinden dindarlığın gösterilmesi de değişmektedir (Çuhadar, 2021; Tekin, 2011; Turner, 2017).

Sosyal medyada paylaşılan dinî içerikler, dindar bireylerin dijital ortamlarda nasıl bir görünürlük sağladığını ve bu ortamlarda dinî kimliklerini nasıl performe ettiklerini ortaya koymaktadır. Örneğin, Hac ziyareti sırasında Kâbe önünde çekilen selfie fotoğrafları veya namaz selfileri, dijital mecralarda dindarlığın yeni ifade biçimlerini göstermektedir. Bu tür

dijital pratikler, dindarlığın geleneksel referanslardan bağımsızlaşarak bireyselleştiğini ve dijital mecralarda hibritleştiğini göstermektedir. Metaverse bağlamında, dijitalleşmenin dindarlık üzerindeki etkileri daha da belirgin hale gelmektedir (Oyman, 2016; Akgül, 2020; Utma, 2019).

Metaverse, bireylerin sanal ortamlarda dinî pratiklerini gerçekleştirmelerine ve dinî topluluklarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Bu süreçte, dinî kimlikler ve pratikler, dijital ve fiziksel dünyaların birleşimi olarak hibrit bir yapıya bürünmektedir. Dijital platformlarda dindarlığın gösterilmesi, bireylerin dijital ortamlarda nasıl bir kimlik inşa ettiklerini ve bu kimliği nasıl perforce ettiklerini ortaya koymaktadır. Böylece, dijitalleşme ve Metaverse, dindarlığın yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Dijitalleşme, bireylerin dinî kimliklerini ve pratiklerini yeniden şekillendirirken, dijital platformlar üzerinden dindarlığın gösterilmesi de değişmektedir (Çuhadar, 2021).

Sonuç olarak, dijitalleşme ve medya teknolojileri, dindarlığın ve dinî kimliklerin yeniden şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Dindarlık veya dinî kimlik, insanla ve toplumla somutlaştığı için, tarihin her döneminde değişimler yaşamıştır. Fakat teknolojinin değişime hız kazandırdığı dikkate alınacak olursa, bu süreç yeni sanal evrenler ile farklı bir boyut elde etmesi kaçınılmaz görünmektedir. Metaverse, bu süreci daha da hızlandırmakta ve dindarlığın dijitalleşme sürecinde yeni formlara bürünmesine olanak tanımaktadır. Dindar bireyler, dijital mecralarda kendilerini ifade ederken, geleneksel dinî referanslardan bağımsızlaşmakta ve yeni dijital dindarlık biçimlerini benimsemektedir. Bu süreç, dindarlığın dijitalleşme sürecinde nasıl evrildiğini ve Metaverse bağlamında nasıl yeni formlar kazandığını anlamak açısından önemlidir.

3.2. Metaverse ve Dinî Sosyalleşme

Teknolojik gelişmeler, çağdaş toplumun sosyal ve kültürel yapılarında köklü değişikliklere neden olmuştur. İnternetin yaygınlaşması ve erişilebilir hale gelmesiyle birlikte bireyler arasındaki iletişim biçimleri, toplumsal etkileşim dinamikleri ve kimlik oluşturma süreçleri önemli ölçüde evrimleşmiştir. İlk başlarda bilgi paylaşımını kolaylaştıran bir araç olarak kullanılan internet, günümüzde insanların sosyal yaşamlarını şekillendiren temel unsurlardan biri haline gelmiştir. Sanal ortamlar, kullanıcıların coğrafi sınırları aşarak farklı kimliklerle etkileşime girmesine ve çeşitli topluluklar oluşturmaya imkân tanımaktadır.

Bu dijital dönüşüm, bireylerin çevrimiçi platformlarda kendilerini ifade etme ve farklı kimlikler yaratma eğilimlerini güçlendirmiştir. Modern toplumlarda, Bauman'ın "akışkan modernite" olarak adlandırdığı kavram, değişken ve esnek kimliklerin tercih edildiği bir dönemi tanımlamaktadır. İnternetin anonimlik imkânı, insanların birden fazla kimlik benimsemesine ve çeşitli sosyal roller arasında geçiş yapmasına olanak sağlamaktadır (Caro, 2012).

Son dönemde ise dijital dünyanın yeni bir aşaması olarak nitelendirilen Metaverse, bu sürecin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Metaverse, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerinin birleşimiyle oluşturulan çok katmanlı ve karmaşık bir sanal dünyadır. Bu platformlar kullanıcıların uzaktan iletişim kurmasını, etkileşimde olmasını ve çeşitli aktivitelerde bulunmasını sağlamaktadır. Metaverse'ün çeşitli katmanları, kullanıcıların sanal dünyada farklı deneyimler yaşamalarına olanak tanımaktadır. Bu deneyimler arasında oyunlar, sosyal etkileşim, eğlence ve alışveriş gibi çeşitli aktiviteler bulunmaktadır (Jennings, 2008).

Dolayısıyla teknolojik gelişmelerin evrimi, internetin bireyler arasındaki sosyal etkileşim biçimlerini ve kimlik oluşturma süreçlerini derinden etkilemiş ve sonuç olarak Metaverse gibi yeni dijital platformların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu yeni platformlar, insanların sanal dünyada daha derin ve karmaşık sosyal ilişkiler kurmasını sağlayarak dijital yaşamın yeni boyutlarını oluşturmaktadır.

Bu yeni dijital platformlar, bireylerin sanal dünyada daha derin ve karmaşık sosyal ilişkiler kurmalarını sağlayarak, dijital yaşamın boyutlarını genişletmektedir. Özellikle, Metaverse gibi çok katmanlı sanal dünyalar, kullanıcıların dijital kimlikler aracılığıyla birbirleriyle etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Bu platform; deneyim, keşif, yaratıcı ekonomi, mekânsal programlama, merkeziyetsizlik, avatar arayüzleri ve altyapılar gibi çeşitli katmanlardan oluşmaktadır (Efendioğlu, 2022). Her bir katman, kullanıcıların sanal dünyada farklı faaliyetlerde bulunmalarını sağlar; oyunlar, sosyal uygulamalar, eğlence ve alışveriş gibi aktiviteler Metaverse'ün sunduğu deneyimlerin parçalarıdır. Ayrıca; sanal mağazalar, reklam ağları ve ticaret platformları gibi unsurlar da bu yapının içine entegre edilmiştir (Yamaç, 2023; Uğurlu ve Yakın, 2015).

Metaverse'ün sosyal yaşama etkileri yalnızca bireyler arası etkileşimlerle sınırlı kalmayıp, toplumsal ve kültürel etkinliklerin dijitalleşmesi bağlamında da önemli bir

dönüşümü ifade etmektedir. Sanal konserler, dijital müzeler ve sanal festivaller gibi etkinlikler, bireylerin kültürel faaliyetlere katılımını artırmakta ve bu etkinliklerin dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilmesine olanak tanımaktadır (Fernandez ve Hui, 2022; Yang vd., 2022). Özellikle COVID-19 pandemi sürecinde fiziksel etkileşimin sınırlı olduğu dönemlerde, Metaverse gibi sanal platformlar, insanların sosyal bağlarını sürdürmeleri ve yeni deneyimler yaşamaları açısından kritik bir rol oynamıştır.

Bu önemli bağları Sosyal Psikolog Charles Horton Cooley, 1909 tarihli “Social Organization: A Study of the Larger Mind” adlı eserinde toplumsallaşmayı birincil ve ikincil olarak ikiye ayırmıştır. Cooley’e göre, birincil toplumsallaşma bireyin yaşamının ilk yıllarında, aile ve yakın çevresiyle kurduğu ilişkiler aracılığıyla gerçekleşirken, ikincil toplumsallaşma ise bireyin yaşamı boyunca farklı sosyal gruplar ve kurumlarla etkileşimde bulunarak yeniden şekillenen bir süreçtir. İkincil toplumsallaşma kapsamında yeniden toplumsallaşma, tersine toplumsallaşma, beklentisel toplumsallaşma ve gelişimsel toplumsallaşma gibi alt aşamalar bulunmaktadır (Cooley, 1929). Ayrıca; kültürel, sosyal, dinî ve siyasi toplumsallaşma gibi kategoriler de ikincil toplumsallaşmanın kapsamını genişletmektedir (Coser, vd., 1987; Türk ve Darı, 2022).

Metaverse’ün toplumsal etkileri arasında, dinî sosyalleşme süreçlerinde meydana getirdiği değişimler önemli bir yer tutmaktadır. Tarih boyunca toplumsal yapılar içerisinde dinî ritüeller ve inançlar, bireylerin sosyal kimliklerini ve aidiyet hislerini belirleyici olmuştur. Sosyal kimlik, bireyin kendini bir sosyal grup veya gruplarla ilişkilendirmesi ve bu aidiyete verdiği anlam ve değer ile şekillenir (Tajfel, 1982, s. 2). Sosyal kimlik kuramına göre, bireyler bir gruba mensup olduklarında artık kişisel kimliklerinden ziyade, grup kimlikleriyle varlıklarını sürdürürler (Türk ve Darı, 2022; Meşe, 1999; Kelly, 1993).

Metaverse, bu geleneksel sürece yeni bir boyut kazandırarak, bireylerin sanal ortamlarda dinî etkinliklere katılmalarına ve dijital dinî topluluklarla etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır. Dijital platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen dinî faaliyetler, bireylerin dinî kimliklerini sanal dünyada devam ettirmelerini mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, Metaverse’ün sunduğu sanal ortamlar, bireylerin yalnızca eğlence ve sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamakla kalmaz, aynı zamanda kültürel ve dinî kimliklerinin dijital dünyada da sürdürülebilirliğini sağlamaktadır. Böylece, geleneksel toplumsallaşma

süreçleri, dijitalleşen dünyada yeni bir boyut kazanır ve bireylerin sosyal, kültürel ve dinî aidiyetlerini dijital platformlar aracılığıyla pekiştirmelerine olanak tanımaktadır.

Metaverse, bireylerin coğrafi sınırlardan bağımsız olarak bir araya gelmelerine ve farklı kültürel ve dinî perspektifleri keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bu sanal evren, dinî pratiklerin icrasında ve dinî bilgi alışverişinde yeni bir mecra oluşturur. Geleneksel dinî toplantıların yerini, avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilen sanal ibadetler ve dinî sohbetler almaya başlar. Bu durum, dinî danışmanlar ve cemaatlerin, geniş bir kitleye erişim sağlayarak daha geniş bir etki alanı yaratmalarına imkân tanımaktadır. Ayrıca, Metaverse'ün sağladığı anonimlik ve esneklik, bireylerin dinî kimliklerini keşfetmelerine ve ifade etmelerine farklı bir boyut kazandırır. Bireyler, gerçek hayatta karşılaştıkları sosyo-kültürel baskılardan uzak, daha özgür bir şekilde dinî kimliklerini yaşayabilirler. Bu hem kişisel gelişim hem de toplumsal dinamikler açısından önemli bir dönüşümü işaret etmektedir.

Metaverse'ün dinî sosyalleşme üzerindeki etkileri, sanal ortamlarda dinî pratiklerin icrası, dijital toplulukların oluşumu ve manevi rehberliğin sunulması gibi çeşitli yönleri kapsamaktadır. Bu bağlamda, Metaverse'ün dinî sosyal etkilere olan katkısını daha ayrıntılı bir şekilde incelemek amacıyla, bu teknolojinin nasıl bir dönüşüm sağladığı farklı açılardan sırasıyla ele alınacaktır.

3.2.1. Dinî Kimlik ve Aidiyetin Dijitalleşmesi

Metaverse'ün toplumsal etkileri arasında dinî sosyalleşme süreçlerinde meydana getirdiği değişimler önemli bir yer tutmaktadır. Tarih boyunca, dinî ritüeller ve inançlar toplumsal yapıların temel bileşenleri olarak bireylerin sosyal kimliklerini ve aidiyet duygularını şekillendirmiştir. Sosyal kimlik, bireyin kendisini bir sosyal grup veya gruplarla ilişkilendirmesi ve bu aidiyete verdiği anlam ve değer ile oluşur. Bu bağlamda, bireyler bir gruba mensup olduklarında, kişisel kimliklerinden ziyade grup kimlikleriyle varlıklarını sürdürürler. Metaverse, bu geleneksel sürece yeni bir boyut kazandırarak, bireylerin sanal ortamlarda dinî etkinliklere katılmalarına ve dijital dinî topluluklarla etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır.

Bu açıdan bireysel kimlik, kişinin kendisini tanımlama biçimi ve benlik algısıyla yakından ilişkilidir. Bu kavram, kişinin sahip olduğu inançlar, değerler ve yaşam deneyimleriyle şekillenir. Benlik algısı ise, bireyin kendisini nasıl gördüğünü ve

değerlendirdiğini ifade ederken, kişisel değerler ve inançlar, bireyin hayatını yönlendiren temel ilkeler olarak öne çıkmaktadır. Bu değerler, bireyin hangi prensipler doğrultusunda hareket ettiğini ve neye önem verdiğini belirlemektedir. Yaşam boyunca edinilen kişisel deneyimler, bireysel kimliğin oluşumunda büyük bir rol oynamaktadır. Özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde aile, arkadaşlar ve çevre tarafından edinilen deneyimler, bireyin kendini nasıl algıladığını ve değerlendirdiğini derinden etkilemektedir. Olumlu bir sosyal çevre, bireyin kendine güvenini ve değerini artırarak benlik algısını güçlendirmektedir (Schwartz, 2005).

Dolayısıyla bireysel kimlik, sosyal bir varlık olarak kişinin zihinsel temsillerinin bir dizi etiketi olarak tanımlanmaktadır. Bireysel kimliğin bireyi diğerlerinden ayıran, kişinin kendini tanımlayan özelliklerini, kelime seçimlerini, sosyal tercihlerini ve kariyer hedeflerini içerdiğini belirtmektedir. Kişisel kimlik, bireye atfedilen anlamlar ve niteliklerdir. Bu kimlikler, her bireye özgü olarak farklı görülen, kişinin kendini tanımladığı isimlerdir. Aynı zamanda bireysel kimlikler, kişilerin inançlarını, değerlerini ve amaçlarını inşa eden bir araç olarak görülebilmektedir (Kavut, 2021).

Bireysel kimlik, bireyi diğerlerinden ayırt eden benliğin diğer özellikleri; kelime seçimleri, tanışma tercihleri ve kariyer hedeflerini kapsamaktadır. Bireysel kimlik, bireylerin sosyal ve rol kimliklerinden farklı olarak hissedilen karakteristik ve kişisel özellikleri yansıtmaktadır (Schwartz, 2001, s. 10). Bu nedenle, bireysel kimliğin konsolidasyonu ve evrimi, bireyin sağlıklı bir benlik algısı oluşturması açısından hayati önem taşımaktadır. Bu süreç, bireyin kendi varlığını anlaması, onu kabul etmesi ve kişisel değerlerine bağlı kalarak gerçekleşmektedir.

Sosyal kimlik açısından bakıldığında, bireyin kendini bir sosyal grup veya gruplarla ilişkilendirmesi ve bu aidiyete verdiği anlam ve değer ile şekillenir. Sosyal kimlik kuramına göre, bireyler bir gruba ait olduklarında, grup kimlikleri kişisel kimliklerinden daha belirleyici hale gelir. Grup normları ve değerleri, bireyin kimliğini ve aidiyet duygusunu etkiler. Bu süreçte, bireyler grup üyeliğinden kaynaklanan değerler doğrultusunda hareket eder ve bu da sosyal kimliğin oluşumunda belirleyici olmaktadır (Jenkins, 2008; Sohler ve Bree, 2019).

Dijital kimliğin oluşmasında belirleyici olan, bireyin çevrimiçi ortamlarda kendisini nasıl tanımladığı ve sunduğuyla ilgilidir. Metaverse gibi dijital platformlar, bireylerin sanal

kimlikler oluşturmalarına ve bu kimlikler aracılığıyla etkileşime girmelerine olanak tanır. Dijital kimlik, esneklik, anonimlik ve çeşitlilik gibi özelliklere sahiptir. Bireyler, farklı dijital platformlarda farklı kimlikler benimseyebilir ve bu kimlikler aracılığıyla çeşitli sosyal gruplarla etkileşimde bulunabilirler (Bozkurt ve Tu, 2016). Dijital kimliğin güvenliği ise, kimlik hırsızlığı, veri ihlalleri ve siber saldırılar gibi risklerden korunma ihtiyacıyla ilgilidir. Bireylerin dijital kimliklerini güvenli bir şekilde yönetmeleri, çevrimiçi deneyimlerini sürdürebilmeleri açısından kritik öneme sahiptir.

Metaverse, bireylerin dinî kimliklerini ve aidiyet duygularını dijital ortamda ifade etmeleri için yeni platformlar sunmaktadır. Bu dijitalleşme, dinî kimlik ve aidiyetin yeni formlarını ortaya çıkararak bireylerin dinî inançlarını ve pratiklerini küresel bir bağlamda yeniden tanımlamalarına olanak tanımaktadır. Dijital platformlar, bireylerin dinî kimliklerini paylaşımlarına ve benzer inançlara sahip kişilerle bağlantı kurmalarına olanak sağlamaktadır. Bu süreç, dinî kimliğin daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlar ve bireylerin dinî kimliklerini küresel bir bağlamda yeniden tanımlamalarına yardımcı olmaktadır (Topaçoğlu ve Kılavuz, 2022).

Dijitalleşme, dinî kimlik ve aidiyet üzerinde bireysel ve toplumsal düzeyde önemli değişimlere yol açmaktadır. Dijital platformlar, dinî grupların geniş kitlelere ulaşmasını ve dinî mesajlarını yaymalarını kolaylaştırarak, dinî kimliğin dijital ortamda yeniden şekillenmesine ve yeni aidiyet biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda dijitalleşme, dinî kimliklerin ve aidiyet duygularının daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamakla kalmayıp, bireylerin dinî kimliklerini küresel bir bağlamda yeniden tanımlamalarına da imkân tanımaktadır. Özellikle Metaverse, bireylerin coğrafi sınırlardan bağımsız olarak bir araya gelmelerine ve farklı kültürel ve dinî perspektifleri keşfetmelerine olanak sağlayan bir platform sunmaktadır. Bu sanal evren, dinî pratiklerin icrasında ve dinî bilgi alışverişinde yeni bir mecra oluşturarak, dinî kimliklerin ve aidiyet duygularının dijitalleşme sürecini hızlandırmaktadır (Rheingold, 2000; Turkle, 1995). Böylelikle, dijitalleşme süreci, dinî kimlik ve aidiyetin dinamiklerini köklü bir şekilde değiştirerek, bireylerin ve toplumların dini deneyimlerini derinlemesine etkilemektedir.

Sonuç olarak, Metaverse'ün ortaya çıkışı, dinî kimliklerin ve aidiyet duygularının dijital dünyada farklılaştığı dinamik bir alanın varlığını işaret etmektedir. Bu yeni dijital platform, bireylerin dinî kimliklerini ifade etme biçimlerini, dijital topluluklara katılım

süreçlerini ve sanal dinî ritüellerin icrası gibi önemli unsurları etkilemektedir. Özellikle Metaverse'ün dinî sosyalleşme üzerindeki etkileri dikkate alındığında, bu platformun dinî kimliklerin ve toplulukların dönüşümünde önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Bu değişim süreci, bireylerin dinî kimliklerini daha özgürce ifade etmelerine ve çeşitli dinî deneyimleri keşfetmelerine olanak sağlamaktadır. Metaverse, dijitalleşen dünyada dinî kimliklerin ve toplulukların nasıl şekillendiğine dair önemli bir örnek sunmaktadır.

Bu bağlamda, dinî inançların dijital platformlarda nasıl yaşandığı ve sanal dinî toplulukların nasıl kurulduğu gibi konular, gelecek araştırmalar için önemli bir odak noktası oluşturmaktadır. Metaverse'ün dinî kimlikler üzerindeki etkilerini daha kapsamlı bir şekilde anlamak için disiplinler arası araştırmaların teşvik edilmesi gerekmektedir. Ayrıca, dijital platformların kullanımının dinî pratikleri ve topluluk oluşumunu nasıl etkilediğini inceleyen çalışmalar yapılmalıdır. Bu araştırmalar, hem dijitalleşen dünyanın dinî yaşamı nasıl etkilediğini anlamak hem de bireylerin dijital platformlarda daha sağlıklı ve anlamlı dinî deneyimler yaşamalarını desteklemek açısından kritik öneme sahiptir.

3.2.2. Dinî Danışmanlık ve Rehberlik

Metaverse, dijital evrenlerin bir araya geldiği, fiziksel dünyadan bağımsız, dinamik ve etkileşimli bir platform olarak öne çıkmaktadır. Bu ortam, bireylerin dijital avatarlar aracılığıyla temsil edildiği, etkileşim kurduğu ve çeşitli faaliyetlerde bulunduğu bir sanal gerçeklik dünyasıdır. Bu dijital evren, dinî yaşamın da yeniden şekillenmesine olanak tanımakta, dinî danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinin kapsamını genişletmekte ve çeşitlendirmektedir. Geleneksel olarak yüz yüze sunulan bu hizmetler, Metaverse'ün sunduğu dijital imkanlarla farklı boyutlar kazanmakta ve daha erişilebilir hale gelmektedir.

Metaverse'te dinî danışmanlık ve rehberlik, avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilmekte ve bu sayede coğrafi sınırlamalar ortadan kalkmaktadır. Örneğin bir dinî danışman, Amerika'da yaşayan bir Müslüman ile Asya'da yaşayan bir başka Müslüman'a aynı anda rehberlik edebilmektedir. Bu özellikle diaspora toplulukları için büyük bir avantaj sağlamaktadır. Farklı ülkelerde yaşayan fakat aynı dinî pratiği paylaşan bireyler, Metaverse sayesinde bir araya gelerek dinî danışmanlardan manevi destek alabilmektedir. Bu bağlamda Metaverse'teki sanal toplantılar, dinî soruların cevaplandığı, manevi destek ve rehberlik sağlandığı önemli platformlar haline gelmektedir.

Metaverse sadece birebir danışmanlık hizmetleriyle sınırlı kalmayıp grup danışmanlığı ve toplu dinî rehberlik oturumları için de uygun mekanlar sunmaktadır. Sanal ibadethaneler ve dinî topluluk merkezleri, bu tür etkinlikler için ideal alanlar oluşturur (Yamaç, 2023). Örneğin bir sanal camide düzenlenen bir seminerde, dinî danışmanlar İslam'ın temel prensipleri hakkında bilgi verebilir, katılımcıların sorularını yanıtlayabilir ve ortak ibadetler gerçekleştirebilir. Bu tür etkinlikler, geniş kitlelere ulaşarak dinî bilincin ve manevi gelişimin artmasına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca bu sanal mekânlarda gerçekleştirilen sohbetler ve dinî eğitim programları, katılımcıların dinî pratiklerini ve manevi deneyimlerini desteklemektedir.

Metaverse'teki dinî danışmanlık hizmetlerinin önemli bir yönü, mahremiyet ve anonimlik konusudur. Dijital ortamda bireyler, kimliklerini ifşa etmeden dinî danışmanlık alabilmektedir. Bu durum, özellikle hassas dinî meselelerde daha açık ve rahat bir iletişim ortamı oluşturmaktadır (Jaber, 2022). Örneğin kişisel dinî sorgulamalar veya özel manevi sorunlar hakkında danışmanlık almak isteyen bireyler, anonim kalmanın rahatlığı ile daha cesur ve açık olabilirler. Bu da dinî danışmanlık hizmetlerinin etkinliğini artırmakta ve bireylerin manevi ihtiyaçlarını daha iyi karşılamaktadır. Ancak bu durumun hem olumlu hem de olumsuz yönleri bulunmaktadır.

Olumlu yönden bakıldığında anonimlik, bireylerin utanma veya yargılanma korkusu olmaksızın dinî danışmanlık alabilmelerine imkân tanımaktadır. Bu özellikle hassas dinî meselelerde büyük bir avantaj sağlamaktadır (Topaçoğlu ve Kılavuz, 2022). Örneğin evlilik sorunları yaşayan bireyler, kimliklerini ifşa etmeden dinî danışmanlardan manevi rehberlik alabilirler. Bu psikolojik olarak destekleyici bir ortam yaratarak bireylerin manevi gelişimlerini sürdürmelerine yardımcı olur. Aynı şekilde, dinî inançlarıyla ilgili derinlemesine sorgulamalarda bulunan gençler, Metaverse'te anonim kalarak dinî danışmanlık alabilir ve bu süreçte daha özgürce sorularını sorabilirler. Ancak, anonimlik aynı zamanda bazı zorlukları da beraberinde getirmektedir. Anonim ortamların sağladığı rahatlık, bazı bireylerin sorumluluk hissetmeden yanlış bilgiler yayma veya sahte kimliklerle başkalarını manipüle etme riskini artırabilir. Dinî danışmanlık hizmetlerinde güvenilirliğin ve doğruluğun sağlanması, bu bağlamda önemli bir mesele haline gelmektedir. Danışmanlar dijital platformlarda kimlik doğrulama süreçleri ve etik kurallar oluşturarak bu tür olumsuzlukların önüne geçmeye çalışmalıdır.

Psikolojik açıdan değerlendirildiğinde, Metaverse'teki dinî danışmanlık hizmetlerinin bireylerin ruh sağlığı üzerinde çeşitli etkileri olabilmektedir. Anonim kalmanın getirdiği güven hissi, bireylerin içsel çatışmalarını ve manevi sorgulamalarını daha rahat ifade etmelerine olanak tanımaktadır. Bu bireylerin psikolojik olarak rahatlama ve manevi anlamda destek bulmalarını sağlamaktadır (Sayar ve Özmen, 2022). Örneğin; depresyon, kaygı veya travma gibi durumlarla başa çıkmaya çalışan bireyler, anonim danışmanlık hizmetlerinden fayda görebilir ve böylece manevi rehberlik yoluyla psikolojik destek alabilirler. Ancak sanal ortamların bireylerin psikolojik durumları üzerindeki etkileri her zaman olumlu olmayabilir. Sanal etkileşimlerin, yüz yüze etkileşimlerin sağladığı duygusal bağ ve empati düzeyini tam olarak karşılayamaması, bazı bireyler için tatmin edici olmayabilir. Ayrıca sanal dünyada geçirilen fazla zaman, gerçek hayattaki sosyal ilişkilerin ve sorumlulukların ihmal edilmesine yol açabilir. Bu bireylerin sosyal izolasyon yaşamasına ve bu durumun manevi ve psikolojik dengelerini olumsuz yönde etkilemesine neden olabilir (Yalvaç ve Arıcan, 2022).

Dinî danışmanların Metaverse'teki rolleri de bu bağlamda önemli bir değişim göstermektedir. Dijital platformlarda rehberlik yaparken, danışmanlar yalnızca dinî bilgi ve manevi destek sunmakla kalmayıp, aynı zamanda dijital dünyanın dinamiklerine uygun stratejiler geliştirmelidirler. Etkileşimlerin samimi ve güvenilir olmasını sağlamak için, danışmanlar dijital iletişim becerilerini geliştirmeli ve sanal ortamlarda empati kurma yeteneklerini artırmalıdır.

Metaverse, dinî danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinde yenilikçi teknolojilerin kullanımını teşvik ederek, dinî deneyimlerin daha derin ve anlamlı hale gelmesini sağlamaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, bu dönüşümde kritik bir rol oynamaktadır (Kına ve Biçek, 2023). Sanal gerçeklik teknolojisi, bireylere sanal bir hac ziyareti düzenleme imkânı sunarak, fiziksel olarak hacca gitme imkânı olmayan kişilerin kutsal mekânları ziyaret etmelerini ve dinî ritüelleri sanal olarak gerçekleştirmelerini sağlar. Bu tür bir deneyim, hac ibadetinin manevi derinliğini ve ritüel pratiğini, sanal ortamda bile olsa, canlı ve etkileyici bir şekilde yaşatır. Sanal gerçeklik ile bireyler, Mekke'deki Kâbe'nin etrafında sanal olarak tavaf yapabilir, Arafat Dağı'nda dua edebilir veya Mescid-i Nebevi'yi ziyaret edebilirler. Bu hacca gitmenin fiziksel ve mali zorluklarını aşmak zorunda olan bireyler için önemli bir alternatif sunmaktadır.

Benzer şekilde, artırılmış gerçeklik teknolojisi de dinî eğitim ve danışmanlık süreçlerinde devrim niteliğinde yenilikler sunmaktadır. Bir dinî danışman, artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanarak Kur'an-ı Kerim'in ayetlerini ve tefsirlerini interaktif bir şekilde aktarabilir. Örneğin, bir ayetin üzerine gelindiğinde ekranda ilgili tefsir bilgileri, tarihsel bağlam ve diğer ilgili ayetler otomatik olarak görüntülenebilir. Bu, dinî eğitimin daha etkileşimli ve kapsamlı olmasını sağlar. Ayrıca, artırılmış gerçeklik teknolojisi, dinî hikayeleri canlandırarak, tarihi olayları ve peygamberlerin hayatlarını görsel olarak sunabilir. Bu tür interaktif öğrenme yöntemleri, özellikle genç nesiller için dinî bilgilerin daha kolay ve ilgi çekici bir şekilde öğrenilmesine yardımcı olmaktadır.

Bu teknolojiler, dinî danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinin dijitalleşmesini, sadece fiziksel sınırlamaların ötesine geçmekle kalmayıp, aynı zamanda dinî pratiklerin ve eğitimin daha zengin ve kapsamlı bir şekilde sunulmasını da sağlamaktadır. Dinî danışmanlar, Metaverse'ün sunduğu bu yenilikçi teknolojileri kullanarak, manevi rehberlik hizmetlerini daha etkili ve erişilebilir kılabilirler. Bu da bireylerin dinî ve manevi ihtiyaçlarını dijital çağın gereksinimlerine uygun bir şekilde karşılamalarına olanak tanımaktadır (Garner, 2022).

Sonuç olarak, Metaverse'ün sunduğu dijital imkanlar, dinî danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinin kapsamını genişleterek bu hizmetlerin daha erişilebilir ve etkili olmasını sağlamaktadır. Dijital platformlar üzerinden yürütülen dinî danışmanlık, bireylerin manevi ihtiyaçlarını karşılamakta ve dinî toplulukların dijital ortamda güçlü bir şekilde varlık göstermelerine olanak tanımaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi yenilikçi teknolojiler, dinî deneyimlerin daha derin ve anlamlı hale gelmesini sağlamakta, bireylerin dinî pratiklerini sanal ortamlarda da zenginleştirmektedir.

Metaverse, dinî danışmanlık hizmetlerinde mahremiyet ve anonimlik sağlayarak, bireylerin daha açık ve rahat bir şekilde dinî meseleleri tartışabilmelerine imkân tanımakta, bu da manevi rehberlik hizmetlerinin etkinliğini artırmaktadır. Ancak, anonimlik aynı zamanda güvenilirlik ve sorumluluk konularında bazı riskler de doğurmakta, bu nedenle dijital platformlarda kimlik doğrulama ve etik kuralların oluşturulması gerekmektedir. Psikolojik açıdan değerlendirildiğinde, Metaverse'teki dinî danışmanlık hizmetlerinin bireylerin ruh sağlığı üzerinde hem yararlı hem de zararlı etkiler yaratabileceği unutulmamalıdır.

Dinî danışmanlar, Metaverse'ün sunduğu yeni imkânlarla daha geniş kitlelere ulaşabilmekte ve manevi rehberlik hizmetlerini dijital çağın gereksinimlerine uygun bir şekilde sunabilmektedir. Metaverse, dinî yaşamın dijitalleşmesinin bir yansıması olarak, manevi rehberliğin ve destek hizmetlerinin gelecekteki evriminde önemli bir rol oynamaktadır. Bu durum, dinî danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinin gelecekte daha da gelişeceğini ve dijital dünyanın sunduğu imkânlarla daha geniş kitlelere ulaşacağını göstermektedir. Dijital platformlar, dinî danışmanlık hizmetlerinin hem bireysel hem de toplumsal düzeyde etkisini arttırmakta, manevi rehberliğin daha erişilebilir, dinamik ve yenilikçi bir yapıya kavuşmasını sağlamaktadır.

3.2.3. Sanal İbadet Yerleri ve Ritüeller

İnternet teknolojilerinin yaygınlaşması, dinî pratiklerin dijitalleşmesinde önemli bir dönüşüm yaratmıştır. Geleneksel dinî deneyimlerin yanı sıra, sanal platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen dinî etkileşimler ve ritüeller günümüzde önemli bir yer tutmaktadır. Bu dijital dönüşüm, dinî toplulukların sanal ortamlarda etkileşime geçerek yeni dinî pratikler geliştirmesine olanak tanımaktadır. Dijital çağın sunduğu imkânlar, dinî yaşam ve ritüellerin icrasında köklü değişikliklere neden olmuştur. İleri teknoloji ve dijital yaşamın sunduğu hızlı iletişim ve etkileşim imkânları, dinin sanal dünyada daha görünür ve çeşitli hale gelmesine olanak tanımaktadır. Özellikle Metaverse gibi sanal gerçeklik ortamlarının gelişimi, dinî toplulukların dijital platformlarda ibadet etmelerini ve dinî ritüelleri icra etmelerini sağlamaktadır.

Metaverse, aynı zamanda kültürel çeşitliliği kutlama ve farklı dinî kültürler arasında etkileşimi teşvik etme potansiyeline sahip bir platform olarak da öne çıkmaktadır. Bu sanal ortam, kullanıcıları farklı dinî inançlara sahip bireylerle buluşturarak onların dinî kültürleri hakkında derinlemesine bilgi edinmelerini sağlamaktadır (Arslan, 2006). Bu etkileşimler, kültürel çeşitliliğin kutlanmasına ve bireylerin diğer kültürdeki insanları dinî inançları hakkın bilgiler öğrenmesine katkıda bulunabilir. Metaverse üzerindeki kullanıcılar, farklı kültürlerden bireylerle tanışarak onların kültürleri hakkında daha fazla bilgi edinebilir. Bu tür etkileşimler, kişilerin kültürel çeşitlilik konusunda bilinçlenmesini ve farklı kültürlerle daha derin bir anlayış geliştirmesini sağlamaktadır. Örneğin, Metaverse üzerinde düzenlenen dinî etkinlikler, farklı dinî ritüelleri, ibadet formlarını ve dinî bayramları sergileyerek kültürler arası etkileşimi de teşvik etmektedir. Bu tür etkinlikler, kültürel mirasın korunmasına ve özellikle dinî kültürler bağlamında kullanıcıların dinî ritüelleri, sembolleri

ve inanç pratiklerini daha derinlemesine anlamalarına olanak tanımaktadır. Ayrıca, Metaverse'ün tarihi dinî yapıları sanal ortamda yeniden oluşturma ve koruma kapasitesi, kültürel ve dinî mirasın dijitalleştirilmesine ve geniş kitlelere erişimine önemli bir katkı sağlamaktadır. Bu sayede, kullanıcılar sanal olarak tarihi dinî mekânları ziyaret edebilir ve kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması konusunda destek sağlamaktadır (Kına ve Biçek, 2023; Zhang vd., 2022; Okumuş, 2023).

Dolayısıyla dinî pratiklerin mekânsal ve fiziksel sınırlardan bağımsız hale gelmesi anlamında önemli bir yenilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, sanal ibadet yerleri ve bu mekânlarda gerçekleştirilen ritüeller, modern dinî sosyalleşmenin önemli bir bileşeni haline gelmiştir. Bu minvalden baktığımızda dijital platformlarda gerçekleştirilen dinî ritüeller, ibadet şekillerinin ve uygulamalarının sanal ortamlarda nasıl yeniden tanımlandığını göstermektedir. Sanal vaazlar, dualar, meditasyon seansları ve dinî törenler, dijitalleşmenin dinî pratikler üzerindeki etkilerini yansıtmaktadır (Haberli, 2014). Bu ritüeller, geleneksel ibadet pratiklerinin dijital ortamlarda yeniden yapılandırılması anlamına gelir. Çevrimiçi vaazlar ve dua seansları, bireylerin manevi ihtiyaçlarını karşılamak için internet üzerinden katılım göstermelerine olanak tanır. Özellikle pandemi gibi kriz dönemlerinde, sanal ibadet ve ritüeller, dinî pratiğin sürekliliğini sağlamak adına kritik bir rol üstlenmiştir (Doğan ve Tosun, 2003; Karaaslan, 2015).

Sanal ibadet yerleri, fiziksel ibadet mekânlarının dijital dünyadaki temsilleri olarak tanımlanabilir. İnternet tabanlı üç boyutlu sanal gerçeklik platformları ve iki boyutlu çevrimiçi ortamlar, dinî toplulukların avatarlar aracılığıyla etkileşime geçtiği mekânlar sunmaktadır (Yamaç, 2023). Bu dijital ibadet yerleri; geleneksel camiler, kiliseler, sinagoglar ve tapınakların mimari ve estetik özelliklerini sanal ortamda yeniden üretir. Bu süreç, fiziksel olarak bir araya gelme imkânı bulamayan bireyler için ortak bir ibadet alanı sağlar ve dinî ritüellerin toplu bir şekilde gerçekleştirilmesine imkân tanır (Haberli, 2014).

Sanal hac uygulamaları da dinî ritüellerin dijitalleşmesinin önemli bir parçasıdır. Gelişmiş teknoloji kullanılarak, kullanıcılar kutsal mekânları ziyaret edebilmekte ve hac deneyimini sanal bir ortamda yaşayabilmektedirler. Bu uygulamalar, fiziksel olarak bu mekânlara gidemeyen kişilere dinî tecrübe yaşama fırsatı sunmaktadır. Örneğin, Müslümanlar için sanal Kâbe ziyaretleri veya Hristiyanlar için çevrimiçi kilise ayinleri, bu dijital mekânların somut örnekleridir. Sanal dinî deneyimlerin, inanç sahiplerinin

maneviyatını güçlendirdiği ve olumlu etkileri olduğu birçok araştırmada belirtilmektedir (Haberli, 2014). Ancak, bazı eleştirmenler sanal ritüellerin derinlikten yoksun olduğunu ve fiziksel pratiklerle kıyaslandığında manevi deneyimin azaldığını savunmaktadır (Campbell, 2012).

Bu bağlamda, Metaverse gibi dijital platformlar, dinin sanal ortamdaki tezahürlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Metaverse, önceki dijital platformlardan farklı olarak, daha az yapay ve daha yüksek bir gerçeklik boyutuna sahiptir. Metaverse’ün sunduğu bu yeni imkanlar, dinin dijital alandaki farklı tezahürlerinin incelenmesi açısından önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır. “EvolVR”, “Tripp” ve “Meta For Faith” gibi Metaverse üzerindeki dinî ve manevi eğilimler, bu bağlamda dikkate değer örneklerdir (Yamaç, 2023).

Meta For Faith örneğine bakıldığında, Metaverse içerisinde dinî deneyimin çeşitli boyutlarını keşfetmek ve tartışmak amacıyla oluşturulmuş bir platformdur. Bu platform, dinin çok çeşitli yönlerini kapsayan derinlemesine bir inceleme sunar ve kimlik, ritüel, maneviyat, cemaat, dindarlık ve bilginin otantikliği gibi temel konuları ele alır. Dijital evrende var olan kutsallığın niteliği, sunulan bilgilerin güvenilirliği ve otantikliği, keşfedilen dinî uygulamaların özgünlüğü gibi meseleler üzerinde titizlikle durulmaktadır (Çapcıoğlu ve Bahadır, 2022). Meta For Faith, Metaverse’ün gelecekteki evrimine dair dinî inancın tasarımını içeren kritik bilgiler sunmaktadır. Ayrıca, farklı inanç topluluklarına iletişim ve etkileşim imkânları sağlayarak dinî çeşitliliğin ve diyalogun artmasına katkıda bulunur (Gökbayrak, 2021). Katılımcılara, dinî ve manevi açıdan zenginleştirici deneyimler sunarak öne çıkar ve dijital platformlar aracılığıyla dinî kimliklerin ve pratiklerin nasıl şekillendiğini araştırır. Bu sayede, Meta For Faith, dinî deneyimlerin dijitalleşme sürecindeki rolünü anlamaya ve gelecekteki dijital dinî ortamların nasıl olabileceğine dair bir bakış açısı sunmaya odaklanır. Bu doğrultuda dinî açıdan daha geniş kitlelere erişimin önemli bir aracı ve imkânı olarak görünmektedir. Ancak, platformun seküler bir arka plana sahip olması, dinî inançlar ve toplumsal ilişkiler açısından dikkat çekilmesi gereken bir husustur. Metaverse ve dijital türevlerinin tasarımında postmodern, kapitalist ve materyalist perspektiflerin etkisi gözlemlenmektedir. Platformun içerdiği çeşitli içerik ve uygulamalar incelendiğinde, bu etkinin açık bir şekilde görülebildiği tespit edilmektedir (Yamaç, 2023).

Meta For Faith’in, Metaverse’ün manevi bir boyut kazanmasına yönelik bir çabanın bir parçası olduğu düşünülebilir. Bu platform, dinî pratiklerin sanal ortamda daha etkileyici

hale gelmesini sağlayarak, kullanıcıları dinî deneyimlere teşvik etmektedir. EvolVR, Tripp ve Meta For Faith gibi uygulamalar, kullanıcıları farklı inanç gruplarının dinî ritüellerini deneyimlemeye teşvik etmektedir.

Sanal ibadet yerleri ve ritüeller, dijital ortamda topluluk ve aidiyet hissinin inşasında da önemli bir rol oynamaktadır. Fiziksel sınırların ötesinde, dünya genelindeki bireyler bu sanal mekânlarda bir araya gelerek ortak bir dinî kimlik etrafında birleşmektedir. Bu, bireylerin kendilerini daha geniş bir topluluğun parçası olarak hissetmelerine ve dinî aidiyet duygusunu güçlendirmelerine olanak tanır. Dijital platformlar, bireylerin birbirleriyle bilgi paylaşımında bulunmalarını, dinî deneyimlerini aktarmalarını ve birlikte ibadet etmelerini mümkün kılar. Böylece, sanal ibadet yerleri, dinî toplulukların dijital ortamda yeniden şekillenmesini ve güçlenmesini sağlamaktadır (Yıldırım, 2019).

Ancak, sanal ibadet yerleri ve ritüeller dinî yaşamın dijitalleşmesi bağlamında bazı eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Bu eleştiriler, sanal ibadetlerin geleneksel dinî pratiklerle ne ölçüde örtüştüğü ve dijital ortamlarda icra edilen ritüellerin manevi derinliği konusunda yoğunlaşmaktadır. Bazı görüşlere göre, dijital ortamda gerçekleştirilen ibadetler, fiziki mekânlarda yapılan ibadetlerin yerini tam anlamıyla tutamamaktadır ve manevi anlamda eksik kalmaktadır. Fiziksel ibadet yerlerinin sunduğu atmosfer, topluluk hissi ve manevi yoğunluk, dijital ortamlarda tam olarak sağlanamamaktadır. Bununla birlikte, savunucuları ise sanal ibadet yerlerinin ve ritüellerin, özellikle pandemi gibi kriz dönemlerinde ve coğrafi engellerin mevcut olduğu durumlarda dinî pratiğin sürekliliğini sağladığını ve bu nedenle önemli bir işlev üstlendiğini vurgulamaktadır (Kuban Torun ve Torun, 2022).

Sonuç olarak, sanal ibadet yerleri ve ritüeller, dijitalleşmenin dinî yaşam üzerindeki dönüştürücü etkilerinin önemli bir göstergesidir. Fiziksel mekânlara bağımlılığı azaltan ve küresel düzeyde erişim imkânı sunan bu uygulamalar, dinî pratiklerin yeni bir boyut kazanmasına yol açmaktadır. Sanal ibadet yerleri ve ritüeller, dinî toplulukların dijital çağda varlıklarını sürdürmeleri ve büyümeleri için önemli bir araç haline gelmiştir. Her ne kadar eleştirilere konu olsa da sanal ibadet yerleri ve ritüeller, modern dinî yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve bu alanın gelecekte daha da gelişerek genişlemesi beklenmektedir. İnternetin dinî pratiklere etkisi her geçen gün artmaktadır. Ancak, bu dijital dönüşümün getirdiği sorunlar da göz ardı edilmemelidir. Özellikle, sanal dinî deneyimlerin

bireyler üzerindeki manevi etkisi ve geleneksel pratiklerle dijital dünya arasındaki denge, gelecekteki araştırma ve tartışmalar için önemli bir konu olmaya devam edecektir. Bu bağlamda, dinî temsilcilerin ve toplumların, geleneksel ve dijital pratikler arasında denge kurma ve inananların manevi ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılama konusunda rehberlik etmeleri gerekmektedir.

3.2.4. Dinî Etkinlikler ve Kutlamalar

Metaverse, dinî etkinlikler ve kutlamaların icra edilme biçimlerinde yeni ufuklar açarak, bu ritüellerin erişim ve katılım biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmektedir. Dinî etkinliklerin sanal ortamlara taşınması, inananların fiziksel sınırlamaları aşarak daha geniş ve çeşitli bir toplumla bir araya gelmelerine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, Metaverse’te gerçekleştirilen dinî kutlamalar, teknolojinin sunduğu etkileşimli ve immersif deneyimlerle zenginleşmekte ve daha geniş kitlelere ulaşmaktadır.

Dinî etkinliklerin Metaverse’te icra edilmesi, sanal ibadet yerlerinin oluşturulmasıyla mümkün hale gelmektedir. Bu sanal mekânlar, fiziksel ibadet yerlerinin mimari ve sembolik unsurlarını dijital olarak yeniden üreterek, katılımcılara otantik bir dinî deneyim sunmayı amaçlamaktadır (Kuban Torun ve Torun, 2022). Örneğin, İslam toplumları için Ramazan ve Kurban Bayramı gibi önemli dinî günler, sanal camilerde düzenlenen toplu ibadetler ve kutlamalar aracılığıyla Metaverse’te anlam kazanmaktadır. Benzer şekilde Hristiyan toplumlarının Noel veya Paskalya gibi önemli bayramları kutladıkları sanal kiliseler, bu etkinliklerin manevi atmosferini dijital olarak yeniden oluşturmaktadır. Bu kiliseler, Metaverse’te bir araya gelen inananların dualarını ve ibadetlerini ortak bir mekânda gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu sanal ibadet yerleri, katılımcıların coğrafi ve fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak bir araya gelmelerine ve ortak manevi deneyimler yaşamalarına olanak sağlamaktadır.

Metaverse’ün sunduğu etkileşimli teknolojiler, dinî ritüellerin ve kutlamaların daha canlı ve kapsayıcı bir şekilde deneyimlenmesine imkân tanır. Üç boyutlu grafikler, avatarlar ve sanal gerçeklik uygulamaları, katılımcıların dinî ritüellere aktif olarak katılmalarını ve bu ritüelleri daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlar. Bu teknolojiler, dinî pratiklerin görsel ve işitsel açıdan zenginleştirilmesine olanak tanıyarak, katılımcıların manevi bağlılıklarını artırmaktadır (Kına ve Biçek, 2023; Yamaç, 2023). Örneğin, Budist bir toplum, sanal bir tapınakta meditasyon ve ritüellerini gerçekleştirebilirken, Hindu bir grup,

Diwali festivalini sanal ortamda renkli ve etkileşimli etkinliklerle kutlayabilir. Bu tür dijital deneyimler, katılımcıların manevi bağlarını güçlendirmekte ve dinî kutlamaların daha anlamlı hale gelmesini sağlamaktadır.

Metaverse'teki dinî etkinliklerin bir diğer önemli boyutu, genç nesillerin dinî pratiklere katılımını artırma potansiyelidir. Gençler, dijital teknolojilere olan yatkınlıkları ve sanal dünyalarla olan etkileşimleri nedeniyle, Metaverse'te gerçekleştirilen dinî etkinliklere daha fazla ilgi gösterebilirler. Bu durum, dinî toplulukların genç üyeleriyle daha etkili bir şekilde iletişim kurmasını ve onların manevi gelişimlerine katkıda bulunmasını sağlamaktadır. Sanal ortamlarda gerçekleştirilen dinî eğitim programları, gençlerin dinî bilgi ve pratiği daha erişilebilir ve ilgi çekici bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olmaktadır (Kına ve Bıçek, 2023; Kavut, 2021). Bu eğitim programları, gençlerin dinî kimliklerini ve aidiyet duygularını pekiştirmelerine olanak tanırken, aynı zamanda dinî danışmanlara gençlere ulaşmasını ve onları manevi açıdan yönlendirmesini kolaylaştırır.

Dolayısıyla Metaverse'ün sunduğu olanaklar, dinî etkinlikler ve kutlamaların icra edilme biçimlerinde devrim niteliğinde değişiklikler oluşturmaktadır. Dinî ritüellerin ve kutlamaların sanal ortamlarda gerçekleştirilmesi, katılımcıların daha geniş ve çeşitli bir toplulukla bir araya gelmelerini ve daha derin manevi deneyimler yaşamalarını sağlamaktadır. Metaverse'ün kapsayıcı yapısı, dinî toplulukların genç üyeleriyle daha etkili bir şekilde iletişim kurmasına ve onların manevi gelişimlerine katkıda bulunmasına imkân tanımaktadır. Bu yeni dijital alan, dinî deneyimlerin zenginleşmesi ve daha geniş kitlelere ulaşması açısından büyük bir potansiyele sahiptir. Metaverse'ün dinî pratikler üzerindeki etkisi, topluluklar arası etkileşimleri derinleştirirken, küresel bir dinî ve kültürel anlayışın gelişmesine de katkıda bulunacaktır. Bu bağlamda, dinî pratiklerin geleceğini şekillendiren ve manevi deneyimleri dönüştüren bir araç olarak ön plana çıkan Metaverse bireylerin sosyalleşmesinde önemli katkılar sunmaktadır.

3.3. Metaverse ve Etik

Metaverse, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin birleşimiyle oluşan, kullanıcıların etkileşimde bulunabildiği ve dijital varlıklar aracılığıyla sosyal, ekonomik ve kültürel faaliyetlerde bulunabildiği bir dijital evrendir. Bu yeni dijital dünyanın, toplumsal ve bireysel düzeyde çeşitli etik ve ahlaki meseleleri beraberinde getirdiği açıktır. Din bağlamında ele alındığında, Metaverse'ün etik sorunları daha da derinleşir ve karmaşık bir

yapıya bürünür. Dinlerin, ahlaki değerler ve normlar konusunda binlerce yıllık birikime sahip olması, Metaverse gibi yeni teknolojik ortamlarda da bu değerlerin nasıl korunacağı ve uygulanacağı konusunda önemli sorular doğurur.

Dinlerin temelinde dürüstlük, adalet, mahremiyet ve saygı gibi evrensel ahlaki değerleri barındırır. Bu değerlerin Metaverse gibi sanal dünyalarda nasıl korunacağı ve uygulanacağı önemli bir tartışma konusudur. Sanal ortamda gerçekleştirilen ticari işlemler ve sosyal etkileşimler, bu değerlerin test edildiği alanlardır. Örneğin, dijital ticaretin dürüstlük ve adalet prensiplerine uygunluğu sürekli sorgulanmalıdır. Ayrıca Metaverse’te etik ilkelerin nasıl uygulanacağı ve denetleneceği, bu dijital evrenin güvenilirliğini belirleyen kritik unsurlardan biridir.

Metaverse’te etik kavramı, bireylerin birbirleriyle nasıl etkileşimde bulunacaklarını belirler (Noyan ve İdikut Özpençe, 2023; Bibri ve Allam, 2022). Fiziksel dünyada tartışmalara yol açan etik meseleler, dijital ortamlarda daha karmaşık bir hal alabilir. Dijital dünyada paylaşılan bilgi ve görüntülerin doğruluğunu tespit etmek zor olabilir ve bu içeriklerin üretimi ve yayılması son derece hızlı gerçekleşir. Bu hız, yanlış veya yanıltıcı bilgilerin yayılma riskini artırır. Dolayısıyla dijital dünyada etik davranışların temelinde, doğruluğu ve güvenilirliği kontrol edilmiş bilgilerin paylaşılması yatmalıdır. Sanal dünyada paylaşılan bilgilerin doğruluğunu ve güvenilirliğini sağlamak için kullanıcılar, güvenilir kaynaklardan bilgi alarak ve bilgileri doğrularak sorumluluklarını yerine getirmelidir (Kına ve Biçek, 2023).

Metaverse’teki etik tartışmalarının merkezinde, kullanıcıların mahremiyeti, veri güvenliği ve dijital kimliklerin korunması yer almaktadır (Fernandez ve Hui, 2022; Kavut, 2023). Sanal dünyalarda kişisel verilerin nasıl işlendiği ve saklandığı, kullanıcıların mahremiyet haklarını nasıl koruyabileceği ve bu süreçlerde karşılaşılabilecek olası suiistimaller üzerine önemli etik kaygılar bulunmaktadır. Dolayısıyla dinî ritüellerin ve ibadetlerin sanal ortamlarda gerçekleştirilmesi, bu ritüellere katılan bireylerin mahremiyetinin korunması ve kişisel dinî deneyimlerinin güvenliği açısından kritik öneme sahiptir. Sanal ibadet yerlerinin yöneticileri ve geliştiricileri, kullanıcıların dinî kimliklerini ve ibadet pratiklerini suistimal edilmeden güvenli bir şekilde sürdürebilmelerini sağlamakla yükümlüdür.

Metaverse'ün sunduğu en büyük etik zorluklardan biri mahremiyet ve veri güvenliğidir (Kavut, 2021). Dijital kimliklerin ve kişisel verilerin yoğun kullanımı, bu verilerin nasıl toplandığı, işlendiği ve saklandığı konusunda ciddi endişeler doğurur. Kullanıcıların kişisel bilgileri ve sanal dünyalardaki etkileşimleri, geniş veri setleri oluşturur. Bu verilerin güvenliği, kullanıcıların mahremiyet haklarının korunması açısından hayati önem taşır. Sanal ibadet yerlerinde gerçekleştirilen ritüellerin kaydedilmesi veya analiz edilmesi, bireylerin manevi yaşamlarının mahremiyetini tehlikeye atabilir. Bu nedenle, Metaverse platformlarının veri güvenliği politikalarının şeffaf ve kullanıcı dostu olması gerekmektedir.

Metaverse kullanıcılarının dinî kimlikleri ve kişisel bilgileri, veri güvenliği ihlalleri sonucunda ciddi risklerle karşı karşıya kalabilir (Kavut, 2021). Dinî topluluklar arasında gerçekleştirilen özel toplantılar veya bireysel ibadetler sırasında toplanan verilerin kötüye kullanılması, bu toplulukların iç huzurunu zedeler ve güven kaybına yol açabilir. Bu nedenle Metaverse platformlarının geliştiricileri ve yöneticileri, veri güvenliğini sağlamak için en güncel teknolojileri kullanmalı ve potansiyel güvenlik açıklarını etkin bir şekilde yönetmelidir. Kullanıcı verilerinin izinsiz veya hukuka aykırı bir şekilde üçüncü şahıslarla paylaşılması, ciddi mahremiyet ihlallerine yol açar ve etik dışı bir davranışı temsil etmektedir.

Dijital dünyalarda etik, sadece bireylerin davranışlarıyla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda bu platformların yönetim ve denetim biçimlerine de büyük önem atfetmektedir (Noyan ve İdikut Özpençe, 2023). Metaverse gibi dijital platformların etik ilkeler çerçevesinde yönetilmesi, özellikle dinî topluluklar açısından kritik bir rol oynamaktadır. Sanal kimliklerimizin nasıl kullanıldığı, paylaşıldığı ve korunduğu, dijital etik tartışmalarının merkezinde yer almaktadır. Metaverse'teki kullanıcılar, genellikle avatarlar aracılığıyla temsil edilir ve bu kimlikler, dinî kimlikleri ve ibadet pratiklerini ifade etme açısından büyük önem taşımaktadır.

Sanal kimliklerin kullanımı ve paylaşımıyla ilgili etik sorunlar, kullanıcıların gerçek dinî kimliklerini gizlemeleri veya değiştirmeleri durumunda ortaya çıkabilir. Anonimlik, kötü niyetli davranışların önünü açarak dinî inançlara yönelik taciz veya ayrımcılık gibi sorunlara yol açabilir. Ayrıca, sanal kimliklerin kişisel ve dinî verileri içermesi, gizlilik ihlallerine ve ayrımcılığa neden olabilir. Bu nedenle, sanal kimliklerin kullanımı ve

paylaşımı, belirli kurallar ve sınırlamalarla düzenlenmelidir. Kullanıcılara sanal kimliklerinin paylaşımı konusunda tam kontrol sağlamak için veri gizliliği politikaları oluşturulmalı ve bu politikalar kullanıcılar tarafından açıkça anlaşılmalıdır.

Dolayısıyla Metaverse ve etik ilişkisinin derinlemesine incelenmesi, dijital dünyaların adil, güvenilir ve ahlaki bir çerçevede varlığını sürdürebilmesi açısından hayati öneme sahiptir. Sanal dünyalarda bireylerin dinî kimliklerini ve topluluklarını koruyabilmeleri için mahremiyet, dürüstlük ve adalet gibi evrensel ahlaki değerlerin etkin bir şekilde uygulanması gerekmektedir. Dijital platformların yönetiminde şeffaflık, hesap verebilirlik ve etik değerlerin ön planda tutulması, dijital çağda manevi değerlerin sürdürülebilirliğini sağlayacaktır. Bu bağlamda Metaverse’ün etik ve ahlaki boyutu “Sanal Dünyada Veri Güvenliği ve Mahremiyet” ve “Sanal Dünyada Ahlaki Değerler” başlıkları altında detaylı bir şekilde incelenecektir.

3.3.1. Veri Güvenliği ve Mahremiyet

Metaverse, fiziksel ve dijital gerçekliklerin harmanlandığı, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşime geçtiği üç boyutlu bir sanal dünya olarak, veri güvenliği ve mahremiyet konularında benzersiz ve ciddi endişeler doğurmaktadır. Bu yeni dijital evren, sosyal, ekonomik ve eğitsel alanlarda büyük fırsatlar yaratırken, kişisel verilerin toplanması ve işlenmesi açısından da pek çok zorluğu beraberinde getirir. Bu bağlamda Metaverse’teki veri güvenliği ve mahremiyet konularının derinlemesine incelenmesi ve bu alanda etik, yasal ve dinî perspektiflerin dikkate alınması büyük önem taşımaktadır.

Metaverse’teki kullanıcı gizliliği, kişisel bilgiler, davranışlar ve iletişim olmak üzere üç ana kategoride incelenmektedir. Kullanıcıların avatarları, onların davranışlarını, tercihlerini ve fizyolojik tepkilerini yansıtabilir, bu da daha hassas verilerin toplanması anlamına gelmektedir. Bu verilerin toplanması kullanıcıların dijital kimliklerinin kötüye kullanılmasına zemin hazırlayabilir. Özellikle kullanıcıların Metaverse içindeki hareketleri, tercihleri ve duygusal tepkileri detaylı bir şekilde izlenebilir ve analiz edilebilir. Bu durum kişisel mahremiyetin ihlali ve veri güvenliği açısından ciddi riskler taşımaktadır. Metaverse’teki verilerin bu denli kapsamlı bir şekilde toplanması, bu bilgilerin kötüye kullanılma riskini de artırmaktadır (Falchuck, vd., 2018).

Doxing, yani bir kişinin özel bilgilerinin ifşa edilmesi pratiği, sosyal ağ platformlarında hali hazırda bir tehdit iken, Metaverse'teki kullanıcılar için daha büyük bir risk teşkil edebilir. Metaverse'teki kullanıcılar, platformlara ve diğer kullanıcılara daha fazla kişisel bilgi sağladıkça, bu tür bilgilerin kötüye kullanılması olasılığı da artmaktadır. Bu bağlamda, kullanıcıların veri güvenliği ve mahremiyetini korumak için yenilikçi ve etkili stratejiler geliştirilmesi zorunlu hale gelmektedir (Mandal, vd., 2022; Snyder, vd., 2017).

Metaverse'teki gizlilik stratejileri arasında kullanıcıların kendi etkinliklerini gölgelemek amacıyla birden fazla avatar klonu yaratması, özel alanlar oluşturma ve görünmezlik veya kılık değiştirme gibi yöntemler yer almaktadır. Bu stratejiler, kullanıcıların çevrimiçi gizliliklerini korumalarına yardımcı olabilir. Ancak Zuckerberg'in Meta'sının tasarladığı karmaşık, sürükleyici ve büyük ölçüde birbirine bağlı çoklu evrenlerin risklerine ve saldırılarına karşı, bu çözümler yeterli olmayabilir. Dolayısıyla daha karmaşık ve sofistike gizlilik çözümlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu yeni çözümler, kullanıcıların istedikleri gizlilik düzeyini seçebilmelerine ve uygulayabilmelerine olanak tanıyan esnek ve kullanıcı dostu sistemleri içermelidir (Mandal, vd., 2022).

Yasal düzenlemeler açısından bakıldığında mevcut çerçeveler, Metaverse'ün sunduğu yeni ve benzersiz tehditlerle başa çıkmak için yetersiz kalabilir. Avrupa Birliği Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) gibi düzenlemeler, kişisel verilerin korunması için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Ancak Metaverse'ün karmaşıklığı ve sunduğu yeni zorluklar göz önüne alındığında, bu düzenlemelerin güncellenmesi ve genişletilmesi gerekmektedir. Özellikle kullanıcıların fizyolojik tepkileri ve davranışları gibi derinlemesine ve hassas verilerin korunması için özel tedbirler alınmalıdır. Bu tedbirler verilerin toplanması, işlenmesi ve saklanması süreçlerinde yüksek standartların benimsenmesini içermelidir (Bavana, 2022).

Etik açıdan, teknoloji şirketlerinin kullanıcı verilerini toplama ve işleme süreçlerinde yüksek etik standartları benimsemeleri zorunludur. Kullanıcıların verilerinin izinsiz olarak paylaşılması veya satılması hem yasal hem de etik açıdan ciddi sorunlara yol açmaktadır. Bu bağlamda, kullanıcıların onayını almak, veri toplama süreçlerinde şeffaflık sağlamak ve verilerin nasıl kullanılacağı konusunda açık bilgi sunmak, temel etik prensipler arasında yer almaktadır. Teknoloji şirketlerinin, veri toplama ve işleme süreçlerinde bu etik standartları benimsemesi ve uygulaması, kullanıcı güveninin sağlanması açısından kritik öneme sahiptir.

Pratik bir örnek olarak, Kolombiya'nın Magdalena İdare Mahkemesi tarafından gerçekleştirilen ilk Metaverse duruşması, Metaverse'teki kimlik doğrulama süreçlerinin zorluklarını gözler önüne sermektedir. Duruşmaya katılacak her bir tarafın adına kayıtlı e-posta adresine gönderilen doğrulama kodu ile kimlik doğrulama yapılmaya çalışılmış, ancak bu yöntem yeterli koruma sağlamamıştır. E-posta hesaplarının çalınması veya bir başkasının yerine duruşmaya katılması gibi riskler göz önüne alındığında, bu tür kimlik doğrulama metotlarının Metaverse için yetersiz kaldığı görülmektedir. Bu örnek Metaverse için daha güvenli ve etkili kimlik doğrulama yöntemlerinin geliştirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır (Kaya, 2023).

Din perspektifinden bakıldığında ise, özellikle İslam dinî, kişisel mahremiyeti ve bireylerin özel hayatlarının korunmasını önemli bir ilke olarak kabul eder. Bu bağlamda, Metaverse'teki veri güvenliği ve mahremiyetin korunması, yalnızca yasal bir zorunluluk değil, aynı zamanda dinî ve ahlaki bir yükümlülüktür. İslam dinî, kişisel mahremiyetin korunmasını vurgular ve bu bağlamda teknoloji şirketlerinin kullanıcıların verilerini toplarken ve işlerken bu dinî prensiplere dikkat etmeleri gerekmektedir.

Kur'an-ı Kerim, bireylerin mahremiyetine saygıyı bir erdem olarak tanımlamakta ve bu saygının ihlalini günah olarak nitelendirmektedir. Hucurat Suresi'nin 12. ayetinde, *“Ey iman edenler! Zannın birçoğundan sakının. Çünkü zannın bir kısmı günahdır. Birbirinizin kusurlarını ve mahremiyetlerini araştırmayın...”* ifadesi yer almaktadır (Altuntaş H. ve Şahin M. (2009). Bu ayet bireylerin özel hayatlarının gizliliğine riayet edilmesi gerektiğini açıkça ortaya koymakta ve Metaverse gibi dijital platformlarda kullanıcıların kişisel bilgilerinin korunmasının dinî bir gereklilik olduğunu işaret etmektedir. İslam'ın bu öğretileri, teknoloji şirketlerinin veri toplama ve işleme süreçlerinde şeffaflık, kullanıcı rızası ve veri minimizasyonu gibi temel ilkeleri benimsemeleri gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda İslami prensipler, dijital mahremiyetin korunması ve etik veri yönetimi için bir rehber niteliğindedir.

Dinin bireylerin mahremiyetini koruma konusundaki öğretileri, Metaverse'teki veri güvenliği politikalarının şekillendirilmesinde yol gösterici olabilir. İslam'da, bireylerin mahremiyetini korumak, toplumsal huzur ve güveni sağlamak açısından da önemlidir. Bu nedenle Metaverse gibi dijital platformlarda, kullanıcıların mahremiyetine saygı göstermek, toplumun genel refahı ve güvenliği açısından da kritik bir öneme sahiptir. İslam'ın bu

konudaki öğretileri, Metaverse'teki veri güvenliği politikalarının sadece yasal düzenlemelerle değil, aynı zamanda ahlaki ve dinî prensiplerle de desteklenmesi gerektiğini vurgular.

Bu yaklaşım, teknoloji şirketlerine, kullanıcı verilerinin toplanması ve işlenmesi süreçlerinde yüksek etik standartları benimseme ve uygulama sorumluluğunu yüklemektedir. Böylelikle kullanıcılar dijital ortamlarda daha güvenli ve mahremiyetlerinin korunduğu bir şekilde etkileşimde bulunabilirler. Aynı zamanda bu yaklaşım, dijital dünyanın sürdürülebilir ve etik bir şekilde gelişmesine katkıda bulunur. İslam'ın kişisel mahremiyeti koruma konusundaki öğretileri Metaverse'teki veri güvenliği ve mahremiyetin sağlanmasında önemli bir rehberlik sağlar ve bu prensipler, teknoloji şirketlerinin veri yönetimi politikalarına entegre edilmelidir. Dolayısıyla dinî bireylerin mahremiyetini koruma konusundaki öğretileri, Metaverse'teki veri güvenliği politikalarının şekillendirilmesinde yol gösterici olabilir.

Sonuç olarak, Metaverse'ün hızla yaklaşan bu yenisidünyasında güvenlik ve özellikle gizlilik, teknolojinin getirdiği sistemik tehditler arasında kritik öneme sahiptir. Bu tehditler, geleneksel çözümlerden kaçabilecek şekilde kendini gösterebilir. Bu nedenle, Metaverse'teki veri güvenliği ve mahremiyetin sağlanması için teknik, beşerî bilimler ve sosyal bilimleri birleştiren çok disiplinli ve geniş bir yaklaşım benimsenmelidir. Kullanıcıların kişisel verilerinin korunması, teknolojinin sunduğu imkânlarla birlikte gelen büyük bir sorumluluktur ve bu bağlamda hem mevcut yasal çerçevelerin güncellenmesi hem de yeni etik yaklaşımların geliştirilmesi, Metaverse'ün sürdürülebilir ve güvenilir bir platform olarak gelişmesi için hayati öneme sahiptir. Etkili veri güvenliği ve mahremiyet politikalarının uygulanması, Metaverse'ün vadettiği rüya deneyimi güvenli ve mahremiyetin korunduğu bir ortamda sunabilmesinin anahtarı olacaktır.

3.3.2. Sanal Dünyada Ahlaki Değerler

Dijitalleşme, insanlığın gerçeklik algılarıyla oynayan ve hakikati yapay oluşumlarla perdeleyen bir süreci beraberinde getirmiştir. Bu süreç, bireylerin ilişkilerinden davranış kalıplarına, inanç sistemlerinden hayat tarzlarına kadar her alanda köklü değişikliklere yol açmıştır. Metaverse, bu dönüşümün en ileri safhalarından biri olarak, kullanıcılarına tamamen sanal bir dünya sunmakta ve bu dünya, geleneksel ahlaki değerlerin nasıl korunacağına dair önemli soruları beraberinde getirmektedir.

Dijitalleşmenin getirdiği dönüşüm, insan doğasına uygun değerlerin korunmasını zorlaştıran önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanlar, varoluşlarına anlam katan köklü ve kadim değerlerden farkında olmadan uzaklaşma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır. Özellikle maddi kazanç, tüketim ve eğlence arzularının, insani değerlerin önüne geçtiği bir dönemdeyiz. Bu değerlerden biri de insanı diğer canlılardan, makinelerden ve dijital cihazlardan ayıran temel bir nitelik olan ahlaktır. Modern insan, dijitalleşmenin sunduğu hızlı değişim dalgasına kapılarak, önemli ahlaki değerleri ve ilkeleri unutturma eğilimindedir.

Günümüzde dijital dünyanın en önemli ihtiyaçlarından biri, hukuki olduğu kadar ahlaki temeller üzerine de kurulması gereken bir meşruiyet zeminidir. Ahlak, sadece yasal düzenlemelerle belirlenmeyen, bireylerin özgür iradeleriyle ortaya koydukları eylemleri tanımlayan bir kavramdır ve insanın davranışlarının temeli olan manevi ve ruhsal yetileri ifade eder. Mustafa Çağrıcı'nın vurguladığı gibi, ahlak, günlük yaşamın birçok alanında saygı, nezaket, zarafet ve görgü kurallarını da içermektedir.

Dijital küreselleşme, geleneksel etkileşim biçimlerinden hızlı bir kopuşa neden olmaktadır. Bu durum, küresel bir ahlak krizine yol açmaktadır. Dijitalleşme ve internet teknolojileri ile ilgili fikrî, hukuki ve ahlaki altyapının henüz tam anlamıyla oturmamış olması, bu krizin temel nedenlerinden biridir. Ayrıca, teknolojinin herkes tarafından makul, meşru ve faydalı amaçlar için kullanılmaması da bu durumu daha karmaşık hale getirmektedir. Bu etik ve ahlaki açıdan birçok yeni sorunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Özellikle Metaverse gibi geniş ve etkileşimli platformlarda, etik değerlerin korunması ve geliştirilmesi büyük önem arz etmektedir. Metaverse'te kullanıcı haklarının korunması, adaletin sağlanması ve eşitliğin gözetilmesi gerekmektedir. Örneğin, sanal ticaret işlemlerinde akıllı sözleşmelerin mülkiyet haklarını otomatik olarak düzenlemesi teknolojik bir çözüm sunmaktadır. Bu sistemin temel yapısına etik ilkelerin entegre edilmesi kaçınılmazdır, zira bu adımın atılması yetersiz kalabilecek bir durumun önüne geçilmesini sağlayacaktır (Baltacı, 2022.; Tan, vd., 2022).

Metaverse'te etik değerlerin korunması, kullanıcıların bireysel haklarının korunmasıyla sınırlı kalmamalıdır. Aynı zamanda toplumsal adalet, eşitlik, tarafsızlık ve dürüstlük gibi ilkelerin de bu sanal ortamda yaşatılması gerekmektedir (Ferrell ve Gresham, 1985). Örneğin, sanal emlak piyasasında adalet ve hakkaniyet ilkelerinin gözetilmesi,

kullanıcıların mülkiyet haklarının ihlal edilmemesini sağlar. Bu platformların algoritmalarının etik ilkeler doğrultusunda tasarlanmasını ve kullanıcıların kişisel verilerinin korunmasını zorunlu kılmaktadır. Ahlaki değerlerin dijital dünyada var olabilmesi için, kullanıcıların bu platformlarda gerçekleştirdikleri eylemler, diğer kullanıcıların haklarına zarar vermemelidir. Bu nedenle, Metaverse’te etik değerlerin korunması, yalnızca teknolojik altyapıya değil, aynı zamanda kullanıcıların bilinçli ve sorumlu davranışlarına da bağlıdır (Kına ve Biçek, 2023; Öztürk ve Zeybek, 2021).

Dijitalleşme, insani değerlerin göz ardı edilmesine neden olmamalıdır. Aksine bu değerlerin dijital dünyada daha güçlü bir şekilde var olması sağlanmalıdır. Metaverse, geleneksel etkileşim biçimlerinden hızlı bir kopuşu temsil ederken, aynı zamanda küresel bir ahlaki krizle de yüz yüze bırakmaktadır. Bu krizin üstesinden gelmek için, dijital teknolojilerin kullanımında adalet, hakkaniyet, emanet, nezaket, zarafet, merhamet, insaf ve saygı gibi değerlerin merkeze alınması şarttır. Bu değerlerin dijital dünyaya taşınması, her bireyin sorumluluğudur. Özellikle Müslüman bireyler için, bu değerlerin dijital dünyada korunması, iman ve kulluk sorumluluğu olarak görülmelidir (Noyan ve İdikut Özpençe, 2023).

Metaverse ve benzeri dijital platformlarda, ahlaki değerlerin korunması ve geliştirilmesi, teknolojik bir zorunluluktan öte, insani bir gerekliliktir. Dijitalleşmenin getirdiği hızlı ve köklü değişimlerin, insani değerlerin erozyonuna neden olmaması için, ahlaki meşruiyet zeminine dayanan bir dijital dünya inşa edilmelidir. Bu, yalnızca bireysel hakların korunmasını değil, toplumsal adalet ve eşitliğin de sağlanmasını gerektirir. Metaverse’te etik ilkelerin yaşatılması hem teknolojik altyapının hem de kullanıcıların bilinçli ve sorumlu davranışlarının bir sonucu olarak gerçekleşmelidir (Yılmaz, vd., 2022; Noyan ve İdikut Özpençe, 2023). Örneğin, sanal dünyada kullanıcıların kişisel verilerinin korunması, bu platformlarda gerçekleşen etkileşimlerin adil ve saygılı bir biçimde yürütülmesi, ahlaki değerlerin dijital dünyada yaşatılması açısından kritik öneme sahiptir.

Dolayısıyla Metaverse’te ahlaki değerlerin korunması ve geliştirilmesi, yalnızca teknolojik ilerlemenin bir parçası olarak değil, aynı zamanda insani değerlerin dijital çağda da sürdürülmesi için bir zorunluluktur. Bu süreç, bireylerin etik ve ahlaki sorumluluklarını unutmadan, dijital dünyada adalet ve hakkaniyet ilkeleri çerçevesinde hareket etmelerini gerektirir. Bu dijital dünyada, yaşanabilecek etik sorunların önüne geçilmesine ve insani

değerlerin korunmasına katkı sağlayacaktır. Dijitalleşme sürecinde ahlaki değerlerin gözetilmesi, sadece bireysel düzeyde değil, toplumsal düzeyde de büyük önem taşımaktadır.

3.4. Metaverse ve Din Eğitimi

Günümüzde teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler, yaşamın birçok alanında köklü değişimlere yol açmaktadır. Özellikle son yirmi yılda Metaverse kavramı günlük hayatımızda önemli bir yer edinmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin ilerlemesi ve yaygınlaşması, eğitimden sağlığa, eğlenceden askeri uygulamalara kadar geniş bir yelpazede kullanım alanı bulmuştur. Araştırmalar sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin din eğitiminde kullanılmasının öğrencilere önemli avantajlar sağlayacağını ortaya koymaktadır.

Eğitimin temel amaçlarından biri, toplumun ihtiyaçlarına uygun bireyler yetiştirmek ve çağın gerekliliklerine cevap verebilmektir (Aydın, 2003). Bu doğrultuda bireylerin bilgiye erişme, bilgiyi anlama, değerlendirme, aktarma ve etkili iletişim kurma yeteneklerine sahip olmaları gerekmektedir. Eğitim ortamlarında, eğitimin hedeflerine ulaşmada teknolojinin olanaklarından yararlanmak önemlidir (Arslan, 2015).

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri, dijital geleceğin temelini oluşturmaktadır. İçinde bulunduğumuz dijital çağda, bu teknolojik değişimlere uyum sağlamak hem eğitimciler hem de öğrenciler için zorunlu hale gelmiştir. Pandemi sürecinde dünya genelinde birçok eğitim kurumu, kamu ve özel sektör işletmeleri çevrimiçi erişim teknolojileri kullanarak çalışmalarını sürdürmeye başlamış ve bu durum dijitalleşme sürecini hızlandırmıştır. Eğitim alanında pandemi süreci boyunca çevrimiçi eğitim modeline geçilmesi, Metaverse'ün sunduğu eğitim fırsatlarının daha fazla dikkat çekmesine neden olmuştur. Bu süreç mevcut eğitim modellerini tamamlayıcı ve geliştirici yeni önerilerin ortaya çıkmasına katkı sağlamaktadır. Metaverse, eğitimde bireysel farklılıkların önemini anlamak, sınıf içi etkinlikleri zenginleştirmek, her zaman ve her yerde eğitim imkânı sunmak, öğrencilere katılım olanağı sağlamak, eğitim gezileri düzenlemek ve zengin öğrenme ortamları oluşturmak açısından büyük potansiyel taşımaktadır (Kutlu, vd., 2019).

Teknoloji, hayatın her alanında olduğu gibi din eğitiminde de önemli kolaylıklar sunmaktadır. Bu alanda dinî ilimlerin derslerde nasıl işleneceği ve dinî eğitim faaliyetleri üzerine çeşitli araştırmalar yapılmaktadır (Kuzudişli, 2014). Din eğitimi derslerinde hac,

namaz, oruç gibi ibadetlerin pratik uygulamaları, kültürel dinî motiflerin ve Hz. Muhammed'in hayatının canlandırılması gibi konuları içeren materyaller kullanılabilir. Bu yöntem, öğrencilerin tarihi mekânları ziyaret ederek geçmiş toplulukların yaşantılarını deneyimlemelerine ve kıssaların interaktif bir şekilde anlatılmasıyla öğrenmeyi daha etkili hale getirebilir (Doğan ve Tosun, 2003). Ayrıca Metaverse platformları üzerinde sanal turlar düzenlenerek önemli tarihi ve dinî mekânlar detaylı olarak incelenebilir. Öğrenciler, bu turlar aracılığıyla Mekke ve Kudüs gibi kutsal şehirleri, tarihi camileri ve önemli dinî yapıları keşfedebilirler. Sanal gerçeklik ortamlarında Hz. Muhammed'in hayatının çeşitli aşamalarını ve kıssaları canlandırarak öğrencilerin bu konuları daha derinlemesine anlamaları sağlanabilir. Bu yaklaşım öğrencilerin dinî içerikleri kalıcı bir şekilde anlamasını ve içselleştirmesini teşvik edebilir.

Bu minvalde baktığımızda öğrencilerin interaktif simülasyonlar ve görsel hikayeler aracılığıyla öğrencilerin dinî kavramları daha somut bir şekilde deneyimlemesine olanak sağlayabilir. Örneğin, ortaokul ve lise düzeyinde öğretmen öğrencilere sanal bir ortamda abdest alma veya namaz kılma pratiği yaparak öğrencilerin ritüelleri daha iyi öğrenmeleri ve uygulamaları teşvik edilebilir. Lisans düzeyindeki öğrenciler için, dinî eğitim derslerinde bu teknolojilerin etkili bir şekilde entegre edilmesiyle birlikte öğrenme deneyimi daha etkili bir hale gelebilir.

Yukarıda bahsettiğimiz sanal turları dinler tarihi dersinde düzenleyerek öğrencilerin bu mekânları keşfetmeleri ve detaylı olarak incelemeleri öğrenciye kalıcı bir deneyim sunabilir. Örneğin, üniversitede dinler tarihi dersinde Hinduizm'in önemli bir unsurunu oluşturan Kumbh Mela festivalinin sanal bir turu düzenlenebilir. Öğrenciler bu festivalin tarihini, önemini ve ritüellerini daha yakından inceleyebilirler. Aynı şekilde Hristiyanlık tarihindeki önemli bir dönem olan Haçlı Seferleri'nin sanal bir simülasyonu da öğrencilere sunulabilir. Bu simülasyon aracılığıyla öğrenciler, Haçlı Seferleri sırasında yaşanan olayları ve farklı perspektifleri daha iyi anlayabilirler. Metaverse teknolojisinde kullanılan avatarlar sayesinde İslam tarihinde önde gelen bilim insanlarının ders halkalarına katılabilme, soru sorabilme deneyimi öğrencilerin bilim insanlarının hayatlarını, eserlerini ve fikirlerini doğrudan tecrübe etmelerine imkân sağlayabilir. Bu yöntemler öğrencilerin öğrenme sürecine aktif bir şekilde katılımını artırırken, dinî bilgilerin kalıcı olarak öğrenilmesine de katkı sağlayabilir. Bu sayede geleneksel sınıf ortamlarının dışında, öğrencilerin Metaverse aracılığıyla dinî eğitimlerini daha etkili bir şekilde tamamlamaları mümkün olabilir.

Metaverse, çeşitli fırsatlar sunmasına rağmen teknolojinin sadece kâr odaklı olarak kullanılması bireylerin hızla değişen teknolojiye adapte olamaması, içerik kalitesindeki düşüş ve kontrol zorlukları gibi bazı önemli sorunları beraberinde getirebilir. Bu sorunlar özellikle yüksek ekipman maliyetleri ve sanal dünyaya bağımlılık gibi etkenler, sosyal etkileşimlerde zayıflamalara ve toplumsal uyum sorunlarına neden olabilir. Bu durum, bireylerin sosyal ortamlardan izole olmasına ve toplumsal endişelerin ihmal edilmesine yol açabilir (Göker, 2017).

Eğitimcilerin Metaverse tabanlı öğretimdeki deneyimsizlikleri ve teknolojik imkânlardan yeterince faydalanamamaları, kaliteli bir eğitim sunmalarını engelleyebilir. Ayrıca iletişim eksikliği, yüz yüze iletişimin daha etkili olduğu algısı ve teknolojik sorunlar, eğitim sürecini aksatabilir ve öğrencilerin derslere ilgisizleşmesine neden olabilmektedir (Başkonak, 2021). Bu bağlamda Metaverse'ün yükselişi ile birlikte bireylerin korumaya çalıştığı temel değerler ve dinlerin öne sürdüğü ahlaki normların korunması konusunda yeterince güvence sağlanmamıştır (Özdemir ve Gıynaş, 2022). Dolayısıyla insanların güvenliği ve temel değerlerin korunması için gerekli önlemlerin alınması gerekir. Ancak bu önlemler alınmadığı takdirde Metaverse, bu temel değerlerin ihlal edilebileceği bir ortam haline gelebilir bu da ciddi toplumsal sorunlara yol açabilir. Bu nedenle Metaverse'ün gelişimi ve kullanımıyla birlikte temel değerlerin korunması için etkili bir düzenleme ve denetim mekanizması kurulması hayati öneme sahiptir.

3.4.1. Metaverse Entegrasyonunun Din Eğitime Katkıları ve Etkileri

Metaverse'ün din eğitimi yönetim süreçlerine entegrasyonu, din eğitim programlarını daha dinamik ve etkileşimli hale getirerek önemli bir katkı sağlayabilir. Öğretim teknolojileri ve öğrenme yönetim sistemlerinin Metaverse ile entegre edilmesi, din eğitiminde yenilikçi yöntemlerin benimsenmesini ve öğrenci başarısının artırılmasını mümkün kılmaktadır (Collins, 2008; Locurcio, 2022). Günümüzde teknolojik ilerlemelerin sunduğu imkânlarla birlikte, din eğitimi de yeniden şekillenmektedir. Geleneksel din öğretim metotlarının yetersiz kaldığı alanlarda teknolojinin entegrasyonu, öğrenme deneyimini daha etkili, verimli ve katılımcı hale getirerek din eğitiminin etkisini artırmayı hedeflemektedir (Özdemir ve Gıynaş, 2022). Teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla birlikte eğitimde dijitalleşme süreci yaygınlaşmakta ve bu durum din eğitimi de dönüştürmektedir (Özmen, 2004). Bu dönüşüm dijital araçların din eğitime entegrasyonu

ile daha belirgin hale gelmektedir. Öğrenciler dinî içeriklere daha etkili bir şekilde erişebilmekte ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilmektedir. Bu bağlamda teknolojik gelişmelerin din eğitimi alanında getirdiği dönüşümler, dinî bilgi ve öğrenmenin daha etkili bir şekilde iletilmesini ve öğrencilerin daha derinlemesine bir anlayış kazanmalarını sağlamaktadır.

Teknolojinin din eğitimine entegrasyonu üzerine yapılan araştırmalar, çeşitli internet tabanlı platformlar ve mobil uygulamaların din eğitiminde nasıl kullanılabileceğini incelemektedir (Suh ve Ahn, 2022; Kuzudişli, 2014). Bu araştırmalar din eğitiminde geleneksel yöntemlere alternatif çözümler sunmanın yanı sıra öğrencilere daha etkili bir şekilde ulaşma ve öğrenme deneyimini zenginleştirme potansiyeline sahiptir. Teknoloji destekli din eğitimi, öğrencilere daha etkileşimli, motive edici ve kişiselleştirilmiş bir öğrenme ortamı sunarak dinî bilgi ve değerlerin daha etkin bir şekilde aktarılmasını sağlayabilir.

Din eğitimi teknolojinin sunduğu yeni araçlarla evrilirken Metaverse gibi yenilikçi platformların öğretim materyali olarak entegrasyonu önem kazanmaktadır. Bu teknolojiler, geleneksel ders anlatımının sınırlarını aşarak öğrencilere dinî konuları deneyimleme ve anlama fırsatı sunarak öğrenme deneyimini zenginleştirmektedir. Araştırmalar özellikle Metaverse gibi sanal ortamların din eğitiminde, öğrencilerin katılımını artırdığını ve dinî bilgilerin daha etkili bir şekilde öğrenilmesini sağladığını göstermektedir (Güneş, 2017; Baltacı, 2018; Demirbağ, 2020; Lee ve Hwang, 2022). Din eğitiminde farklı stratejilerin kullanılması, öğrencilerin dinî değerleri anlama ve içselleştirme sürecini desteklemektedir. Bu yaklaşım öğrencilerin dinî bilgileri sadece ezberlemek yerine derinlemesine anlamalarını ve günlük yaşamlarında uygulamalarını teşvik etmektedir.

Geleneksel din eğitimi yöntemlerinde soyut kavramların anlaşılmasında zorluklar yaşanabilmektedir. Bu zorluklar teknolojinin sunduğu yeni araçlar ve yöntemlerle aşılabılır. Metaverse gibi yenilikçi platformlar, soyut dinî konuların somutlaştırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Ancak bu tür dijital ortamların kontrol ve denetimi konusunda önemli sorunlar ortaya çıkmaktadır. Özellikle bu platformlarda dinî içeriklerin kimler tarafından yönlendirileceği ve nasıl denetleneceği ile ilgili belirsizlikler mevcuttur. Avatarlar aracılığıyla sanal dünyada oluşturulan dinî alanlar, kutsal figürlere ve mekânlara saygısızlık riskini de beraberinde getirebilir. Ayrıca avatarlar, dinî öğretilerin dışında bağımsız kurallar oluşturabilir bu da endişe vericidir (Pınarbaşı, 2022).

Din eğitimi bilişsel, duyuşsal ve psikomotor hedefleri bütüncül bir yaklaşımla ele almayı gerektirir. Öğrencilerin bilgileri uzun süreli hafızalarına alabilmeleri için çeşitli öğretim stratejileri kullanılması gerekmektedir. Eğitimcilerin zamanın ihtiyaçlarına uygun ve kalıcı öğrenme sağlayacak yöntemler geliştirmesi büyük önem taşımaktadır. Öğrencilerin konuları derinlemesine anlayabilmeleri için öğretim süreçlerinin çeşitlendirilmesi ve somutlaştırılması gerekmektedir. Bu yöntem eğitimi gerçek yaşamla daha ilişkili hale getirir ve öğrencilerin derin öğrenmelerini destekler (Korkmaz, 2014).

Eğitimde bütüncül bir yaklaşım benimsenerek, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu çerçevede öğretim stratejileri seçilirken uzun süreli bilgi depolamasını teşvik edecek yöntemler tercih edilmelidir. Günümüzün dinamik eğitim ortamında, eğitimcilerin, öğrencilerin öğrenme gereksinimlerine ve çağın taleplerine uygun yöntemler geliştirmesi kritik öneme sahiptir. Bu yaklaşım, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirirken, öğrenilen bilginin gerçek dünya uygulamalarıyla ilişkilendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Din eğitiminde teknolojinin rolü üzerine düşünüldüğünde, öğrencilerin dinî konuları daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak sağlamanın yanı sıra dinî deneyimlemeleri ve anlamaları da mümkün hale gelmektedir. Ancak teknolojinin din eğitiminde kullanımıyla ilgili dikkate alınması gereken önemli hususlardan biri güvenlik ve gizlilik. Öğrencilerin sanal ortamlarda kendilerini güvende hissetmeleri ve kişisel bilgilerinin korunması gerekmektedir. Ayrıca dinî öğretilerin sanal ortamlarda yanlış yorumlanmasını engellemek için doğru rehberlik ve denetim mekanizmalarının oluşturulması hayati önem taşımaktadır (Aşıkoğlu, 2011).

Din eğitimi derslerinin etkinliğini artırmak ve öğrencilerin derse olan motivasyonlarını olumlu yönde etkilemek amacıyla çeşitli stratejilerin, yöntemlerin ve tekniklerin kullanılması gerekmektedir. Bu bağlamda artırılmış gerçeklik teknolojisi, ders içeriğini zenginleştirerek öğrencilerin dinî kavramları daha derinlemesine anlamalarına yardımcı olabilir. Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü, ses, grafik ve konum verilerini reel çevre ve nesnelerle birleştirerek, öğrencilere gerçek dünyada görsel, işitsel ve mekânsal deneyimler sunmaktadır (Dionisio vd., 2013; Arslan ve Elibol, 2015). Bu sayede artırılmış gerçeklik öğrencilerin gerçeklik deneyimini zenginleştirir ve fiziksel dünya ile bağlantılı bilgiler edinmelerine yardımcı olur. Din eğitimi soyut kavramlar içerdiği için bu kavramların görselleştirilmesi önemlidir. Metaverse teknolojileri

öğrencilerin bu soyut kavramları somutlaştırmalarına ve farklı tecrübeler yaşamalarına olanak tanımaktadır (Bronack, 2011). Örneğin, dinî mekânları sanal olarak ziyaret etme, ritüelleri simüle etme veya tarihi olayları canlandırma gibi uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin dinî öğrenmelerini derinleştirebilir. Bu teknolojik araçların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için eğitimcilerin Metaverse ders içeriğiyle uyumlu bir şekilde entegre etmeleri ve öğrencilere doğru rehberlik sağlamaları önemlidir (Wang, vd., 2022; Özdemir ve Gıynaş, 2022).

Din eğitimi, teknolojik ilerlemelerle birlikte yeni bir döneme girmiştir. Özellikle artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve Metaverse gibi teknolojiler, din eğitimini zenginleştirmek ve öğrencilere dinî kavramları daha derinlemesine anlamaları için interaktif ve immersif deneyimler sunmaktadır. Bu yeni teknolojiler öğrencilere dinî ritüelleri ve kavramları deneyimleme fırsatı sunmaktadır (Kayacan ve Batu, 2024; Göçen, 2022; Lee, vd., 2022). Örneğin artırılmış gerçeklik uygulamaları sayesinde öğrenciler, dinî mekânları sanal olarak ziyaret edebilir ve ibadet şekillerini interaktif bir şekilde pratik yapabilirler. Sanal gerçeklik ve Metaverse ise öğrencilere tamamen yeni bir boyut kazandırarak, dinî ritüelleri adım adım deneyimleme ve farklı dinî pratikleri keşfetme imkânı tanır. Bu öğrencilerin dinî deneyimleri somutlaştırmasına ve kavramları daha iyi anlamasına yardımcı olur. Ancak teknolojinin din eğitiminde kullanımıyla birlikte bazı zorluklar da ortaya çıkmaktadır. Öncelikle teknolojik araçların doğru bir şekilde entegre edilmesi ve öğrencilerin dinî bilgileri yanlış anlamalarını engellemek için özenle hazırlanması gerekmektedir. Ayrıca yukarıdaki bölümde bahsettiğimiz gibi öğrencilerin gizliliğini ve güvenliğini korunması da büyük önem taşımaktadır. Eğitimciler bu teknolojilerin etik ve güvenlik boyutlarını dikkate almalı ve öğrencilerin doğru bilgilere güvenli bir ortamda erişimini sağlamalıdır (Fer ve Cırık, 2007; Özdemir ve Gıynaş, 2022).

Din eğitiminde teknolojinin kullanımıyla ilgili bir diğer önemli nokta ise, öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımının benimsenmesidir. Teknolojinin sağladığı interaktif ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri, öğrencilerin dinî kavramları daha derinlemesine anlamalarına ve öğrenmelerinin kalıcılığını artırmalarına yardımcı olabilir. Bu bağlamda öğrencilere farklı zekâ alanlarına ve öğrenme stillerine uygun materyaller sunulmalı ve öğrencilerin aktif katılımı teşvik edilmelidir (Sipahioğlu ve Demirçelik, 2021).

Sonuç olarak din eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımı, öğrencilere daha etkili bir şekilde dinî bilgileri öğrenme fırsatı sunmaktadır. Ancak bu teknolojilerin etkili bir

şekilde kullanılabilmesi için eğitimcilerin öğrenci merkezli yaklaşımları benimsemesi, etik ve güvenlik konularına dikkat etmesi ve teknolojinin dinî öğrenme deneyimini zenginleştirmek için nasıl kullanılabileceğini anlaması gerekmektedir. Bu şekilde din eğitimi alanında teknolojinin potansiyeli tam olarak kullanılabilir ve öğrencilerin dinî bilgileri daha derinlemesine anlamalarına yardımcı olabilir.

3.4.2. Metaverse'ün Din Eğitimindeki Kullanımı: Fırsatlar, Zorluklar ve Etik Sorunlar

Metaverse, eğitim dünyasında önemli yenilikler sunarak özellikle din eğitimi alanında dikkate değer fırsatlar ve zorluklar barındırmaktadır. Dijital ve etkileşimli öğrenme ortamları öğrencilerin dinî bilgileri derinlemesine ve anlamlı bir şekilde öğrenmelerini mümkün kılar. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri, soyut dinî kavramları somutlaştırarak, dinî mekânların sanal turları, tarihsel olayların simülasyonları ve dinî ritüellerin sanal deneyimleri aracılığıyla eğitim süreçlerini zenginleştirebilir. Bu bağlamda Metaverse'ün din eğitimine entegrasyonu, öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici ve interaktif hale getirebilir (Narin, 2021).

Metaverse'ün din eğitimindeki potansiyelinin yanı sıra, bu teknolojinin kullanımı bazı önemli zorluklar ve etik sorunları da beraberinde getirmektedir. Din eğitimi hassas konuların doğru ve güvenilir bir şekilde aktarılmasını gerektirir. Bu nedenle Metaverse tabanlı din eğitimi programlarının ve içeriklerinin geliştirilmesi sırasında dikkatli bir planlama ve değerlendirme süreci zorunludur. Eğitim materyallerinin doğruluğu ve güvenilirliği bu süreçte kritik bir rol oynar. Sanal ortamlarda yayılan yanlış bilgiler, öğrencilerin kavram yanılgılarına düşmesine neden olabilir. Dolayısıyla Metaverse içeriğinin öğretmenler tarafından titizlikle kontrol edilmesi ve doğrulanması büyük önem taşımaktadır (Kaymakcan, 2007).

Metaverse'ün sunduğu iş birlikli öğrenme ve araştırma-keşfetmeye dayalı öğrenme yaklaşımları, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eder. Bu yaklaşımlar öğrencilerin dinî metinler üzerinde tartışmalar yapmalarına ve farklı yorumları keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Ancak bu tür öğrenme yöntemleri, öğrencilerin dinî bilgilerini pekiştirirken, aynı zamanda dinî metinlerin doğru yorumlanmasına ve anlaşılmasına özen gösterilmesini gerektirir. Öğrencilere sunulan içeriklerin, dinî metinlerin doğru yorumlanmasına ve anlaşılmasına uygun olması büyük önem taşımaktadır (Akpınar ve Akyıldız, 2022).

Metaverse'ün eğitim dünyasında var olan bazı sınırlamaların üstesinden gelme potansiyeli de önemlidir. Örneğin, pandemi döneminde ortaya çıkan sınırlı sınıf kapasitesi ve erişim gibi kısıtlamalar Metaverse teknolojileri sayesinde aşılabılır. Bu çerçevede her yerde ve her zaman öğrenme imkânı, günümüzde birçok Z kuşağı kullanıcısı tarafından tercih edilmektedir (Indarta, vd., 2022). Ancak Metaverse'ün sunduğu sanal kimlikler ve yanılsamalı bilinç gibi kavramlar, özellikle din eğitimi gibi hassas konularda yanlış anlamalara yol açabilmektedir. Bu nedenle Metaverse'ün eğitimde kullanımına yönelik yasal ve etik ilkelerin belirlenmesi büyük önem taşımaktadır.

Eğitim-öğretim ortamlarında yapılan en ufak bir hata, uzun vadede düzeltilmesi zor sonuçlar doğurabilir. Bu nedenle din eğitiminde Metaverse kullanımının büyük bir titizlikle planlanması ve uygulanması gerekmektedir (Özdemir ve Gıynaş, 2022). Bu minvalde sanal ortamların yanılsamalı doğası ve anonimliği gibi faktörler, din eğitiminde dikkatle ele alınması gereken önemli zorluklar ve tereddütler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle Metaverse'ün din eğitiminde kullanılmasına yönelik planlama ve uygulama süreçlerinde dikkatli bir değerlendirme ve titizlikle hareket edilmesi gerekmektedir.

3.4. Metaverse ve Dinî Ritüeller

Metaverse, bireyler arasındaki iletişimi güçlendiren ve yeni bir boyut kazandıran dijital bir evrendir. Tarih boyunca iletişim araçlarının gelişimi, dinî reformları ve dinî hayatı derinden etkilemiştir. Örneğin matbaanın icadı, dinî metinlerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak dinî reform hareketlerini hızlandırmıştır. İnternet çağıyla birlikte ise dinî iletişim, web siteleri ve sosyal medya platformları üzerinden gerçekleşmeye başlamıştır. Özellikle pandemi dönemi, küresel çapta sokağa çıkma yasakları ve seyahat kısıtlamaları getirdiği için sanal iletişim, uzaktan eğitim ve çevrimiçi toplantılar büyük bir artış göstermiştir. Bu süreçte ibadethanelerin kapatılması ve sosyal mesafe kuralları gibi zorluklarla karşılaşan bireyler, dinî içerikleri sosyal ağlarda izlemeye ve uygulamaya yönelmiştir (Jun, 2020).

Dünya genelinde kutsal kabul edilen mekânlar bulunmaktadır. Günümüzün gelişmiş internet teknolojileri sayesinde, bireyler bu kutsal mekânları sanal olarak ziyaret edebilmekte ve dinî ayinlere katılım sağlayabilmektedir. Örneğin Hindu inancına sahip bireyler, sanal evren aracılığıyla tanrılarına adak sunabilmektedir. Ayrıca, sanal gerçeklik Church adlı sanal

kilisede, haftalık 200 dijital kullanıcısına evlerinden çıkmadan vaftiz etme ve günah çıkarma ritüellerini gerçekleştirme olanağı sunmaktadır. Bu tür uygulamalar engellilik, yaşlılık veya kronik hastalıklar nedeniyle kiliseye gidemeyen bireyler için büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Benzer şekilde Kudüs'e gitme imkânı bulamayan Yahudiler, Ağlama Duvarı'nda dua etmek ve ibadetlerini yerine getirmek için internet sitelerinden yararlanmaktadır (Yiğitoğlu, 2022).

Müslümanlar için kutsal olan Mekke şehri, dünya çapında en büyük kitlesel toplanma yerlerinden biridir. Her yıl milyonlarca Müslüman, İslam'ın beş temel esastan biri olan hac ibadetini yerine getirmek için belirlenmiş bir zaman diliminde bu kutsal şehri ziyaret etmektedir. Hac ibadetini gerçekleştirmek isteyen adayların, hac esnasında yapacakları ritüeller hakkında ayrıntılı bilgiye sahip olmaları gerekmektedir. Suudi Arabistan, Kâbe ve hac alanlarının Metaverse simülasyonunu sunarak, Müslümanların bu kutsal mekânları hacdan önce deneyimlemelerine olanak tanımaktadır (Gazeteduvar, 2022). Bu girişim, yalnızca görsel ve işitsel bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda dokunma ve koklama duyularına da hitap ederek, sanal gerçeklik yoluyla daha kapsamlı bir deneyim sağlamaktadır. Böylece hacı adayları ritüelleri daha iyi öğrenme ve pratiğe dökme imkânına sahip olmaktadır. Ayrıca farklı inançlara sahip bireyler veya bu alanlara merak duyan kişiler Headset gibi sanal gerçeklik araçlarını kullanarak kutsal mekânları sanal olarak ziyaret edebilir ve ritüelleri ayrıntılı bir şekilde deneyimleyebilirler.

Sanal gerçeklik teknolojisinin dinî bilginin yayılması, ibadete teşvik edilmesi ve geleneksel dinî yaşamın dijital kültüre adaptasyonu konusunda önemli bir rol oynayacağı açıktır. Ancak Metaverse ve din ilişkisinin, dinî topluluklar ve dinin kendisi için uygun bir teknoloji olup olmadığı konusunda bazı endişeler bulunmaktadır. İslam'da bazı ibadetlerin fiziksel olarak yerine getirilmesi zorunludur. Örneğin, namaz ibadetinde abdest almak ve namazın belirli hareketlerini yapmak gereklidir; aynı şekilde, hac ibadetinin ihram, vakfe ve tavaf gibi ana unsurları fiziksel katılım gerektirmektedir. Bu nedenle bu tür ibadetlerin sanal veya artırılmış gerçeklik üzerinden gerçekleştirilmesi uygun değildir. Ancak Metaverse, dinî ritüellerin doğru şekilde öğrenilmesi amacıyla ibadet eğitimi için kullanılabilir (Wankel ve Blesinger, 2012).

Hiçbir fiil kendi başına iyilik veya kötülük taşımaz; anlam ve değer, insanların onlara yüklediği anlamlarla belirlenir. Teknolojinin kötü amaçlarla kullanılması, onun doğası gereği kötü olduğu anlamına gelmez. Bu durumu daha iyi anlamak için tarihsel bir örnek

verebiliriz. Einstein atomun parçalanmasının enerji kaynağı olarak kullanılmasını öngörmüştür ancak Oppenheimer bu teknolojiyi atom bombası yapmak için kullanmıştır. Atomun parçalanması başlı başına kötü veya iyi bir şey değildir, önemli olan onun nasıl kullanıldığıdır. Müslümanlar da dijital dünyayı kendi değer ve inançlarına uygun bir şekilde düzenleyerek bu teknolojiden faydalanmanın yollarını bulmalı ve İslam dininin anlaşılmasına katkı sağlamalıdır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Tarih boyunca teknolojik yenilikler dünyanın ve insanlığın yönünü belirlemede kritik bir rol oynamıştır. Bu yenilikler, günümüzde de modern insan yaşamına önemli katkılar sunmaya devam etmektedir. Her yeni teknolojik gelişme, tarihsel süreçte yeni bir çağın kapısını aralamıştır. Metaverse, bu yeniliklerin en güncel ve geleceğe yön veren örneklerinden biridir. Bu teknolojik ilerlemenin dünya düzeni ve insan yaşamı üzerinde köklü değişikliklere yol açacağı öngörülmektedir. Bu nedenle bireylerin Metaverse’ü nasıl algıladıkları onu nasıl tanımladıkları ve ona karşı nasıl bir tavır sergiledikleri büyük önem taşımaktadır.

Teknolojik ilerlemeler, toplumsal yapıları köklü bir şekilde değiştirmekte ve bu değişim sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel alanlarda derin etkilere sebep olmaktadır. Özellikle genç nesil, teknolojinin hızlı evrimiyle birlikte daha sorgulayıcı ve araştırmacı bir tutum benimsemekte bu da geleneksel iletişim yöntemleriyle olan etkileşimlerini önemli ölçüde zorlaştırmaktadır. Bu durum din gibi toplumsal yapının önemli bir parçası olan unsurları da etkilemektedir. Sosyal medya ve diğer dijital iletişim araçları, teknolojinin dinî uygulamaları hakkında çeşitli soruları gündeme getirmekte ve bu sorulara tatmin edici yanıtlar bulunamadığında, çeşitli istismarlar ortaya çıkabilmektedir. Bu bağlamda akademisyenler ve ilgili kurumlar, bu konuda ciddi bir sorumluluk taşımaktadır ve bu yeni teknolojilerin dinî ve toplumsal etkilerini anlamak ve yönetmek için çaba göstermelidirler.

Metaverse, dijital dünyanın geleceğinde merkezi bir rol oynamaktadır. Kullanıcıların günlük yaşamlarının merkezinde yer alacağı öngörülmektedir. Metaverse, televizyon ve sosyal medyadan farklı olarak yüksek etkileşim ve gerçeklik algısını dönüştürme potansiyeline sahiptir ve bu da onu daha çekici kılmaktadır. Bu nedenle, toplumsal yapıya yönelik etkileri hakkında akademik araştırmaların önemi giderek artmaktadır. Metaverse’te dindarlık, dinî sosyalleşme, din eğitimi, dinî ritüeller ve etik konuları, bu yeni sanal evrenin önemli araştırma alanlarıdır.

Metaverse’te dindarlık, bireylerin sanal dünyada dinî pratiklerini ve inançlarını sürdürme biçimlerini içerir. Sanal ibadet alanları, dijital cemaatler ve sanal hac ziyaretleri gibi uygulamalar, Metaverse’teki yeni dinî formları oluşturmaktadır. Bu sanal dinî deneyimler, bireylerin manevi tatminini sağlarken, geleneksel dinî pratiklerin yerini alma potansiyeline sahiptir. Ancak bu durum, dinî ritüellerin yüzeyselleşmesi riskini de taşımaktadır. Aynı zamanda dinî ritüellerin sanal ortama taşınması, zaman ve mekân kısıtlamalarını ortadan kaldırarak yayılımını kolaylaştırmakta ancak cemaat ruhundan uzaklaşma nedeniyle manevi hissiyatı azaltmaktadır.

Metaverse’te sosyalleşme, bireylerin sanal dünyada kurdukları sosyal ilişkiler ve topluluklar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Sosyal ağlar, oyunlar ve sanal toplantılar gibi uygulamalar, bireylerin sanal dünyada etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Katılımcılar dinî metinlere erişim sağlamak, dinî sorulara cevap bulmak, ibadet uygulamalarını öğrenmek ve dinî iletişimi sürdürmek için dijital platformları kullanmaktadır. Bu etkileşimler bireylerin sosyal kimliklerini ve toplumsal rollerini yeniden tanımlamalarına imkân tanırken aynı zamanda sanal dünyada yeni sosyal dinamikler ve toplumsal yapılar oluşturmaktadır. Metaverse, sosyal etkileşimlerin sanal ortamda nasıl evrileceği konusunda geniş bir araştırma alanı sunmaktadır.

Eğitimde Metaverse ve alt dalları, özellikle artırılmış gerçeklik, konuların görselleştirilmesi ve anlaşılabilirliğini artırma potansiyeli ile dikkat çekmektedir. Bu teknolojiler, sanal nesneler ve gerçek ortamların bir araya getirilmesini sağlayarak öğrencilere karmaşık mekânsal ilişkileri ve soyut kavramları görsel olarak deneyimleme imkânı sunmaktadır. Ayrıca kavramsal içeriğin animasyonlarla sunulması, öğrencilerin konuları daha hızlı ve etkili bir şekilde anlamalarına yardımcı olmakta, gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimlerin sanal ortamda yaşanmasına olanak tanımaktadır. Bu avantajlar, özellikle zorlu derslerin daha ilgi çekici ve somut içeriklerle öğrencilere sunulmasına katkı sağlamaktadır.

Metaverse teknolojisinin eğitimdeki potansiyelinin en verimli şekilde kullanılabilmesi, bu yenilikçi teknolojinin dikkatli ve stratejik bir biçimde entegrasyonunu gerektirmektedir. Bu yaklaşım eğitim süreçlerini daha dinamik, motive edici ve etkili kılacak din eğitiminin de daha verimli ve anlamlı bir şekilde gerçekleştirilmesine katkı sağlayacaktır. Metaverse, sunduğu etkileşimli ve immersif ortamlar sayesinde, öğrencilerin

öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilir ve öğrenme motivasyonlarını artırabilir. Böylece eğitimde geleneksel yöntemlerin ötesine geçilerek, öğrencilere daha bütüncül ve derinlemesine bir öğrenme deneyimi sunulabilir. Ancak özellikle din eğitimi gibi hassas konularda dikkatli olunmalı ve öğretim materyalleri titizlikle hazırlanmalıdır. Dolayısıyla Metaverse'ün özellikleri dikkate alındığında, bu teknolojinin eğitim alanında büyük bir dönüşüm yaratma potansiyeline sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle eğitimde Metaverse'ün kullanımı, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve eğitim kalitesini artırmak için önemli bir fırsat sunmaktadır.

Metaverse'te etik, sanal dünyada ortaya çıkan ahlaki ve etik sorunları kapsamaktadır. Sanal mülkiyet, veri gizliliği, siber zorbalık ve sanal dünyada gerçekleştirilen eylemlerin etik boyutları gibi konular, Metaverse'te etik tartışmalarının merkezinde yer almaktadır. Bireylerin sanal dünyada karşılaştıkları etik sorunlar, toplumsal normların ve değerlerin yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır. Metaverse'te etik konularının ele alınması, bu yeni dijital evrende bireylerin ve toplulukların sağlıklı ve adil bir şekilde var olmaları açısından büyük önem taşımaktadır.

Örneğin, covid-19 pandemisi dijital platformların dinî pratikler üzerindeki önemini artırmıştır. Pandemi sırasında cemaatleriyle yüz yüze iletişim kuramayan din görevlileri için dijital ortamlar önemli bir kanal haline gelmiştir. Bireyler afet dönemlerinde dua ve ibadet ihtiyaçlarını internet üzerinden karşılamışlardır. Online din pratiklerinin önemi artmış, bireyler gündelik faaliyetlerinin yoğunluğu nedeniyle daralan inanç alanlarını dijital ortamdaki sosyal medya alanları ile telafi etmiştir. Bu dijitalleşmenin dinî yaşam üzerindeki etkilerini daha da belirgin hale getirmiştir. Din görevlileri de cemaatlerine dijital platformlar vasıtasıyla ulaşarak, dinî rehberlik ve manevi destek sunmuştur. Bu noktada, medya ve din ilişkisini ele alan araştırmalara büyük bir ihtiyaç duyulmaktadır.

Teknolojik gelişmeler, dinî bilginin üretim ve dağıtımını yaygınlaştırmış, bu bilgilerin geçerliliği, güvenilirliği ve tutarlılığı gibi konuların sorgulanmasına yol açmıştır. Bu bağlamda, dinî bilgi ile pozitif bilimlerin ürettiği gerçekliklerin karşılaştırılması kaçınılmaz hale gelmiştir. Teknoloji bir yandan dinî bilginin daha geniş kitlelere yayılmasını sağlayan bir fırsat sunarken, diğer yandan dinî doktrin ve uygulamaların kabul edilebilirliğini sorgulatan tehditler de içermektedir. Bu ikilem, teknolojinin din üzerindeki çift yönlü etkisini gözler önüne sermektedir.

Metaverse ve din arasındaki etkileşimler, bu araştırmada inanç, ibadet, sosyalleşme ve ahlak boyutunda ele alınmıştır. Metaverse içinde oluşabilecek yeni dinî hareketler hakkında öngörüler yapılmış ve bu yeni sanal evrenin dinî kimlikler ve uygulamalar üzerindeki etkileri incelenmiştir. Metaverse, toplumsal yapıyı yeniden şekillendirme potansiyeli taşıyan geniş ve fütüristik bir platform olarak, dinî kimliklerin ve uygulamaların bu yeni gerçeklikte nasıl evrileceğini belirleyecek önemli bir alandır. Teknolojinin hızla gelişmesi ve dijital platformların giderek daha fazla hayatımıza girmesiyle, akademik alanda bu konuların derinlemesine incelenmesi, toplumsal dinamiklerin ve dinî yapıların gelecekteki yönelimlerini anlamak açısından kritik öneme sahiptir.

Metaverse'ün toplumsal yapı ve dinî pratikler üzerindeki potansiyel etkileri, bu dijital evrenin sunduğu yenilikçi ve karmaşık bir alan olarak incelenmeye devam etmelidir. Dijitalleşmenin hızlanması ve sanal platformların yaygınlaşmasıyla birlikte, dinî kimliklerin ve pratiklerin bu yeni ortamda nasıl şekilleneceği, gelecekteki araştırmaların odak noktası olmalıdır. Bu bağlamda Metaverse'ün sunduğu olanaklar ve beraberinde getirdiği etik ve sosyal sorunlar, toplumsal yapıların sağlıklı bir şekilde evrilmesi için dikkatle ele alınmalıdır.

4.2. Öneriler

Metaverse teknolojisinin gelişimi, sosyal, kültürel ve dinî alanlarda önemli etkiler oluşturma potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, Metaverse ve din ilişkisini daha derinlemesine anlamak ve gelecekteki araştırmalara katkı sağlamak amacıyla bazı öneriler sunulmuştur. Bu öneriler, dinî yaşamın sanal evren üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde ele almayı hedeflemektedir.

Metaverse'ün sunduğu sanal ortamlar, dinî inançların ve pratiklerin icra edilebileceği yeni mekânlar oluşturmakta, bu da hem bireysel hem de toplumsal dinî kimliklerin dönüşümüne yol açmaktadır. Bu bağlamda, Metaverse'te dinin geleceği, dinî pratiklerin ve etik değerlerin bu dijital platformlarla nasıl entegre edileceği gibi sorular, akademik çalışmaların merkezinde yer almalıdır.

Dinî pratiklerin Metaverse ortamında nasıl uygulanabileceği konusu, sanal ibadet yerlerinin ve toplu ibadet mekânlarının inşa edilmesi ile yakından ilişkilidir. Bu sanal alanlar, bireylerin dinî ritüelleri dijital dünyada gerçekleştirebilmelerine imkân tanıyan

önemli araçlar haline gelebilir. Ancak, bu mekânların oluşturulması kadar, bunların yetkili kurumlar tarafından onaylanması ve denetlenmesi de gerekmektedir. Dinî ve kültürel değerlerin korunması için gerekli politika ve düzenlemelerin yapılması, Metaverse ortamında bu değerlerin devamlılığını sağlamak açısından önemlidir. Sanal ibadet yerlerinin tasarımı ve işleyişi, geleneksel dinî mekânların taşıdığı kutsiyetin dijital ortamlarda da korunmasını sağlamalıdır. Ayrıca, bu mekânlarda gerçekleştirilen ibadetlerin dinî kurallara uygunluğunu temin etmek için bir denetim mekanizması kurulmalıdır. Bu bağlamda, Diyanet İşleri Başkanlığı bünyesinde sanal gerçeklik ve yapay zekâ birimleri oluşturulmalı ve bu alanda uzmanlaşmış kişilerin yetiştirilmesi sağlanmalıdır. Diyanet İşleri Başkanlığı gibi resmî kurumların bu alanda aktif rol alması, denetim ve bilgilendirme süreçlerinin etkin bir şekilde yürütülmesine katkı sağlayacaktır.

Metaverse’te dinî pratiklerin etik boyutu da göz ardı edilemeyecek bir diğer önemli konudur. Metaverse’ün dinî yaşam üzerindeki etkileri, yalnızca bireysel pratiklerle sınırlı kalmamalı, toplumsal dinî bağlılıkları ve kimlikleri de kapsayacak şekilde ele alınmalıdır. Bu dijital platformun sunduğu fırsatlar ve karşı karşıya bıraktığı etik ve sosyal sorunlar, din görevlileri, akademisyenler ve teknoloji uzmanları tarafından birlikte değerlendirilmelidir. Dinî uygulamaların sanal ortamda etik kurallara uygunluğunu sağlamak amacıyla bağımsız etik kurulların oluşturulması önerilmektedir. Dijital platformlarda dinî pratiklerin uygulanması sırasında karşılaşılan etik sorunlar, bu kurullar tarafından değerlendirilip çözüme kavuşturulmalıdır. Böylelikle, Metaverse’ün sunduğu yenilikler dinî yaşamın sürdürülebilirliği ve dinî değerlerin korunması açısından olumlu bir şekilde kullanılabilir.

Metaverse’te dinî içeriklerin paylaşımı ve dinî pratiklerin uygulanması sırasında dikkate alınması gereken diğer önemli faktörde gizlilik ve veri güvenliğidir. Kullanıcıların dinî bilgilerini ve pratiklerini dijital ortamda gerçekleştirirken gizliliklerinin korunması, dijital güvenliğin sağlanmasıyla mümkün olacaktır. Bu bağlamda, Metaverse platformları, kullanıcıların kişisel bilgilerini ve dinî pratiklerini koruyacak güvenlik protokollerini geliştirmeli ve bu protokollerin etkin bir şekilde uygulanmasını sağlamalıdır. Özellikle dinî içeriklerin kötüye kullanılmasının önüne geçilmesi ve kullanıcıların mahremiyetlerinin korunması, bu dijital dünyada güvenli bir dinî deneyimin temini açısından hayati bir önem arz etmektedir.

Metaverse’te dinî imgelerin ve sembollerin korunması üzerinde durulması gereken bir diğer konulardandır. Dinî imgelerin ve sembollerin doğru kullanımı ve bu unsurların

sanal dünyada korunması, dijital ortamların dinî hassasiyetleri göz ardı etmeden kullanılması açısından gereklidir. Bu bağlamda, dinî sembollerin ve imgelerin sanal evrende yanlış veya amaç dışı kullanımlarına karşı koruma sağlanmalı, kullanıcıların bu konuda bilinçlendirilmesi sağlanmalıdır. Ayrıca, dinî imgelerin ve sembollerin korunması için gerekli yasal ve etik düzenlemelerin yapılması, dinî değerlerin sanal evrende de saygı görmesini sağlayacaktır.

Bu yaklaşımla uyumlu olarak eğitim-öğretim süreçlerinde Metaverse'ün verimli kullanılması, dinî bilincin artırılması ve doğru bilgilerin yayılması açısından önemli bir rol oynayacaktır. Dinî eğitim veren öğretmenlerin Metaverse ortamında etkili bir şekilde eğitim verebilmeleri için gerekli desteklerin sağlanması ve hizmet içi eğitimler düzenlenmesi, bu alanda yapılacak çalışmaların etkinliğini artıracaktır. Eğitim sürecinin başlamasından önce, öğretmenlerin bu yeni teknolojiye adaptasyonu ve materyal geliştirme konularında yeterli donanımına sahip olmaları gerekmektedir. Öğrencilerin ders kazanımlarını en etkili şekilde aktarmak amacıyla, Metaverse ortamının sunduğu imkânlardan yararlanılması sağlanmalıdır. Bu bağlamda, öğrencilerin Metaverse evreninde eğitici ve öğretici oyunlara katılım sağlayarak öğrenme süreçlerini desteklemeleri mümkündür. Ayrıca, Metaverse ortamında gerçekleştirilen tarihi ve kültürel geziler, öğrencilere fiziksel dünyada erişimi zor olan deneyimler sunarak eğitim süreçlerini zenginleştirebilir.

Metaverse teknolojisinin sunduğu olanaklar dikkate alındığında, bu teknoloji eğitim alanında büyük bir dönüşüm oluşturma potansiyeline sahiptir. Ancak, özellikle din eğitimi gibi hassas konularda dikkatli olunmalı ve öğretim materyalleri titizlikle hazırlanmalıdır. Bu fırsatlar ve tedbirler önemsendiğinde, eğitimin kalitesini artmasına olanak sağlayacak, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini yaşamalarına imkân sunacaktır. Bu öneriler, gelecekte yapılacak araştırmalar için bir temel oluşturmakta ve dinî pratiklerin sanal dünyada nasıl bir dönüşüm geçirebileceğine dair kapsamlı bir perspektif sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Adam, B. ve Katar, M. (2005). *Dinler Tarihi*. Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları: Eskişehir.
- Akgül, M. (2020). “Dindarlık, Sosyal Medya Dindarlığı ve Din İstismarı: Bir Arkaplan Çözümlemesi.” E. Erdem (ed). *Sosyal Medya Ahlakı*. (s. 35-45). Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları: Ankara.
- Aktay, Y. ve Köktaş, M. E. (2017). *Din Sosyolojisi*. Vadi Yayınları: Ankara.
- Akpınar, B., ve Akyıldız, T. Y. (2022). “Yeni Eğitim Ekosistemi Olarak Metaversal Öğretim”. *Journal of History School*, 56, 873-895.
- Altuntaş H. ve Şahin M. (2009). *Kur'an-ı Kerim Meali*. Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları: Ankara.
- Altınpulluk, H., ve Kesim, M. (2015). “Geçmişten günümüze artırılmış gerçeklik uygulamalarında gerçekleşen paradigma değişimleri”, *Akademik Bilişim Kongresi*, 4-6 Şubat 2015, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. 1-8.
- Arslan, A. (2015). “Eğitim ve Öğretimde Sosyal Medyanın Kullanımı” A. Büyükaslan ve A. M. Kırık (ed). *Sosyalleşen Olgular Sosyal Medya Araştırmaları II*. (s. 191-220). Çizgi Kitapevi: Konya.
- Arslan, A. ve Elibol, M. (2015). “Eğitsel Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının İncelenmesi: Android İşletim Sistemi Örneği”. *International Journal of Human Sciences*, 12(2), 1792-1817.
- Arslan, M. (2006). “Değişim Sürecinde Yeni Dindarlık Formları: Yeni Çağ İnanışları Örneği”. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 4(11), 15.
- Arslantürk, Z. (2004). *Dindarlık Olgusu*. Kurav Yayınları: İstanbul.
- Aşıkoğlu, N. Y. (2011). “Din Öğretiminde Öğretmenin Rolü ve Din Dersi Öğretmeni Yeterlilikleri (Türkiye Örneği)”. *C.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15(1), 5-13.
- Aydın, B. (2003). “Bilgi Toplumu Oluşumunda Bireylerin Yetiştirilmesi”. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(14), 183-190.

- Aydoğan, D. (2021). “Pandemi sürecinde sanat sergileri”. *Communication and Technology Congress*, 12-14 Nisan 2021, Aydın Üniversitesi, İstanbul. 159-166.
- Azuma, R. T. (1997). “A Survey of Augmented Reality”. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6 (4), 355- 385.
- Baltacı, A. (2018). “İslam Eğitim Tarihinde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Kullanımı: Tarihsel Bir Analiz”. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (12), 75-98.
- Başkonak, M. (2021). “Covid-19 Salgın Sürecinde İşitme Engellilere Yönelik Uzaktan Yaygın Din Eğitimi”. *Türkiye Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 12, 89-11.
- Bauman, Z. (2017). *Küreselleşme*. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Bavana, K. (2022). “Privacy in The Metaverse”. *Jus Corpus Law Journal*, 2 (3), 1.
- Bibri, S. E. ve Allam, Z. (2022). “The Metaverse as a Virtual Form of Data-Driven Smart Cities: The Ethics of the Hyper-Connectivity, Datafication, Algorithmization and Platformization of Urban Society”. *Computational Urban Science*, 2 (1), 22.
- Blanchard, C., Burgess, S., Harvill, Y., Lanier, J., Lasko, A., Oberman, M. and Teitel, M. (1990). Reality Built For Two: A Virtual Reality Tool. *SIGGRAPH Computer Graphics*, 24, 35–36. <https://doi.org/10.1145/91394.91409>.
- Bozkurt, A. ve Tu, C. H. (2016). “Digital Identity Formation: Socially Being Real and Present on Digital Networks”. *Educational Media International*, 53 (3), 153-167.
- Bronack, S. C. (2011). “The Role of Immersive Media in Online Education”. *The Journal of Continuing Higher Education*, 59 (2), 113-117.
- Cantekin, A. (2023). “Sanal Gerçeklik Kavramı: Sinemada Yarattığı Yenilikçi Dönüşümler”. *Eurasian Journal of Media Communication and Culture Studies*, 1 (1), 4-15.
- Campbell, H. (2012). “Understanding the Relationship Between Religion Online and Offline in a Networked Society”. *Journal of American Academy of Religion*, 80 (1), 64-93.
- Caro, L. (2012). Identidad Mosaico: La Encarnación Del Yo En Las Redes Sociales Digitales. *Telos: Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 91, 59-68.

- Calandra, C. (2022). *New Realities: Into the Metaverse and Beyond*. E. Chiu (ed). Wunderma Thompson.
- https://www.shopassociation.org.au/sites/default/files/uploadedcontent/field_f_content_file/new-realities-into-the-metaverse-and-beyond-2022.pdf (Eriřim tarihi: 24.05.2024).
- Chevalier, J. (2000). *Din Fenomeni*. Mehmet Aydın, (çev.). Din Bilimleri Yayınları: Konya.
- Collins, C. (2008). “Looking to The Future: Higher Education in the Metaverse”. *Educause Review*, 43 (5), 51-63.
- Cooley, C. H. (1929). *Social organization*. Transaction Publishers.
- Coser, L., Nock, S., Steffan, P., Rhea, B., and Merton, R. (1987). *Introduction to Sociology*. Second Edition, USA.
- Çağırkan, B. (2019). “Çokkültürlü Toplumsal Yapılarda Değişen Aidiyet Algıları: Yeni Toplumlar, Yeni Aidiyetler”. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (2), 558-573.
- Çağrııcı, M. *Ahlak*. DİA, 2, 1-9.
- Çalışkan, İ. (2002). *Kur'an'da Din Kavramı*. Ankara Okulu Yayınları: Ankara.
- Çapcıoğlu, İ. ve Bahadır, M. (2022). “Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Sanal Gerçeklik Meditasyonu Örneği”, İ. Çapcıoğlu ve F. Çapcıoğlu (ed). *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*, (s.703-726). Kriter Yayınevi: İstanbul.
- Çelik, C. (2013). *Geleneksel Şehir Dindarlığından Modern Kent Dindarlığına*. Hikmetevi Yayınları: İstanbul.
- Çuhadar, M. (2021). “Postmodernizm, Dijitalleşme ve Hibrit Dindarlık”. *Selçuk Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi*, 2 (1), 67-88.
- Dawson, L. L. (2000). “Researching Religion in Cyberspace: Issues and Strategies” J. K. Hadden and D. E. Cowan (eds.). in: *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises* (pp. 205–223). New York: JAI Press.

- Demirbağ, İ. (2020). “Üç Boyutlu Sanal Dünyalar”. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6 (4), 97-112.
- Dereli, T. (2020). “Yapay Zekâ ve İnsanlık”. *Bilişim Teknolojileri ve İletişim: Birey ve Toplum Güvenliği*, 114-130.
- Devecioğlu, B. (1995). “Başka Dünyaların Romanları”. *Yeni Yüzyıl*, 1 (49), 21.
- Dionisio, J.D.N., Burns III, W. G. and Gilbert R. (2013). “3D Virtual Worlds and The Metaverse: Current Status and Future Possibilities”. *ACM Computing Surveys*, 45 (3), 34-71.
- Doğan, D., Erol, T. ve Mendi, A., F. (2021). “Sağlık Alanında Karma Gerçeklik”. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 29, 11-18. <https://doi.org/10.31590/ejosat.1009810>.
- Doğan, R., ve Tosun, C. (2003). *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretimi Özel Öğretim Yöntemleri*. Pegem Yayınları: Ankara.
- Dundas, K. (2021). What is the metaverse? <https://www.techradar.com/news/the-metaverse-is-coming-but-what-does-that-even-mean#:~:text=Today%2C%20the%20word%20metaverse%20generally,transport%20ourselves%20into%20the%20metaverse>. (Erişim Tarihi 13.05.2024).
- Efendioğlu, H. İ. (2022). “Metaverse Nedir? Metaverse Dünyasında Pazarlama”. Y. A. Ünvan ve R. İnan (ed). *Ekonomi, İdari ve Sosyal Bilimler Araştırmaları* (s. 133-149). Lyon: Livre de Lyon.
- Elmas, Ç. (2021). *Yapay Zekâ Uygulamaları*. Seçkin Yayınları: Ankara.
- Eroğlu, B. (2019). “Dijital Video Oyunları ve Eğitim: Minecraft Eğitim Sürümü.” *Anadolu Öğretmen Dergisi*, 3 (1), 56-64. <https://doi.org/10.35346/aod.568427>.
- Falchuk, B., Loeb, S. and Neff, R. (2018). “The Social Metaverse: Battle for Privacy”. *IEEE Technology and Society Magazine*, 37 (2), 52-62.
- Fer, S. ve Cırık, İ. (2007). *Yapılandırmacı Öğrenme: Kuramdan Uygulamaya*. Morpa Yayınları: İstanbul.

- Fernandez, C. B. and Hui, P. (2022). "Life, The Metaverse and Everything: An Overview of Privacy, Ethics, and Governance in Metaverse". *arXiv preprint arXiv: 2204.01480*, 8-13.
- Ferrell, O. C. and Gresham, L. G. (1985). "A Contingency Framework for Understanding Focus on Marketing Ethic". *Journal of Business Ethics*, 8, 695-743.
- Ferhat S. (2016) "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik". *TRT Akademi Dergisi*, 1, 725-74.
- French, K. (2018). This Pastor is Putting his Faith in A Virtual Reality Church. <https://www.wired.com/story/virtual-reality-church/> (Erişim tarihi: 10.05.2024).
- Garner, S. (2022). "Theology and the New Media". H. A. Campbell and R. Tsuria (eds.). in: *Digital Religion Understanding Religious Practice in Digital Media*. (pp. 266-281). Second Edition Published, New York.
- Gazeteduvar. (2022). Suudi Arabistan Kabe'yi Metaverse Evrenine Açtı. <https://www.gazeteduvar.com.tr/suudi-arabistan-kabeyi-metaverse-evrenine-actihaber-1550871/> Gazeteduvar. (Erişim tarihi: 25.04.2024).
- Göçen, A. (2022). "Eğitim Bağlamında Metaverse". *Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 6 (1), 98-122. <https://doi.org/10.46452/baksoder.1124844>.
- Gökbayrak, H. (2021). Dijital Dinin Kurumsallaştırılması: Paradigmalar, Terimler, Sorular, Konular ve Yöntemler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Göker, G. (2017). "Dijital Heterotopyalar: "Başka" Bir Bağlamda Yeni Medya." *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9 (4), 164-188.
- Gündüz, Ş. (2007). *Yaşayan Dünya Dinleri*. Türkiye Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları: Ankara.
- Güneş, A. (2017). *Din Öğretimi Materyalleri*. Dem Yayınları: İstanbul.
- Haberli, M. (2014). *Sanal Din*. Açılım Yayınları: İstanbul.
- Haberli, M. (2020). "Dijital Din Araştırmalarında Konu ve Yaklaşımlar". *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 9 (2), 879-902.

- Hülür, A. B. ve Akçay Bekiroğlu, H. (2016). “Çevrimiçi Din: Dini İçerikli Bir Facebook Sayfasının Göstergebilimsel Analizi”. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 27 (1), 145-164.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D. and Watrianthos, R. (2022). “Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan”. *Jurnal Basicedu*, 6 (3), 3351-3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>.
- Jaber, T. A. (2022). “Security Risks of The Metaverse World.” *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16 (13), 4-14.
- Jennings, N. and Collins, C. (2008). “Virtual or virtually U: Educational Institutions in Second Life”. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 2 (3), 180-186.
- Jenkins, R. (2008). *Social Identity*. Routledge: Londra ve New York.
- Jun, G. (2020). “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality.” *Church Transformation*, 37 (4), 297-305.
- Karaarslan, F. (2015). “Post Seküler Din Halleri: Dinin Dijitalleşmesi.” M. Çamdereli, Ö. B. Doğan ve N. K. Şener (ed). *Dijitalleşen Din* (s. 33-36). Köprü: İstanbul.
- Karslı, B. ve Aycan, S. (2020). “Instagram ve Mahremiyet: Dindar Muhafazakâr Kadınların Paylaşımları Örneği”. *Turkish Academic Research Review*, 5 (2), 245-266. <https://doi.org/10.30622/tarr.725695>.
- Kavut, S. (2021). Kişilerarası İletişim Bağlamında Dijital Kimlik Algısı ve İzlenim Yönetimi Üzerine Bir Araştırma. Yayınlanmış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kavut, S. (2023). “Toplumsal Yaşamda Metaverse: Metaverse Haberleri Üzerine Bir Değerlendirme”. *TRT Akademi Dergisi*, 8 (17), 342-367.
- Kaya İ., Oktay S. ve Engin O. (2005). “Kalite Kontrol Problemlerinin Çözümünde Yapay Sinir Ağlarının Kullanımı”. *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 21 (1), 92-107.

- Kaya, E. Z. (2023). Metaverse’te İlk Sanal Duruşma. Hukuk ve Bilişim. <https://hukukvebilisim.org/metaversete-ilk-sanal-durusma> (Erişim tarihi: 04.03.2024).
- Kayacan, Ş. ve Batu, M. (2024). “Metaverse Ne Değildir? Sanal Dünya Üzerine Akademik Bir Tartışma”. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, 4 (7), 88-110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10715739>.
- Kaymakcan, R. (2007). “Türkiye’de Din Eğitiminde Çoğulculuk ve Yapılandırmacılık: Yeni Ortaöğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Programı Bağlamında Bir Değerlendirme.” *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 7 (1), 177-210.
- Kelly, C. (1993). “Group Identification, Intergroup Perceptions and Collective Action”. W. Stroebe and M. Hewstone (eds.). in: *European Review of Social Psychology*. (pp. 59-85). Chichester: John Wiley ve Sons.
- Kına, E. ve Biçek, E. (2023). *Metaverse-Yeni Dünyaya İlk Adım*. İksad Yayınları: Ankara.
- Korkmaz, M. (2014). *Din Öğretimi Teknolojisi ve Materyal Geliştirme*. Tezmer Yayınları: Kayseri.
- Köse, M. (2021). Metaverse Nedir ve Neden Çok Önemlidir? Yaşamlarımızı Dijital Bir Evrene Taşıyabilir Miyiz? Evrim Ağacı. <https://evrimagaci.org/metaverse-nedir-ve-neden-cok-onemlidir-yasamlarimizi-dijital-bir-evrene-tasiyabilir-miyiz-11135> (Erişim tarihi: 10.04.2024).
- Kuban Torun, N. ve Torun, T. (2022). “Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi”. *Alanya Akademik Bakış*, 6 (2), 2511-2526.
- Kutlu, M. O., Uğuz, S., Günay, S., Etiz, B. ve Cihan, E. (2019). “Yol Gösterici Bir Öğretim Tasarımı Kuramı: C.M. Reigeluth’un Öğretimi Ayrıntılı Düzenleme Kuramı-Bir Örnek Uygulama”. *Journal of Continuous Vocational Education and Training*, 2 (1), 67-82.
- Krueger, M. W. (1991). *Artificial Reality II*. Addison-Wesley: Birleşik Krallık.
- Kuzudişli, A. (2014). “Din Eğitimi ve Sanal Âlem”. H. Aydın ve M. Polat (ed). *Küreselleşme Sürecinde Din Eğitimi Sempozyum Bildiri Kitabı*. (s. 28-36). Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.

- Küçük, S. (2015). Mobil Artırılmış Gerçeklikle Anatomi Öğreniminin Tıp Öğrencilerinin Akademik Başarıları ile Bilişsel Yüklerine Etkisi ve Öğrencilerin Uygulamaya Yönelik Görüşleri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Lee, H. and Hwang, Y. (2022). “Technology-Enhanced Education Through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning.” *Sustainability*, 14 (8), 4786. <https://doi.org/10.3390/su14084786>.
- Lee, H., Woo, D. and Yu, S. (2022). “Virtual Reality Metaverse System Supplementing Remote Education Methods: Based on Aircraft Maintenance Simulation”. *Applied Sciences*, 12 (5), 2667. <https://doi.org/10.3390/app12052667>.
- Liu, H., Bowman, M., Adams, R., Hurliman, J. and Lake, D. (2010). Scaling Virtual Worlds: Simulation Requirements and Challenges. *Proceedings of the 2010 Winter Simulation Conference (WSC)*. December 5-8, Baltimore. 778–790.
- Locurcio, L. L. (2022). “Dental Education in the Metaverse”. *British Dental Journal*, 232 (4), 191-191. <https://doi.org/10.1038/s41415-022-3990-7>.
- Mann, S. (1997). “Wearable Computing: A First Step Toward Personal Imaging”. *IEEE Computer*, 30 (2), 25-32.
- Mandal, T., Sağır, A. B., Öztürk, M. N. A., Uysal, M. Y., Külekçi, M. ve Büyükakıncı, Y. B. (2022). “Metaverse: Sanal Dünyadan Gerçek Gizlilik ve Güvenlik Problemlerine”. *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 4 (2), 100-106. <https://doi.org/10.47769/izufbed.1130284>.
- Meşe, G. (1999). Sosyal Kimlik ve Yaşam Stilleri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Narin, G. N. (2021). “A Content Analysis of the Metaverse Articles”. *Journal of Metaverse*, 1(1), 17- 24.
- Noyan, E. ve İdikut Özpençe, A. (2023). “Metaverse, Etik, Gelecek ve Kamusal Düzenlemeler”. *TRT Akademi Dergisi*, 8 (17), 104-121.
- Okumuş, S. (2023). “Dijitalleşme ve Dini Pratikler: Bir Literatür Taraması”. *Tam Akademi Dergisi*, 2 (1), 101-122. <https://doi.org/10.58239/tamde.2023.03.006.x>.

- Oppenheim, C. (1993). "Virtual Reality and The Virtual Library". *Information Services and Use*, 13, 215-227.
- Oyman, N. (2016). "Sosyal Medya Dindarlığı". *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 26, 125-167.
- Özdemir, S. ve Gıynaş, A. Y. (2022). "Metaverse ve Din Eğitimi". *Turkish Academic Research Review*, 7 (4), 1080-1112.
- Özmen, H. (2004). "Fen Öğretiminde Öğrenme Teorileri ve Teknoloji Destekli Yapılandırmacı (Constructivist) Öğrenme". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3 (1), 100-111.
- Öztürk, İ. ve Zeybek, B. (2021). "Dijitalleşme ve Etik Sorunlar: Nesnelerin İnterneti Teknolojisini Gözetim, Gizlilik, Güvenlik Kapsamında Değerlendirme". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 55, 1-15.
- Pınarbaşı, G. (2022). "Ruhsal Evren Örnekleri: Evol Vr ve Cardolordz". *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12 (3), 721-733.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9 (5), 1-5.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. Prees Cambridge: London, England.
- Round, B. (2019). Exploring the Church-in Virtual Reality. Medium. <https://medium.com/faithtech/exploring-the-church-in-virtual-reality-44d002617970> (Erişim tarihi: 21.03.2024).
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G. ve Güzel, S. M. (2022). "Eğitimde Dijital Oyunlar ve Oyun ile Öğrenme". *International Journal Of Active Learning*, 6 (2), 117-140.
- Sayar, E. T. ve Özmen, S. (2022). "Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma". *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11 (1), 320-341.
- Schwartz, S. J. (2001). "The Evolution of Eriksonian and Neo-Eriksonian Identity Theory and Research: A Review and Integration." *An International Journal of Theory and Research*, 1 (1), 7-58.

- Schwartz, J. S. (2005). "A New Identity for Identity Research: Recommendations for Expanding and Refocusing the Identity Literature". *Journal of Adolescent Research*, 20 (3), 293-308. <https://doi.org/10.1177/0743558405274890>.
- Simón-Vicente, L., Rodríguez-Cano, S., Delgado-Benito, V., Ausín-Villaverde, V. and Cubo Delgado, E. (2022). *Cybersickness. A Systematic Literature Review of Adverse Effects Related to Virtual Reality*. Neurología.
- Sipahioğlu, M., ve Demirçelik, E. (2021). "The digital transformation of education: metaverse and changing nature of teaching and learning", *I. Uluslararası Eğitimde Mükemmellik Kongresi*, 20-21 Kasım 2021, Eğitimde Mükemmellik Derneği, Aydın. 74-96.
- Snyder, P., Doerfler, P., Kanich, C. and McCoy, D. (2017). Fifteen Minutes Of Unwanted Fame: Detecting And Characterizing Doxing, *Internet Measurement Conference*. November 01, Usa. 432-444.
- Sohier, R. and Bree, J. (2019). "Toward Adolescents Digital Identity Profiles: A Comparison Between Quantitative and Qualitative Analysis". P. Rossi and N. Krey (eds.). *Academy of Marketing Science*, 2019, 503-515. https://doi.org/10.1007/978-3-030-02568-7_140.
- Stone, R. J. (1991). "Virtual Reality and Cyberspace: From Science Fiction to Science Fact". *Information Services and Use*, 11, 283-300.
- Sutherland I. (1965). "The Ultimate Display". *Proceedings of IFIP Congress*. 05 May 1965, Washington. 506-508.
- Suh, W. and Ahn, S. (2022). "Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students". *Journal of Intelligence*, 10 (1). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017>
- Tajfel, H. (1982). "Social Psychology of Intergroup Relations". *Annual Review of Psychology*, 33, 1-3.
- Tan, W., Zhu, H., Tan, J. and Zhao, Y. (2021). "A Novel Service Level Agreement Model Using Blockchain and Smart Contract for Cloud Manufacturing in Industry 4.0". *Enterprise Information Systems*, 16 (9),1-26.

- Tekin, M. (2011). *Kutsal Sekülerizm*. Açılım Yayınları: İstanbul.
- Topaçoğlu, O. ve Kılavuz, M. E. S. (2022). “Rekreasyon ve Sosyalleşme Açısından Metaverse İncelemesi”. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 9 (3), 18–37. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7129830>.
- Turkle, S. (1995). *Life on The Screen: Identity in the Age of Internet*. Touchstone Press: New York.
- Turi, J. (2014). The Sights and Scents of the Sensorama Simulator. <https://www.engadget.com/2014-02-16-morton-heiligs-sensorama-simulator.html> (Erişim Tarihi: 11.03.2024).
- Turner, B. S. (2017). “Düşünsel Modernlik”. A. Topçuoğlu ve Y. Aktay (ed). *Postmodernizm ve İslam, Küreselleşme ve Oryantalizm*. (s. 173-192). Vadi Yayınları: Ankara.
- Türk, G. D. ve Darı, A. B. (2022), “Metaverse’de Bireyin Toplumsallaşma Süreci”. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (1), 277-297.
- Tümer, G. (1986). “Çeşitli Yönleriyle Din”. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 28/1, 213-236.
- Tümer, G. (1994). *Din Bilimleri*. DİA, 9 1/11.
- Uğurlu, Ö. ve Yakın, M. (2015). “Sosyal Medyada Kimlik Temsilinin Mekân Üzerinden Okunması: Foursquare.” Ö. Oğuzhan (ed). *İletişimde Sosyal Medya: Sosyal Medyada Etkileşim*. (s. 199-240). Kalkedon Yayınları: İstanbul.
- Utma, S. (2019). “Dindarlığın Değişen Yüzü: Dinin Popülerleşmesi ve Sosyal Medya Dindarlığı”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12 (64), 894-902.
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Liu, D., Xing, R., Luan, T. H. and Shen, X. (2022). “A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy”. *arXiv preprint arXiv:2203.02662*.
- Wankel, C. and Blesinger, P. (2012). “Innovative Approaches in Higher Education: An Introduction to Using Immersive Interfaces”. *Increasing Student Engagement and Retention Using Immersive Interfaces: Virtual Worlds, Gaming, and Simulation*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited. 1-5.

- Yalvaç Arıcı, H. ve Arıcan S. (2022). “Sosyal Medyanın Etkilerine Yönelik Manevi Danışmanlık Eğitimi İhtiyaç Analizi”. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 9 (1), 263-302.
- Yamaç, M. (2023). “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 23 (1), 29-57.
- Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., Xiong, Z., Kang, J. and Zheng, Z. (2022). “Fusing Blockchain and AI with Metaverse: A survey”. *IEEE Open Journal of the Computer Society*, 3, 122-136.
- Yıldırım, E. (2019). “Dinî Ağ Toplumunun Doğuşu”. *TDV İstanbul Müftülüğü Dergisi*, (39), 16-19.
- Yılmaz, F., Mete, A. H., Türköz, B. F. ve Özgür, İ. (2022). “Sağlık Hizmetlerinin Geleceğinde Metaverse Ekosistemi ve Teknolojileri: Uygulamalar, Fırsatlar ve Zorluklar”. *Eurasian Journal of Health Technology Assessment*, 6 (1), 1-22.
- Yiğitoğlu, M. (2022). “Religious Virtual Living and Metaverse On the Real World”. *Afro Eurasian Studies*, 10 (1), 8.
- Zhang, X., Yang, D., Yow, C. H., Huang, L., Wu, X., Huang, X. and Cai, Y. (2022). “Metaverse for Cultural Heritages”. *Electronics*, 11 (22), 3730. <https://doi.org/10.3390/electronics11223730.tr>.