

# METAVERSE’TE DİNÎ VE TOPLUMSAL TEZAHÜRLER\*

Muhammed YAMAÇ\*\*

## Makale Bilgisi

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi, **Geliş Tarihi:** 26 Kasım 2022, **Kabul Tarihi:** 20 Mart 2023, **Yayın Tarihi:** 31 Mart 2023, **Atf:** Yamaç, Muhammed. “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 23/1 (Mart 2023): 29-57.

<https://doi.org/10.33415/Daad.1210422>

## Article Information

**Article Types:** Research Article, **Received:** 26 November 2022, **Accepted:** 20 March 2023, **Published:** 31 March 2023, **Cite as:** Yamaç, Muhammed. “Religious and Social Manifestations in the Metaverse”. *Journal of Academic Research in Religious Sciences* 23/1 (March 2023): 29-57.

<https://doi.org/10.33415/Daad.1210422>



## Öz

Dijital/sanal ve teknolojik gelişmeler, birey ve toplumların yaşamında oldukça önemli ve çok boyutlu değişimlere yol açmıştır. Bu değişim aynı zamanda gündelik hayatı çok boyutlu olarak sanal evrene aktarmanın ve eklemlenmenin zorunlu bir sonucu olarak kendini göstermiştir. Diğer bir deyişle sanal yaşamın çok boyutlu kuşatması ve hegemonyası, bireysel ve toplumsal hayatta bir gerçeklik olarak kendini inşa etmektedir. Bu sanal gerçeklik son dönemde özellikle Metaverse’e dair içerik ve kurgularla birlikte zamanla çeşitlenmiş ve zenginleşmiş görünmektedir. Gerçekliği artırılmış (AR: Augmented Reality) sanal içerikler barındıran Metaverse (öte evren/evren ötesi), kullanıcılarına etkileyici ve cezbedici üç boyutlu arayüz ve avatarlarla sanal dünyalar kurma imkânı sunan bir dijital platformdur. Gündelik yaşamın neredeyse her alanının avatarlar aracılığıyla kurgusal olarak tasarlandığı Metaverse, bir anlamda oyun/eglenme, haz, imaj ve tüketim odaklı bir paralel evren sanallaştırmasıdır. Metaverse platformları, dinî ve toplumsal açıdan birtakım imkânlar içerdiği gibi riskleri de barındırmaktadır. Bu çerçevede çalışma, gündelik birçok faaliyet veya aktivitenin gerçekleştirildiği sanal bir alan olarak “Metaverse’te dinî ve toplumsal tezahürler nelerdir?” sorusunu anlamaya ve anlamlandırmaya girişmektedir. Çalışmada doküman analizi ve (katılımlı) gözlem tekniği kullanılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Din Sosyolojisi, Toplum, Din, Sanallaştırma, Metaverse.

\* Bu makale, Metaverse ve Din Uluslararası Sempozyumu’nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler: Eleştirel Bir Yaklaşım” adlı tebliğin içeriği geliştirilerek ve kısmen değiştirilerek üretilmiş hâlidir.

\*\* Dr. Öğr. Üyesi, Bartın Üniversitesi, İslami İlimler Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri, Din Bilimleri Anabilim Dalı, myamac@bartin.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2215-4492>

## Religious and Social Manifestations in the Metaverse

### Extended Abstract

The digital/virtual and technological developments that emerged in the 21st century have led to significant multidimensional changes in the lives of individuals and societies. This process has also manifested itself as a necessary result of transferring and articulating daily life to the virtual universe in a multidimensional way. In other words, virtual life's multidimensional siege and hegemony constructs itself as an unshakable reality in individual and social life. In other words, virtual life's multidimensional siege and hegemony create itself an unshakable reality in personal and social life. This virtual reality seems to have diversified and enriched over time, especially with the content and fiction of the Metaverse. Reality (AR: Augmented Reality) is a digital platform that allows its users to create virtual worlds with an impressive and attractive three-dimensional interface and avatars. Metaverse, in which almost every area of daily life is hypothetically fictionalized through avatars, is, in a sense a parallel universe virtualization focused on game/entertainment and therefore pleasure, image and consumption. In this context, what are Metaverse's religious and social manifestations, where many daily activities or activities are carried out? Engages in a critical discussion of its problems. Qualitative methods and documentation techniques were preferred in the study.

Metaverse reflects or visualizes content based on the relationship between religion and society is very important for the discipline of the sociology of religion. Examining the religion-society relationship in the conception of the metaverse from the perspective of the Sociology of Religion now expresses a necessity rather than a necessity. It can be said that understanding and analyzing the point reached by the rapidly changing/transforming religion and social relations today through the socio-religious content and orientations of the Metaverse will meet a need in the sociology of religion. In this respect, the sociology of religion science needs to focus and concentrate on research and analysis of the Metaverse. It is almost impossible to consider religion or society completely independent of digital technologies such as Metaverse. On the other hand, when we look at the sociology of religion literature, the inadequacy of the studies carried out in the Metaverse stands out in the first place. On the other hand, diversifying the subjects and courses of the sociology of religion within this framework is a necessary dimension of today's virtual religion and social relations. Thus, it will be easier to understand and make sense of the Metaverse, which has become a subject worthy of research and evaluation by directly entering the field of the sociology of religion. At this point, it is essential to carry out qualified studies that will contribute to the sociology of religion literature to trace the changes that may arise regarding the Metaverse in the context of religion and society.

Metaverse is examined, and it is seen that some criticisms have been opened in general. At this point, there is the fictional and perceptual construction of avatar communities and the reproduction of digital religion with different designs. The main determining factor in these productions is the individual's imagination within the digital content framework. In this context, it is recommended to produce the digital fiction and perception of an avatar design that expresses and positions the individual and determines his social status and image in the Metaverse. In this respect, Metaverse draws attention with its different manifestations of "as if" on a perceptual and fictional basis. Unlike the real social order, almost everything is fictionalized as "as if".

Metaverse, as an element of relatively capitalist culture, imposes a digital consciousness that suppresses society's religious, moral or human aspects. On the other hand, this consciousness rises only under the guidance of fictional and utopian elements. In this respect, Metaverse tends to corrupt, exploit and exploit

by transforming the natural and natural world of man. In this sense, Metaverse corresponds to the understanding of the individual and society, prioritizing a soulless, disembodied, uniform, secular, consumer, and hedonist approach. In this respect, Metaverse presents signs that become meaningless and uncertain in religious and social dimensions. In this context, it is observed that new understandings of society and religion are produced.

A three-dimensional segment of digital society and religion productions that is closer to reality at the perceptual level is revealed. At this point, we can discuss a design that can be read as “avatar society” and “avatar religion and piety”. In this sense, there are intricate social structures, types of relationships, and religious manifestations that are shaped by the individual's desire and imagination but enabled by content based on digital data. The social and religious manifestations of the Metaverse can be expressed as a tangle of public and unpredictable power relations and interactions that prioritize realizing individual wishes and dreams. This, on the other hand, contains an aspect that is open to dangers, risks, anomalies, deviations, uncertainties, dilemmas, and multidimensional interpretations from social and religious perspectives. When we look at the religious manifestations of the Metaverse, it can be said that it has content and tendencies that open the door to religious abuse. At this point, it is understood that the absence of religious authority and lack of religious control is one of the main reasons for this. In particular, the dominance of the avatar-oriented religion approach rather than the authoritarian-oriented religion in the traditional religion is striking. This shows the ambiguity and meaninglessness of how religion will be located in the Metaverse, and the lack of (e) the content of any structure or system that can correspond to religious experience and spirituality. At this point, we do not have a religious indicator other than making a place of worship or wandering around with digital fiction. At this point, there is not enough data on how to make sense of human beings' transcendent or religious dimensions, even through the avatar. The absence of authority to explain the religious manifestations and extras in the metaverse leads to profound ambiguity in the religious sense.

It is seen that the meaning of religious behavior, attitude, symbol, and language in Metaverse is limited to digital content. This is an attempt to prevent the diversity that may occur from religious perspectives and experiences. In addition, this situation only allows it to go up to the limit determined by digital elements. This can cause religious and moral deviations and breaks in the Metaverse. Thus, it becomes possible for people to have problems regarding religious experience and interpretation due to the lack of religious authority and guidance.

The fictional and perceptual qualities of Metaverse, in a sense, are strengthened by three-dimensional avatars equipped with anthropomorphic features. It means that robotic/mechanical human beings, discovered with the saving of movement (equipments) since time and space, are imbued with divine qualities in subjects such as creation, survival, death, and the hereafter. In this sense, the human being is drawn to a field of thought that can be expressed with the motto “man is self-sufficient” or “man is the measure of everything” as a striking element in the avatar figures equipped in anthropomorphic style. In light of these analyses, the following questions may come to mind: Is a system setup contemplated in the Metaverse that can respond to religious, moral, or spiritual social needs? Or, according to the current fiction, is this need or dimension of society neglected? Or is the transcendent/religious dimension of the individual or organization completely left to human monopoly (initiative)? If the intended setup of the Metaverse is like this, wouldn't this serve the deification of man? Or at least not lay the groundwork for it? Thus, based on the transhumanist perspective, the aim of sanctifying the human being and wearing the armor of immortality can emerge. In augmented virtual reality, it is another matter of debate whether the limitation of human beings to purely digital/mechanical/robotic worlds or situations and

the extent to which they want to fit into these are compatible with human nature and real life. As a result, the importance of a more detailed and different view of the religious and social manifestations of the Metaverse emerges. In this context, the idea that research based on religious and social perspectives on Metaverse should gain momentum. It seems essential to realize alternative studies for environments or applications with digital content, which can be an alternative to the fictional and perceptual world of Metaverse, which are more understandable in the religious and social dimension, sustainable, educational qualities are at the forefront, taking into account the transcendent and spiritual dimension of human beings.

**Keywords:** Sociology of Religion, Society, Religion, Virtualization, Metaverse.

## Giriş

Modernizm, geleneksel yaşamı; dijitalleşme de (post) modern yaşamı büyük ölçüde etkilemiş ve dönüştürmüştür. Değişim süreçlerinin tümünde birey ve toplum temel değişim unsurlarındandır. Metaverse de dijitalleşmenin ortaya çıktığı sanal dünya girişimi olarak “bireysel eylem” ve “sosyalleşme” üzerine odaklanmaktadır. Bu noktada toplumun en önemli taşıyıcı unsurlarından biri olan “birey” ve bireyin var olmasını sağlayan bir mekanizma olarak “bireysel eylem”, “toplum” ve “sosyalleşme”, Metaverse’ün yapısal dönüşümünün temel belirleyici dinamiklerinden biri olarak işlev görmektedir. Bu durum geleneksel, modern, postmodern veya post-truth süreçlerde değişimin başat faktörleri olarak yer almaktadır. Metaverse’ün dijital değişiminde özellikle ilgi, yönelim, kurgu, tasarım ve hayaller diğer işlevsel araçlardır. Diğer taraftan birey ve toplum açısından vazgeçil(e)mez bir boyut taşıyan dinin Metaverse’teki akıbeti ve konumu ile Metaverse’ün belirleyici dijital göstergesi ve öğeleri çerçevesinde şekillenen din-toplum ilişkilerinin yapısı ve değişimi oldukça önem taşımaktadır. Bu da Metaverse’e din sosyolojisi perspektifinden yaklaşarak değerlendirmelerde bulunmayı gerekli kılmaktadır.

Bilişim, teknoloji ve dijitalleşmenin günümüzde vardığı nokta, bireysel ve toplumsal hayatı büyük ölçüde etkilemiş ve değişimin temel faktörlerinden biri haline gelmiş bulunmaktadır. Mikro ve makro düzeyde çok boyutlu toplumsal etkileşimin temel unsurlarından biri olarak oldukça önemli yön ve içerikler barındıran dijitalleşme, günümüz bilimsel araştırma alanlarının odak noktalarından biri olarak dikkat çekmektedir. Literatürde farklı disiplinlere konu olan boyutlarıyla görünürlük kazanan dijitalleşme, din sosyolojisinin gelecek vizyonunun temel yönelimlerini değiştire(bile)cek (görece biçimlendirecek) işaret veya ipuçlarına sahiptir. Nitekim önümüzdeki süreçlerde Metaverse adıyla öne çıkan sanal gerçeklik evreninin, genelde din bilimleri özelinde ise din sosyolojisinin en ilgi çekici konuları ara-

sında yer alacağı muhtemeldir.<sup>1</sup> Sosyal medyanın yanı sıra özellikle Metaverse gibi birçok faaliyet veya aktivitenin avatarlar<sup>2</sup> aracılığıyla gerçekliği artırılmış sanal platformlar, din sosyolojisi açısından üzerinde inceleme yapılacak yeni metotlar, biçimler, argümanlar ve veriler/bulgular barındırmaktadır.<sup>3</sup> Bu çerçevede günümüz din-toplum ilişkilerine dair araştırmaların yöneldiği alanlardan biri de sanal evrendir.<sup>4</sup> Sanal sosyalleşme, topluluk/grup ve dijital din,<sup>5</sup> dinî grup, vaaz, vaiz, ibadet, kutsallıklar vb. oluşumlar günümüz din sosyolojisi araştırmalarının yoğunlaştığı önemli konular arasındadır. Bu anlamda Metaverse’ün dinî ve toplumsal tezahürlerine sosyolojik bir bakış hem bu alandaki bir boşluğa karşılık geleceği hem de literatüre katkı sağlayacağı umulduğundan dolayı önem taşımaktadır.

Bu çalışma, Metaverse’te ortaya çıkan dinî ve toplumsal tezahürleri sosyolojik bir bakış açısıyla ele almakta ve bunu doküman analizi ve (katılımlı) dolaysız gözlem<sup>6</sup> teknikleriyle ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışma, sanal gelişmelerin son dönemde din ve toplum ekseninde ortaya çıkardığı durum ve perspektifleri düşünmeye, anlamaya ve anlamlandırmaya odaklanmaktadır. Son tahlilde denilebilir ki internet, sanal görünüm ve teknoloji alanındaki hızlı ve çok boyutlu değişimler, gerçekliği artırılmış üç boyutlu bir görünüm olarak Metaverse dünyasını/alanını ortaya çıkarmıştır. Metaverse’te ortaya

- <sup>1</sup> Türkiye’de din sosyolojisi perspektifinden ele alınan bazı çalışma örnekleri şunlardır: Ali Baltacı, “Metaverse ve Dinin Çoklu Sanal Temsili”, *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*, ed. İhsan Çapcıoğlu – Fatma Çapcıoğlu (İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022) 673-702; İhsan Çapcıoğlu – Merve Bahadır, “Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Sanal Gerçeklik Meditasyonu Örneği”, *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*, ed. İhsan Çapcıoğlu – Fatma Çapcıoğlu (İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022), 703-726; İhsan Çapcıoğlu – Ahmed Hamza Alpay, “Metaverse: Dijital Dünyada Gerçekliğin Yeniden İnşası”, *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*, ed. İhsan Çapcıoğlu – Fatma Çapcıoğlu (İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022), 657-672; Mehmet Haberli, *Sanal Din: Tarihsel, Kurumsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din* (İstanbul: Açılım Kitap, 2014).
- <sup>2</sup> “Avatar”, Metaverse katılımcıların beden temsillerinin betimsel bir aracıdır. “Avatar, sanal gerçeklik ortamlarında kullanılabilen gerçek beden görünümünde ve hareket edebilen sanal bir bedendir” (İrfan Cirit, “Avatar”, ed. Naci Akdemir - Can Ozan Tuncer, *Siber Ansiklopedi Siber Ortama Çok Disiplinli Bir Yaklaşım* (Ankara: Pegem Akademi, 2021), 33).
- <sup>3</sup> Din sosyolojisinde dijital metodoloji ve yaklaşımlar için bk. Sariya Cheruvallil – Suha Shakkour (ed.), *Digital Methodologies in the Sociology of Religion* (London-New York: Bloomsbury Academic, 2016).
- <sup>4</sup> Bu çerçevede (dijital) medyada dinî içeriklerin toplumu nasıl etkilediği konusunda Adamor Toplum Araştırmaları Merkezi tarafından hazırlanan *Türkiye Endeksi Gündem Araştırması*’nın 2022 haziran raporu için bk. <https://adamor.com.tr/> (Erişim 15 Mart 2023).
- <sup>5</sup> Dijital din kavramı için bk. Pauline Cheong (ed.) vd., *Digital Religion, Social Media and Culture: Perspectives, Practices and Futures* (New York: Peter Lang Publishing Group, 2012); Heidi A. Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London And New York: Routledge, 2013).
- <sup>6</sup> Dolaysız veya katılımlı gözlem tekniği için bk. Ali Yıldırım - Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin Yayınları, 2005), 170-172.

çıkan farklı dinî ve toplumsal tezahürler sosyolojik analizi gerekli kılacak yapılara, içeriklere, anlamlara ve buna dönük perspektiflere sahip bulunmaktadır. Bu kapsamda Metaverse'ün farklı toplumsal ve dinî tezahürleri incelendiğinde genel olarak birtakım eleştirilere de kapı aralandığı görülmektedir. Bu anlamda Metaverse'ün farklı görünümünde resmedilen avatarların Metaverse'ün toplumsal kurgusunda ve algısal inşasında önemli rol oynadığı söylenebilir. Bu noktada avatarlar dijital topluluk, toplum ve din kurgusuyla/simülasyonu ile farklı tasarımlarla yeniden üretilmektedir. Söz konusu üretimlerde farklı gösterilerde ortaya çıkan toplum ve din imajı “-miş gibi” farklı tezahürleriyle dikkat çekmekte ve tasarımsal olarak kurgulanmaktadır. Küresel ve kapitalist kültür kılavuzluğunda ve birikiminde seküler epistemoloji üzerine kurulu eğilimlerle aktarılan toplumsal ve dinî tezahürlerin, hedonik ve tüketici yaklaşımı daha çok öncelediği anlaşılmaktadır. Bu durum, Metaverse kapsamındaki platformlarda dinî sembol, faaliyet alanı ve içeriklerin seküler yapı ve eğilimlere göre sınırlı tutulmasıyla gözlemlenebilmektedir. Esasen Metaverse platformlarının özellikle dinî sosyalleşme<sup>7</sup> açısından bir fırsat barındırdığı söylenebilir. Ancak Metaverse'ün bazı platformları üzerine yaptığımız katılımlı gözlem neticesinde bunların, dinî göstergelerden ziyade daha çok seküler imajı özendirerek veya cezbedecek yapı veya eğilimlere ağırlık verdiği müşahade edilmiştir. Buna göre de avatar tasarımları üzerinden daha çok eğlenceye, hazza ve tüketim dayalı bir toplum ve din imajı çizilmiştir. Bu da Metaverse'ün dinî ve toplumsal tezahürlerinde algısal ve ütöpik düzeyde “avatar toplumu”, “avatar dini” ve “avatar dindarlığı” biçiminde okunabilecek yeni yapıların oluşmasını salık vermektedir.

### 1. “Metaverse” Kavramı ve Tasarımı

“Meta (öte)” ve “universe (evren)” kelimelerinin birleşiminden türetilen “Metaverse (evren ötesi)” kavramı, ilk olarak 1992’de Neal Stephenson’ın yazdığı *Snow Crash (Kar Çöküşü)* isimli bilim kurgu romanında kullanılmıştır. Ancak daha çok 2010 sonrası üretilen kurgusal dijital oyun teknolojilerinin tasarımlarının genişletilmesi ve çeşitlenmesi, özellikle de 2021’de Facebook’un kurumsal isminin “Meta” olarak değiştirilmesiyle birlikte gündemde yer edinerek yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından yeni bir kavram olması dolayısıyla Metaverse’e herhangi bir karşılık zikredilmemiş olsa da literatürde genel olarak buna yönelik öneri ve değerlendirmelere bakıldığında; “düş evren”, “öte evren”, “art evren”, “sanal evren”, “ardıl evren”, “alt evren”, “paralel evren”, “yan evren”, “kurgusal evren”, “internet ötesi”, “üst gerçekçi-

<sup>7</sup> Dini sosyalleşmenin insani olan veya olmayan unsurları için bk. Sıddık Ağçoban, “Hay Bin Yakzân’ı Sosyolojik Okumak”, *Hayy’dan Hû’ya Hay Bin Yakzân*, ed. Ejder Okumuş – Sıddık Ağçoban (Konya: Palet Yayınları, 2021), 187-196.

lik”, “misal evren”, “karma evren”, “öte bağ”, “dördüncü boyut” gibi farklı kavramların ortaya atıldığı görülmektedir.<sup>8</sup> Bu noktada kavrama yönelik bir öneriyi zikretmekte fayda olabilir. Gerek şu an oluşturduğu kurgusal izlenim gerekse bu dünyaya dönük çok boyutlu dijital eylemin sunulduğu bir platform olması hasebiyle “kurgu bilişim(i)” kavramına da yer verilebilir.

Metaverse, fiziki yaşama paralel olarak sanal bir evren kurma girişimi olarak okunabilir. Nitekim Metaverse, sanal gerçekliği artırılmış teknolojiler aracılığıyla bir kişilik temsili işlevini üstlenen avatarlar<sup>9</sup> oluşturmak suretiyle üç boyutlu bir (paralel) evrenin kurgusal olarak tasarlandığı bir dijital düzlemi ifade etmektedir. Metaverse’ün anonimliği sayesinde katılımcılar, gerçek-ötesi bir avatar kimliği kurgulayarak toplumsal varoluşlarını arzu ettikleri biçimde dizayn edebilmektedir.<sup>10</sup> Hayatın neredeyse her alanını dijital anlamda kuşatma iddiasına sahip olan Metaverse, teknoloji tarafından geliştirilmiş yaşamlarımızın bir uzantısı olarak ifade edilmektedir.<sup>11</sup> Başka bir tanımda Metaverse, “fiziksel ve dijital dünyaları çevreleyen, farklı konumlarda bulunan insanların gerçek zamanlı olarak sosyalleşebilecekleri, birbiriyle bağlantılı, deneyimsel ve üç boyutlu sanal dünyalar kümesi”<sup>12</sup> şeklinde tanımlanmaktadır.

Metaverse, fiziksel dünyanın paralel bir sanal versiyonu olarak sosyalleşmenin yeniden kurgulandığı ve üretildiği bir mecra/platform olarak dikkat çekmektedir. Her katılımcının görev bilinci çerçevesinde kendi Metaverse’ünü avatarlar eliyle oluşturabildiği örnek uygulamalarından biri olan Minecraft, kişinin hayal dünyasına göre şekillendirebileceği sanal bir dünyadır. Minecraft Education uygulamasıyla da sanal düzeyde zaman yolculuğu deneyimlenmekte ve geçmişte yaşamış farklı toplumları ve kültürlerini tanıma imkânı sunulmaktadır. Bunun gibi Metaverse’ün kapsamına giren birçok uygulamaya rastlamak mümkündür. Bunlar gün geçtikçe artmakta ve çeşitlenmektedir. Axie Infinity, Decentraland, Starlink, The Sandbox, Star Atlas, Aavegotchi, Ufo Gaming, Enjin, Metahero, High Street, GALA, Bloktopia, Terra Virtual Kolect, Epik Prime, Somnium Space gibi çok farklı Metaverse platformları bulunmaktadır.

<sup>8</sup> Metaverse kavramına karşılık kullanılan farklı Türkçe kavram örnekleri için bk. Âdem Terzi, “Metaverse Kavramı ve Türkçe Karşılıkları Üzerine”, *Türk Dili* 71/848 (Ağustos 2022), 14.

<sup>9</sup> Dijital ortamda işlevsel kılınan avatar kimliklerine dair bk. Tahsin Eren Sayar – Seçkin Özmen, “Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma”, *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 11/1 (Ocak 2022); Mustafa Derviş Dereli, *Sanala Veda: Sosyal Medya ve Dönüşen Dindarlık* (Ankara: Nobel Yayınları, 2020), 25-68.

<sup>10</sup> Cirit, “Avatar”, 33.

<sup>11</sup> Bk. Emma Chiu vd., *New Realities: Into the Metaverse and Beyond* (Wunderman Thompson, 6), (Erişim 5 Kasım 2022).

<sup>12</sup> Grayscale Research, *The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies* (Stamford: Grayscale Research, 2021), 2, Erişim 5 Kasım 2022.

3D sanal gerçeklik (VR) gözlüğü aracılığıyla gerçek dünya algısını oluşturmaya dönük ve çoklu sanal dünya platformlarını bir araya getirmeye çalışan bir girişim olarak Metaverse; nesne-birey-toplum-dijital etkileşimin çevrimiçi düzeyde anlık olarak gerçekleştirildiği “Horizon Worlds” ismiyle nitelenen bir sanal evren uygulaması inşa etmiştir. Bu uygulamaya “Oculus Quest 2” gözlükleriyle giriş yapılabilmekte, burada nesnelere etkileşimin ötesinde yeni bireysel veya toplumsal ilişkiler geliştirilebilmekte, sanal arsalar satın alma, seyahat etme, kültürel ve sportif faaliyet veya etkinlikler icra etme, alışveriş yapma, iş hayatına katılma gibi fiziki dünyaya dair birçok eylem, ilişki ve öğenin görsel olarak cezbedici bir şekilde farklı tasarımlarla kurgulandığı bir uygulama olarak dikkat çekmektedir. Bu yönüyle Metaverse, çevrimiçi düzeyde sanal çalışma (iş gücü oluşturma veya ticaret), buluşma, eğlenme, faaliyet veya aktivite gerçekleştirme ve sosyalleşme platformu olarak nitelenebilir. Metaverse’ün finanstan gıdaya ve perakendeden sağlık, iş ve eğitime kadar birçok sektörde köklü dönüşümler meydana getireceği tahmin edilmektedir.<sup>13</sup> Bununla birlikte süreç içerisinde Metaverse’te kalıcı bir sanal evrenin yaratılması ve kullanıcıların bu evrende farklı deneyimler arasında geçiş yapabilmelerinin sağlanması düşünülmektedir.<sup>14</sup>

Geleceğe dönük araştırma, inovasyon ve danışmanlık hizmeti sunan Wunderman Thompson Şirketi tarafından ABD, Birleşik Krallık ve Çin’de 16-65 yaş arası 3.005 katılımcı üzerinde Mart 2022’de yapılan bir araştırmaya göre; Metaverse kavramı kültür sözlüğüne girmiş, teriminin bilinirliğinin küresel tüketiciler nezdinde %74’e ulaşmış, kavram Dictionary.com tarafından kataloğa dahil edilerek 2021’in en iyi on kelimesinden biri olarak listelenmiştir.<sup>15</sup> Diğer taraftan Metaverse’ün finansal açıdan küresel bir güç olarak tasarlandığı ve bu çerçevede yıllık bir trilyon dolarlık bir pazar fırsatı barındırdığı, bu cezbedici yönüyle devasa küresel şirketlerin fonlar aracılığıyla büyük miktarlarda Metaverse’e yatırım yaptıkları, dolayısıyla Metaverse’ün küresel bir aktör olarak her geçen gün büyüdüğü belirtilmekle birlikte Metaverse’te salt oyun içi reklam harcamalarının 2027’ye kadar on sekiz milyar doları aşacağı tahmin edilmektedir.<sup>16</sup>

## 2. Metaverse’te Toplumsal Tezahürler

Metaverse’ün toplumsal tezahürleri incelendiğinde ilk etapta karmaşık, girift ve farklı boyutlarıyla kurgusal tasarımda öne çıkan bir toplumsal yapı sunumu göze çarpmaktadır. Bu tasarım, katman-

<sup>13</sup> Chiu vd., *New Realities: Into the Metaverse and Beyond*, 5.

<sup>14</sup> Gül Dilek Türk vd., “Metaverse ve Benlik Sunumu”, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12/2 (April 2022), 318.

<sup>15</sup> Chiu vd., *New Realities: Into the Metaverse and Beyond*, 6.

<sup>16</sup> Chiu vd., *New Realities: Into the Metaverse and Beyond*, 6.



lar halinde iç içe geçmiş ve birbirine bağlanmış bir sanal dünyayı resmetmektedir. Bu kapsamda toplumsal yapı en dıştan içe doğru yedi katmanlı olarak sunulmaktadır. Bunlar sırasıyla; deneyim, keşif, yaratıcı ekonomi, mekânsal ve üç boyutlu programlama, merkezizetsizlik, avatar arayüzleri ve alt yapılarıdır.<sup>17</sup> Birinci katmanın içeriğini oyunlar, sosyal uygulamalar, eğlence, aktivite ve faaliyetler ile alışverişe yönelik sanal alanlar oluşturmaktadır. İkinci katmanı reklam ağları, ajanslar, mağazalar oluşturmaktadır. Üçüncü katmanda ticaret, dizayn araçları, iş akışı ve varlık piyasaları bulunmaktadır. Dördüncü katmanda 3D artırılmış gerçeklik, çok işlevli kullanıcı arayüzü, coğrafi ve mekânsal haritalama bulunmaktadır. Beşinci katmanda yapay zekâ, akıllı ajanlar, blok zincir ve mikro servisler yer almaktadır. Altıncı katmanda akıllı gözlük, giyilebilir teknoloji, ses, mimik, sinir ve dokunmaya duyarlı teknolojiler ile mobil teknolojiler bulunmaktadır. Yedinci ve son katmanda ise 5G, 6G, Wi-Fi, GPU (Graphics Processing Unit), Cloud, MEMS (Micro Elektro Mechanical Systems) sistemleri mevcuttur. Tüm bu katmanlar birlikte düşünüldüğünde Metaverse’te heterojen, karmaşık, etkileşimli ve çok boyutlu toplumsallıkların ortaya çıktığı söylenebilir.

Metaverse’ün toplumsal açıdan genel olarak üç farklı tasarımından bahsedilebilir. Bu kapsamda evde zaman geçirme ve dinlenme için “Horizon Home”, sosyalleşme ve eğlence için “Horizon Worlds” ve çalışma/iş hayatı için de “Horizon Workrooms” tasarımları söz konusudur. Gerçekliği artırılmış çok boyutlu hayat tasarımı çerçevesinde toplumsal alanların görsel etkileyciliği ve katılımın artmasına dönük politikaların işlevsel bir şekilde avatar bedeninde aktarıcılığı söz konusudur. Ayrıca Metaverse’te farklı toplumsallaşma zemin veya aşamalarında bir arada yaşamayı tecrübe etme imkânı elde edilebilmektedir. Üç boyutlu artırılmış gerçeklikle birey, aynı anda farklı toplumsallıklar kurgulamaya girişebilmektedir. Dahası birey, katılmak istediği toplumsal alanı seçebileceği gibi kendi topluluğunu ve toplumsal alanlarını da sanal havuzda bulunan araç-gereçlerden seçerek inşa etme fırsatı bulabilmektedir. Bu kapsamda seküler bir topluluk veya dinî bir topluluk inşa etme veya bunların her ikisiyle aynı anda etkileşim haline bulunma gibi farklı kimliklere sahip topluluklar oluşturma büyük ölçüde tekno-bireyin (avatar) kurgusal yeteneğine bırakılmış gözükmektedir. Bu noktada Metaverse’ün toplumsal alanlarını ve yapısını büyük ölçüde bireylerin hayalleri, alışkanlıkları ve rutinleri şekillendirmektedir. Böylece bireyin gerçek hayattaki toplumsallaşma sürecini Metaverse’ün kurgusal zemininde yeniden ürettiği söylenebilir.

<sup>17</sup> İbrahim Halil Efendioğlu, “Metaverse Nedir? Metaverse Dünyasında Pazarlama”, *Ekonomi, İdari ve Sosyal Bilimler Araştırmaları*, ed. Yüksel Akay Ünvan – Ruhi İnan (Lyon: Livre de Lyon, 2022), 137.

Bireyin avatarlar eliyle sosyal kimlik sunumunda arzularına bağlı olarak tasarımsal hayali öğelere de yer verdiği görülmektedir. Bu noktada bireyin sosyal imajının tasarımında kurgusal ve hayali sanal içeriklerinin payı büyüktür. Bunlar arasında mekân, araç, giysi, kripto para ve arazi satın alımı en dikkat çeken unsurlardır. Bunlar da metalaştırılan bir yörünge ve eğilim zemininde anlam kazanmaktadır. Tasarlanan toplumsallaşma modelinde hazza, imaja, tüketime ve ütopyik kurgulara güçlü bir eğilim sergilenmektedir. Bu yönüyle toplumsal kurguda, küresel kapitalist kültürün bir dijital yansıması gözlemlenebilmektedir. O halde Metaverse'ün kurgusal ve algısal bazda ürettiği sanal toplumsallık bir anlamda küresel ve kapitalist kültüre eklemleme şeklinde okunabilecek bir çabayı içinde taşıdığı söylenebilir. Weberyen anlayışta<sup>18</sup> kapitalizm ve teknoloji ilişkisine yapılan güçlü vurgu bu noktada kendini göstermektedir. Arsa alıp satılması (NFT: Nitelikli Fikri Tapu), sanal para kullanılması, tüketim maddelerine sıklıkla yer verilmesi gibi tasarımları dolayısıyla Metaverse platformların kapitalist unsurlarla entegre yürüdüğünü gösteren işaretler olarak okunabilir. Ayrıca Metaverse platformlarında ve onun ekonomik ağlarında tüketime dayalı ürün ve yelpazenin genişlemesi ve çeşitlenmesi, tüketim alışkanlıklarının değişmesi ve yeni alışkanlıkların ortaya çıkması, kapitalist girişimciliğin mevcut konumunu güçlendirmektedir.<sup>19</sup>

38 | db

Dijital ve teknolojik gelişmeler bir taraftan bireysel ve toplumsal hayatı kolaylaştırmakta diğer taraftan görece dinî, ahlâkî, bireysel ve toplumsal alanlarda olumsuz etkilere yol açmaktadır.<sup>20</sup> Bu noktada fırsat ve risk bir arada bulunmakta ve bireyin tercihihine göre zemin/yönelim kazanmaktadır. Bununla birlikte dijital gelişmelerin bir sonucu olarak günümüzde sıkça gündeme gelen Metaverse'ün toplumsal tezahürleri önemli bir tartışma alanı olarak dikkat çekmektedir. Metaverse ve türevlerinin işleyiş ve yapısına bakıldığında bunları; görece seküler, hazırcı, kolaycı, tüketici, hedonist ve narsist bir kurgusal anlayış üzerine inşa edilen bir girişim olarak değerlendirmek mümkündür. Bu yönüyle bakıldığında Metaverse'ün salt dijital oyun ve eğlence sarmalında toplumu büyük ölçüde meşgul ederek kuşattığı açıktır. Toplumu dijital efektif ve albenilerle eğlendirmeye dönük cezbedici bir girişim olarak dikkat çeken Metaverse, bireysel ve toplumsal farklılıkları ve zenginlikleri tektipleştiren (tekdüze) davranış, tutum ve eğilimleri önceleyen bir sistem üzerine oturmuş görünmek-

<sup>18</sup> Bk. Max Weber, *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*, çev. Zeynep Aruoba (İstanbul: Hil Yayınları, 1985).

<sup>19</sup> Adnan Bülent Baloğlu, "Metaverse, Kapitalizm ve Spiritüel Dokunuş", *İslam ve Medya* (Erişim 14 Mart 2023).

<sup>20</sup> Bk. Handan Yalvaç Arıcı – Sümeyra Arıcan, "Sosyal Medyanın Etkilerine Yönelik Manevi Danışmanlık Eğitimi İhtiyaç Analizi", *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 9/1 (Haziran 2022), 263-302.

tedir. Bu totalist perspektif ve durum, üstenci bir rolle meta-anlatılar üzerinden farklılıkları buharlaştırarak toplumu tektipleşmiş bir görünümde formüle etmeyi denemektedir.<sup>21</sup> Bu da salt dijital motif ve eğilimlere indirgenen bir toplumu, ilişki ağını ve gündelik yaşamı ifade etmektedir. Böylelikle toplum, tekdüze, mekanik ve dijital davranış kalıplarına indirgenen eğilimler üzerine yükselen üç boyutlu sanal mekan ve avatarların hegemonyasında kümeleşmektedir. Bu hegemonik kümeleşme ise toplumsal farkındalık, ilişki ve eylemlere ket vurmakta, eleştiri bilinci zayıf, tekno-mekanik, ruhsuz ve otonom topluluklar ikame etmeye zemin hazırlamaktadır.

Metaverse kapsamında şiddet içeren, mekân inşa eden, sanal para kazanan salt oyun ve eğlenceye dönük uygulamalar, toplumsal ruha, akla ve bunu önceleyen bir düzene ve ahlâk (vicdan) bilincine ket vurabilmektedir. Böylelikle Metaverse’te kurgusal olarak tasarımı denenen birey merkezli bir toplum rehberliğinde görece *süper akıllı toplumun*<sup>22</sup> (Toplum 5.0) inşasına zemin hazırlanmaktadır. Öyle ki söz konusu toplum tasarımının bazı ülkelerde alınan kararlarla benimsendiği görülmektedir. Örneğin Japonya Hükümeti 2016 yılında kabul ettiği Beşinci Bilim ve Teknoloji Temel Planında “Toplum 5.0” (Society 5.0)’i benimsediğini duyurmuştur.<sup>23</sup> Çin’de eğitim faaliyetleri yürüten Hong Kong Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, yakın zamanda dünyanın ilk Metaverse kampüsünü kurmaya karar vermiştir.<sup>24</sup> ABD’de Miami ve Stanford Üniversiteleri başta olmak üzere on tane dijital üniversite kampüsü açılması planlanmaktadır.<sup>25</sup> Metaverse’e dair gelişmeler Türkiye’de de yakından takip edilmektedir. Atatürk Üniversitesi Açık ve Uzaktan Öğretim Fakültesi, 29-30 Kasım 2022 tarihlerinde yerli ve yabancı otuz iki farklı üniversiteden akademisyenin katıldığı iki gün süren toplantılarla ve sekiz yüz kişinin takip ettiği Metaverse’te bilimsel bir kongreye ev sahipliği yapmıştır.<sup>26</sup>

Teknolojik ve dijital determinizm ve liberter bireyciliğin bir yanısıra alanı olarak öne çıkan Metaverse’ün toplum tasarımı ve tasavvuru, hippilerin özgürlüğe bakışında ortaya çıkan bir tezahür olan Kaliforniya İdeolojisi’ne dayandığı anlaşılmaktadır. Teknoloji, dijitalleşme ve özgürlük anlayışına dayanan insanların oluşturduğu bir

<sup>21</sup> Muharrem Kılıç, “Hukuksal Aklın Transhümanistik Temsilleri ve Onto-robotik Varoluş Formları”, *Adalet Dergisi* /66 (Mayıs 2021), 18.

<sup>22</sup> Bk. Nüket Saracel - Irmak Aksoy, “Toplum 5.0: Süper Akıllı Toplum”, *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi* 9/2 (Haziran 2020), 26-34.

<sup>23</sup> Kılıç, “Hukuksal Aklın Transhümanistik Temsilleri ve Onto-robotik Varoluş Formları”, 19.

<sup>24</sup> Başlangıçnoktası (bn), “Hong Kong Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Metaverse’de Sanal Kampüs Kuracak” (Erişim 13 Mart 2023).

<sup>25</sup> Haberton, “Metaverse Üniversiteleri Nasıl Dönüştürecek?” (Erişim 13 Mart 2023).

<sup>26</sup> Demirören Haber Ajansı (DHA), “Metaverse evreninde bilimsel kongre yaptılar” (Erişim 13 Mart 2023).

ideoloji olarak dikkat çeken bu hareket, sanal dünyanın hem zengin hem de bilgili dijital entelejansiyasını oluşturma eğilimindedir. Bu yaklaşıma göre mevcut dijital dönüşüm, kapitalizmin bir sonraki aşaması için kilit unsurdur.<sup>27</sup> Kaliforniya İdeolojisi'ne göre "sanal sınıf"lara katılım sağlayan her üyeye ileri teknoloji girişimcisi olma imkânı sağlanacak ve böylelikle sınıfsal farklılıklar ortadan kaldırılarak bilgiye ve paraya erişim eşit hale gelecektir. Bu cezbedici vaat ve argümanların açtığı yolda bireyin kendi kendini referans alan tek yetkili/otoriter donanıma sahip özgürleşmiş özerk bir birey profilinin dijital ve yazılımsal veri ve içeriklerle gerçekleştirilebileceği iddiasına odaklanılmaktadır.<sup>28</sup> Bu da dijital fetişizmin toplumsal hegemonyasını ifade etmektedir. Bu da yakın gelecekte gündelik hayatı yoğun bir şekilde domine edeceği varsayılan Metaverse vb. dijital içerikli platformların temsil araçlarının toplumsal etki analizinin yapılmasını artık zaruri bir durum ifade ettiğini göstermektedir.<sup>29</sup>

Toplumsal açıdan bakıldığında Metaverse, insanların üç boyutlu etkileşimine imkân tanımaktadır. Metaverse katılımcılarının, genel olarak, yeni sanal mekanları deneyimlemek ve eğlenmek amacı çerçevesinde bir araya geldikleri anlaşılmaktadır. Bu anlamda katılımcılar açısından Metaverse'ün amaç odaklı bir rasyonelliği barındırdığı söylenebilir. Bu da Weber'in *amaç odaklı rasyonel eylem* metaforunun sanaldaki çok boyutlu bir dökümünü resmetmektedir. Amaç odaklı rasyonel eylem; Weberyen sosyolojinin odaklandığı ve dörtlü sınıflandırmaya tabi tuttuğu 'sosyal eylem'in<sup>30</sup> bir sınıfını oluşturmaktadır.<sup>31</sup> Amaç odaklı rasyonel eylem (amaca yönelik akılcı davranış); belirli bir amacı gerçekleştirmek için bir araya gelen aktörlerin rasyonel amaçlar için kullanabileceği araçlar arasında en isabetli olan eylem türüdür.<sup>32</sup>

Weberyen anlayışta Metaverse katılımcılarının sosyal eylemini anlamak, anlamlandırmak ve bunu spesifik tespitlerle anlaşılır kılmak önem arz etmektedir. Metaverse kapsamındaki platformda katılımcılar, birçok farklı sosyal eylemde bulunabilmektedir. Bu çerçevede; alışveriş yapmak, iş (çalışma) hayatına girmek, eğitim almak,

<sup>27</sup> Bk. Richard Barbrook – Andy Cameron, "The Californian Ideology", *Science as Culture* 6/1 (January 1996), 44-72.

<sup>28</sup> Barbrook – Cameron, "The Californian Ideology", 44-72.

<sup>29</sup> Kılıç, "Hukuksal Aklın Transhümanistik Temsilleri ve Onto-robotik Varoluş Formları", 23.

<sup>30</sup> Bk. Robert B. Denhardt – Thomas J. Catlaw, *Theories of Public Organization (USA/ Stamford: Cengage Learning, 7th Edition, 2015)*, 29-33.

<sup>31</sup> Farklı eylem tipleri için bk. Max Weber, *The Methodology of The Social Sciences* (New York: Free Press, 1949); Raymond Aron, *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri*, çev. Korkmaz Alemdar (İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2017); Alan Swingewood, *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*, çev. Osman Akınhay (İstanbul: Agora Kitaplığı, 2010).

<sup>32</sup> H. Musa Taşdelen, "Sosyal/Toplumsal Eylem", *Sosyal Bilimler Ansiklopedisi* (Erişim 14 Mart 2023).

projeler geliştirmek, spor yapmak, ticaret yapmak, oyun oynamak, Star Wars gibi kurgusal maceralar içeren platformlara katılmak, Minecraft, Roblox, PUBG, Fortnite gibi oyun, etkinlik veya aktivitelerle eğlenmek, kitap okumak gibi çok boyutu eylemlerle; toplumsal, bireysel ve gündelik yaşam kurgusal olarak tasarlanmaktadır. Ancak bu noktada her ne kadar bireyin eylemi büyük ölçüde belirleyici bir rol oynasa da bir taraftan dijital mod ve işlemlerden diğer taraftan toplumsal eylemden tamamen bağımsız olmadığı anlaşılmaktadır. Metaverse evreninde kurgunun, gerçeğe en yakın birey, toplum ve yaşam tipinin veya buna dönük talebin esas alınmasıyla ve buradan ilhamla şekillendiği görülmektedir. Öyle ki Metaverse’ün en önemli özelliklerinden biri olarak kavramsallaştırılan *artırılmış gerçeklik* mottosu da bu noktada anlam kazanmaktadır. Ancak Metaverse’ün toplumsal eylem ağlarının gerçek hayattakine tam olarak uymadığı veya en azından şu ana kadar bunun uyarlanamadığı şüphe götürmez bir gerçektir. Bu uyum problemlerinden biri ve belki de en önemlisi etkileşim içerisinde toplumsal eylemi gerçekleştiren avatarların tarihi hafızadan kopuk ve duyuşal deneyimden yoksun olmasıdır. Bu durum Metaverse’ün görece en büyük ve önemli handikaplarından biri olarak dikkat çekmektedir. Esasen bu, ilk olarak 1990’lı yıllarda mesajlaşmalarda kullanılmaya başlandığı bilinen, günümüz sosyal medyasının vazgeçilmezi haline gelen ve insanların kısaca ve daha kolay bir şekilde davranış ve tutumlarını yansıtmının etkili bir aracı olarak işlevsel kılınan emojilerin yaygınlaşmasının bir sonucu ve ileriye dönük bir aşaması olarak da görülebilir.

Metaverse’ün zaman ve mekân mefhumu gözetmeksizin sunduğu çok boyutlu anlık toplumsal etkileşim oldukça cezbedici görünmektedir. Bu durum dijitalde inşa edilen toplumsal yapıya bir esneklik ve dinamizm getirdiği düşünülebilir. Burada etkileşime dayalı tekno-mekanik bir sanal toplumun -kurgusal olsa da- inşası tecrübe edilmektedir. Bu kapsamda gözlemlenen durum; insanın bedensiz, mekânsız ve zamansız bir avatarda bütünleşme çabasıdır. Halbuki insan ve dolayısıyla toplum yaşamında bunların hâlâ bir zorunluluk ifade ettiği ortadadır. Diğer taraftan insanın bir önceki iki boyutlu sürüm ve içeriklerden farklı olarak klavye ve ekran gibi araçlara ihtiyaç duymaması önem taşımaktadır. Nitekim önceki sürümlerde insanların bu araçlara mahkûm edilmesinin, birtakım psiko-sosyal ve fiziksel problemlere yol açtığı bilinmektedir. Ancak bu durum, Metaverse’te bu ve benzeri, hatta belki de daha büyük ve ciddi problemlerin ortaya çıkmayacağı anlamına gelmemektedir. Öyle ki Metaverse ve ileri teknolojilerin toplumu çok boyutlu olarak kuşatması, derinden etkilemesi ve tahakküm altına almasıyla birlikte yozlaşma, bağımlılık, “anonimlik ve gerçeklik algısı”,<sup>33</sup> yapaylık, sömürü

<sup>33</sup> Bk. Sayar - Özmen, “Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi”, 333-336.

ve istismar gibi birtakım tahribatlara zemin hazırlayabileceğine dair işaretler görülebilmektedir. Metaverse'ün sunduğu perspektif ve talimatlar doğrultusunda çok boyutlu dijital donanımı kuşanıp hayal gücünün el verdiği her türlü iş ve işlemi yaparak haz aldığına inanan ve kendini bu şekilde mutlu ve huzurlu hissedene bireyler aslında, doğal ortamından kopararak başkalaştırılmış tekno-mekanik bir insan tipinin örneğini oluşturmaktadır.

Bauman'ın son dönemde ele aldığı *kuşatılmış toplum*<sup>34</sup> düşüncesi ve Castells'in toplumsal değişimin koşulladığı enformasyon çağıının dinamiklerinden biri ve yeni bir toplumsal yapı ve kültür inşası olarak ifade ettiği *ağ toplumu*<sup>35</sup> ve 20. yüzyılın sonlarında ileri teknolojiyle birlikte ortaya çıkan sanal kültürün bir sonucu ve küresel bir toplumsal dışlanma mekânı olarak ele aldığı *dördüncü dünya*<sup>36</sup> kavramları, Metaverse'ün ortaya çıkarmaya çalıştığı dijital toplum tasarımı kendini göstermektedir. Bu çerçevede kendine has özellikleriyle bir topluluk inşa eden yeni sanal bir girişim olarak *Metaverse toplumundan* bahsedilebilir.

Söylenebilir ki Metaverse'te kurgulanan kuşatılmış toplum, küresel bir ağ ve salt dijital bir bilinçle kapitalist sanal kültürün rehberliğinde biçimlendirilmektedir. Bu ise toplumun doğal bilinç ve iradesini silikleştirmekte ve toplumu dijital unsur ve bileşenlerine bağımlı kılarak pasif ve küresel kapitalin öngördüğü tüketici toplumun ikamesini salık vermektedir. Böylelikle insanın beden ruhuna dönük tüketiminin işlevselleştirildiği dehümanist<sup>37</sup> bir toplum tipinin dijital tasarımı hazır hale gelebilmektedir. Nitekim Metaverse kapsamında tasarlanan avatarlara toplumsal ve insanî bilinç, erdem, değer, onur vb. önem atfedilen niteliklerin yüklenil(e)mediği görülmektedir. Esasen bunu gerçekleştirebilecek daha ileri bir teknolojinin şu ana kadar keşfedilemediği de ortadadır. Kuşkusuz bu niteliklerden mahrum olan ve salt avatarların oluşturduğu dijital içeriklerle bezenmiş toplum, ruhsuz ve bilinçsiz bir toplumsal iklimin hâkimiyetinden başka bir şey ifade etmesi oldukça güçtür. Bu nedenle Metaverse her ne kadar gerçekliği artırılmış bir yapı olarak zikredilse de yapay görünüm ve yaklaşımlar noktasında da gerçeklikten uzaklaşmış görünmektedir.

Metaverse, geleneksel sosyal düzenden farklı olarak algısal an-

<sup>34</sup> Zygmunt Bauman, *Kuşatılmış Toplum*, çev. Akın Emre Pilgir (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Basım, 2021).

<sup>35</sup> Manuel Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*, çev. Ebru Kılıç (İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Basım, 2008), 1/621-632.

<sup>36</sup> Manuel Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*, çev. Ebru Kılıç (İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Basım, 2007), 3/89.

<sup>37</sup> Dehümanist, insan dışı kimliklere bürünme ve buna dönük eğilimler gösterme anlamı taşımaktadır.

lamda gerçek(miş) gibi eylem ve yaklaşımların sıklıkla sergilendiği bir ortamdır. Metaverse'ün bireysel ve toplumsal algısı/kurgusu “-miş gibi” reflekslere uygun tezahürler (tahayyüller, avatarlar, kostümler, evrenler, içerikler, davranış, tutumlar ve eğilimler) üretmede son derece işlevsel bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Civelek'in<sup>38</sup> de ifade ettiği gibi bu yeni dijital toplum düzeni sanal olarak oluşturulduğu için geleneksel sosyal düzen ile örtüşmeyen niteliklere sahiptir ve burada her şey “-miş gibi” tezahür etmektedir. Böylelikle fiziki/reel hayat kurgusal örgü ve ağlarla kişinin algısal ve hayali tasavvuruna en yakın sanal içeriklere aktarma girişimi olarak ifade edilebilir. Bu noktada “fizyolojik topluluğun etkisi -göreceli olarak da olsa- azaldığından bireyin kısmen de olsa (fiziki) toplumdan bağımsız deneyimler yaşayabileceği anlamı”<sup>39</sup> çıkartılabilir.

### 3. Metaverse'te Dinî Tezahürler

Dijitalleşmenin birçok alanda olduğu gibi dinî yaşam üzerinde de büyük etkisi söz konusudur. İleri teknolojiyle birlikte dijital yaşamın sunduğu hızlı iletişim ve etkileşim imkânı dolayısıyla dinin sanal görünürlüğü gün geçtikçe artmakta ve çeşitlenmiş görünmektedir. Bu yönüyle bakıldığında bir anlamda dinin dijitalleşmiş olduğu söylenebilir. Ote yandan dijital mecralar birçok açıdan işlevsel bir yapı barındırmaktadır. Dinin bütün boyutlarıyla bundan nasiplenmesi gayet tabiidir. Bu kapsamda dijital mecraların, birçok dinî ritüel (etkinlik, program, sohbet veya vaaz) gerçekleştirmeye imkân vermesi açısından önem taşıdığı şüphesizdir. Esasen dijitalleşmenin birçok açıdan çok boyutlu olarak işlevselliği, katkısı ve değeri, özellikle pandemi sürecinde ulusal ve küresel düzeyde daha fazla görünür hale gelmiştir. Pandemi sürecinde gündelik hayatın büyük bölümünün -hatta zaman zaman tümünün- ev ortamında geçirilmesi, dinin dijitalleşmesine ivme kazandırmıştır. Pandeminin kayda değer katkısıyla yapılanan dijital din, sanal içerik üretimlerinin çeşitlenmesine paralel olarak günümüzde farklı şekillerde görüntülenebilmektedir.<sup>40</sup> Bu kapsamda pandemi sürecinde dikkat çeken dijital dinin farklı içerik üretim platformlarından biri de Metaverse'tür. Nitekim Metaverse, farklı özellikleri dolayısıyla önceki dijital mecra teknolojilerinden belli bir oranda farklılaşmış görünmektedir. Öncekilere göre bir nebze de olsa yapaylıktan arındırılmış ve gerçeklik boyutu artırılmış görünmektedir. Bu noktada Metaverse, günümüz dijital teknolojilerinin vardığı yeri göstermesi ve dinin bu alanda farklı tezahürlerle res-

<sup>38</sup> Yaprak Civelek, “Yeni Sosyal Medya Alanı: Teknoloji ile İletişim”, *Sosyal Medya Sosyolojisi*, ed. Levent Eraslan (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2020), 32.

<sup>39</sup> Sıddık Ağçoban, “Bir Halvet Deneyiminin Sosyolojik Analizi: Halvette 40 Gün”, *Harran İlahiyat Dergisi* /45 (Haziran 2021), 244.

<sup>40</sup> Bk. Mehmet Haberli, “Dijital Din Araştırmalarında Konu ve Yaklaşımlar”, *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 9/2 (Haziran 2020), 889-893.

medilmesi bakımından önemli bir inceleme ve araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır. Tam da bu noktada “EvolVR”, “Tripp”, “Meta for Faith” gibi din ve maneviyata dönük dijital eğilimlerle dikkat çeken Metaverse tasarımlarının incelenmesi önem taşımaktadır.

### 3.1. “VR Church” Örneği

2016 yılında ABD’de DJ Soto adında bir papaz tarafından kurulan Metaverse odaklı “VR Church”,<sup>41</sup> katılımcı tabanını istikrarlı bir şekilde büyütmektedir.<sup>42</sup> Kilisenin papazı ayinleri gerçekliği artırılmış VR gözlüklerle Metaverse’teki izleyici kitlesine sunmakta; üç boyutlu çizimlerle kutsal metinlere atıflarla bulunarak bir taraftan izleyici kitlesini genişletmeyi diğer yandan katılımcıları etkilemeyi amaçlamaktadır. Öyle ki VR Church katılımcılarından biri olan Gareth Bernal adında bir kişi; ‘VR Church’ün ayinleri sanal gerçekliği artırılmış üç boyutlu bir teknolojiyi ile sunması, kutsal kitabı benim için çok daha anlamlı kıldı<sup>43</sup> demektedir. AltSpaceVR, VRChat ve Twitch gibi Metaverse platformları üzerinden katılım sağlayan herkese açık erişimli olarak büyük ve küçük gruplar kategorilerinde dinî meditasyon, dua toplantıları, İncil çalışmaları ve yeni arkadaşlar edinmeyi vaat etmektedir. Ayrıca Metaverse kilisesinin gönüllülük esasıyla hizmet ürettiği ve bu anlamda kilisenin ‘Mesih’in bedeni’ olarak ifade edildiği görülmektedir. Bununla birlikte VR Church örneğinde olduğu gibi katılımcılarına Metaverse’te dinî deneyim imkânı sunan gerçekliği artırılmış sanal platformların bir yandan fiziki mekanın önemine vurgu yapmak suretiyle ciddi anlamda sanal varlığı sorgulanırken diğer yandan bu dinî deneyimin fiziksel bir kiliseye eşit veya bazen de barındırdığı fırsat açısından ondan daha iyi olabileceğini düşündürmektedir.

### 3.2. “EvolVR” ve “Tripp” Örneği

Metaverse’te bir dinî meditasyon platformu olan Evolvr’ün<sup>44</sup> kurucusu Jeremy Nickel, ‘Zaman ve mekan kontrolümüzde olduğundan dolayı imkânlar sonsuzdur’ mottosuyla katılımcılara Metaverse’te dinî deneyim fırsatı sunmaktadır. Bu çerçevede “VR meditasyon”, “VR yoga”, “VR kitap kulübü”, “VR grup toplantıları” için AltSpaceVR Metaverse platformu üzerinden katılımcılara her gün açık bir politika izledikleri görülmektedir. Misyonları ise; ‘sanal gerçeklikte ruhsal keşif ve kişisel gelişim için kar amacı gütmeyen sağlıklı bir alanın var olmasını sağlamak’ şeklinde belirtilmektedir.

<sup>41</sup> Daha fazla bilgi için bk. <https://www.vrchurch.org/> (Erişim 14 Mart 2023).

<sup>42</sup> Bk. Euronews, “God has entered the metaverse - and faith in the virtual world is flourishing” (Erişim 13 Mart 2023).

<sup>43</sup> Euronews, “God has entered the metaverse - and faith in the virtual world is flourishing”.

<sup>44</sup> Daha fazla detay için bk. <https://evolvr.org/> (Erişim 14 Mart 2023).



Kaliforniya merkezli Tripp<sup>45</sup> (XR Sağlıklı Yaşam ve Dijital Psikodelik (Hayal Gördüren) Platformu), dünyanın ilk ve en büyük canlı VR meditasyon topluluğu (kırk bin kişi) olarak ifade edilen<sup>46</sup> EvolVR’ı satın alarak grup seansları eşliğinde ruhsal ve manevi terapiyle stressiz, sakin ve sağlıklı yaşam tasarımı yaratmaya dönük bir Metaverse topluluk girişimidir. Tripp, VRchat, Rec Room ve Horizon Worlds gibi Metaverse platformları aracılığıyla da haftalık canlı olarak on, yirmi ve otuz dakikalık etkinliklerle (VR) manevi rehberlik meditasyonları düzenlemektedir. Ayrıca mobil uygulamalarla da müzik ve animasyonlarla harmanlanan öğretileri ilgi çekici çok çeşitli dünya manzaralarıyla destekleyerek altı veya sekiz dakikalık kısa programlarla gündelik hayatın stresiyle baş etmede yardımcı ek araçlar tasarlanmıştır. ABD merkezli Tripp’in CEO’su ve kurucusu Nanea Reeves’a göre Tripp, hayat boyu süren manevi ve ruhsal bir rehberli meditasyon platformu olmasının yanında oyun, dans ve müzik eşliğinde dinamikliği ve farkındalığı birleştiren bir deneyimin dönüştürücü ve sürükleyici gücünü göstermektedir. Böylelikle manevi arınma dijital araç-gereçlerle bir eğlenceye dönüştürülmektedir.

EvolVR ve Tripp platformları yaşlı bireylere ücret karşılığında ölüme hazırlık ve ölümlü başa çıkma, ölümcül hastalığa yakalanana ve engellilere de manevi seanslar düzenlemektedir.<sup>47</sup> Meta Quest 2 sanal gerçeklik kulaklığıyla katılım sağlanan bu seanslar; odaklanma, sakinlik, manevi olarak güçlenmek, dünya hayatından kaçınmak, doğayla baş başa kalmak, öğretiler eşliğinde aydınlanmak (farkındalık kazanmak), özel meditasyon teknikleriyle ruhu dinlendirmek, huşu ve merak duygusu uyandırmak şeklinde kategorileştirilmiştir. Bu meditasyonlardan birinde katılımcılar, her hafta fiziki hayattan bir mezarlığın farklı simülasyon görüntüleri izletilmekte ve Budist bir tapınağa götürülmektedir.<sup>48</sup> Bu çerçevede sanal ritüellere ve ibadethanelere sıklıkla atıf yapıldığı gözlemlenmiştir.

### 3.3. “Meta for Faith” Örneği

Metaverse’te dinin tezahürüne dair tartışmalara bakıldığında dinin; kimlik, ritüel, maneviyat (ahlâk), cemaat, dindarlık, bilginin otantikliği gibi konularla karşılaşılmaktadır. Bu kapsamda söz konusu dijital evrenin bir kutsallığa karşılık gelip gelmeyeceği, burada elde

<sup>45</sup> Bk. <https://www.tripp.com/> (Erişim 14 Mart 2023).

<sup>46</sup> Techcrunch (TC), “Tripp acquires EvolVR to help more people fly higher in the metaverse” (Erişim 13 Mart 2023).

<sup>47</sup> Katılımcı görüşleri için bk. Time, “Meditate in the Metaverse Tripp Wellness Platform” (Erişim 13 Mart 2023); Refinery29, “How VR Meditation Has Changed My Life” (Erişim 13 Mart 2023); Tomsguide, “I test fitness Apps - and VR meditation app Tripp on Meta Quest 2 blew my mind” (Erişim 13 Mart 2023).

<sup>48</sup> Katılımcı görüşleri için bk. Yahoo!finance, “A new use case for the older VR user: Dealing with death” (Erişim 13 Mart 2023).

edilen bilginin imkânı ve otantikliği, keşfedilen dini aktivite tecrübelerinin özgün olup olmadığı, dijital ortamlarda dinî otorite olup olmadığı, dinî ritüellerin mahiyeti, dinî örgütlenmelerin durumu, yeni dijital dinî kimliklerin inşası, temel parametreleri ve etkileri gibi temel konular üzerinde durulduğu görülmektedir.<sup>49</sup> Ayrıca Metaverse platformlarında “alternatif kutsallığın temelini oluşturan yoga ve meditasyon uygulamalarının”<sup>50</sup> çeşitli örnekleri bulunmaktadır.

Metaverse’ün gelecek kurgusunda dinî inancın tasarımını içeren önemli bilgilere yer veren, farklı inanç topluluklarına iletişim ve etkileşim fırsatı sunan, katılımcılarına inanç ve maneviyat temelli hizmet iddiası taşıyan “Meta for Faith”<sup>51</sup> sitesi oldukça dikkat çekmektedir. Meta inanç topluluğuna katılım sağlamak isteyen inançlı veya dindar toplulukların öncelikle kendi özelliklerini belirleyip markalarını (logo, grafik renkler, yazı tipleri, çerçeve ve yayınlaması düşünülen içerik türleri, iletişim tonu ve etkileşim kalıpları) tanımlamaları gerektiği belirtilmiştir. İnanç toplulukları tarafından belirlenen özelliklerin ve markaların görünürlüğü ve etkileşimi fiziki faaliyetten ziyade sanalda çevrimiçi bulunurluğun ve tanınırlığın önemli bir unsur olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca Metaverse platformlarında stratejilerin önemli olduğu belirtilmiştir. İnanç grupları birkaç farklı Metaverse platformunda yer alabilecek ve böylelikle etki alanını genişletme fırsatı elde edebilecek şekilde tasarlanmıştır.

46 | db

Esasen Meta-inanç tasarımı içeriksel olarak analiz edilirse ilk etapta dinî çoğulculuğu esas alan bir yapısı olduğu görülür. Bu kapsamda farklı dinî toplulukların toplantılar düzenlediği, videolar paylaştığı ve teknolojinin ve dijitalin dinin lehine veya aleyhine olan ne tür etkiler veya sonuçlar barındırdığı gibi konuların ele alındığı gözlemlenmektedir. Tüm dinî etkinlikler ve sohbetler kaydedilmekte ve sonrasında bir program serisi şeklinde farklı tasarım fontlarıyla yayınlanmaktadır. Meta-inanç platformunda farklı dinlere mensup toplulukların video ve paylaşımlarına yoğun bir şekilde yer verilmesi, Marc Zuckerberg’in Metaverse’ü ‘sosyal etkileşimin kutsal kâsesi’ olarak tanımlamasını akla getirmektedir. Bu tanımlamada Metaverse’e manevi bir kimlik kazandırmaya çalışıldığı açıktır.<sup>52</sup> Denilebilir ki dinleyicileriyle veya grup müntesipleriyle iletişim ve etkileşim içinde olmak ve inanç dezenformasyonunda etkili bir rol üstlenmek üzere sanal ibadethanelerde Metaverse vaizliği de işlevsel bir tasarım aracına dönüşebilir. Meta-inanç platformunda farklı dinlere mensup farklı

<sup>49</sup> Söz konusu güncel konular için bk. Hilal Gökbayrak, *Dijital Dinin Kurumsallaştırılması: Paradigmalar, Terimler, Sorular, Konular ve Yöntemler* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021), 59-65.

<sup>50</sup> Çapcıoğlu - Bahadır, “Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Sanal Gerçeklik Meditasyonu Örneği”, 704.

<sup>51</sup> Bk. <https://faith.facebook.com/> (Erişim 14 Mart 2023).

<sup>52</sup> İsmihan Şimşek, “Metaverse Vaizliği”, *İslam ve Medya* (Erişim 15 Mart 2023).

dinî grup liderine veya vaizlerine yer verilmektedir. Bu noktada; Hıristiyan vaiz Edward Viljoen (manevi yaşam merkezi lideri), Katolik piskopos Robert Barron (dünya Katolik bakanlıkları kurucusu), Müslüman İmam Tahir Anwar (Güney Körfezi İslam Derneği), Steven Barker (Budist topluluk lideri), Piskopos Vashti McKenzie (Afrika Metodist piskoposu), Shereen Bhalla (Hindu Amerikan Vakfı) gibi isimlerin biyografileriyle ayrı ve ayrıntılı içeriklerle tanıtıldığı görülmektedir.<sup>53</sup> Esasen dinî çoğulculuğa; yani tüm dinlerin aynı düzlem ve platformda aynı şartlarda kendilerini ifade etmelerine izin verilmesi, tüm dinlerin aynı hakikat düzeyine, zeminine ve perspektifine sahip olduğu kabulünü içermektedir.<sup>54</sup> Ancak örtük bir şekilde her inanca veya inançsızlığa açık olduklarını, ancak bunun, Meta-inanç platformunun tasarladığı kurgu ya da çerçevesini çizdiği düzlemde geçerli olabileceği mesajı verilmektedir.<sup>55</sup>

Meta-inanç platformunun kurgu/tasarım din politikası (post) modernleşme süreçleriyle ilişkili bir muhtevaya sahiptir. Bilindiği gibi modern anlayışta dinlerin toplumsal etkisi ve gücü toptancı bir şekilde görmezden gelinmiş, yok olacağı beklenen eski çağlara ait (çağdışı) bir kalıntı olarak itham edilmiştir. Bununla birlikte postmodern perspektifte ise bir tüketim aracı/maddesi olarak küresel liberal pazar şartlarına entegre bir şekilde din metalaşmış görünümde piyasaya çıkarılmıştır. Bu durum, İslâm’ı nesneleşen/metalaşan boyutta ve Müslümanları da bunu tüketen modda görselleştirerek Batı’nın sanal meta-din pazarına mahkûm kılmaktadır.<sup>56</sup> Bu nedenle Meta-inanç platformunun din politikası modern ve postmodern süreçlerin bir din çıktısı olarak vücut bulmuştur. Hıristiyanlığı tüketen Batı’nın din politikasına göre bu durum normal kabul edilebilir. Ancak İslâm’ın Müslüman toplumdaki konumu ve etkisi göz önünde bulundurulduğunda aynı durumdan bahsedilemeyeceği de açıktır. Nitekim her din aynı politik kaygıyla indirgemeci bir bakış açısıyla analiz edilemez.

### 3.4. Metaverse’te Kurgulanan Din Tasavvuru

Metaverse, öncelikle insan eliyle dizayn edilen tasavvurların ve toplum tiplerinin tanrısı (yaratıcısı) olarak bireye yapılan vurguyla dikkat çekmektedir. Transhümanist bir perspektifte bireyin, istediği şeyi yaratan, sonrasında şekillendiren ve kaderini (akıbetini) belirleyen tek aktör konumunda resmedilmesi, yaratma fiiline müdahale olarak okunabilecek problemler ortaya çıkarmaktadır. Hayatı

<sup>53</sup> Bk. Faithfacebook, [https://faith.facebook.com/leader\\_stories](https://faith.facebook.com/leader_stories) (Erişim 14 Mart 2023).

<sup>54</sup> Muhammed Kızılgeçit, “Meta’nın İnançlar Hakkında Gelecek Kurgusu”, *İslam ve Medya* (Erişim 15 Mart 2023).

<sup>55</sup> Kızılgeçit, “Meta’nın İnançlar Hakkında Gelecek Kurgusu”.

<sup>56</sup> Kızılgeçit, “Meta’nın İnançlar Hakkında Gelecek Kurgusu”.

ve insan türünü değiştirme amacı olan ve teknolojik bir müdahale olarak evrimin hızlandırılma sürecini ifade eden transhümanizm bu kapsamda değerlendirilebilir.<sup>57</sup> Bu perspektife dayalı olarak Metaverse'ün avatar kurgusunun inşasında insan, yaratıcı gücü elinde bulunduran bir figür olarak donatılmaktadır. Sınırsız, mükemmel ve bağımsız dijital güce ulaşma serüveninde tanrısal güçle hareket ettiği izlenimi verilen insanın yapay ve seküler bilinçli avatarlar aracılığıyla kendi sanal hükümlerini kurabilmesi adına büyük gayret sarf ettiği anlaşılmaktadır. Böylelikle birey(ler)in kuşandığı gerçekliği artırılmış seküler dijital bilincin hâkim olduğu görece ütopyik bir dijital toplum tasavvuru vücut bulmaktadır. Dinin ve buna bağlı olarak ahlâkın bir anlamda -bilerek veya bilmeyerek- pas geçildiği (veya dikkate alınmadığı) veya özünden koparılarak farklı tasarımlarla resmedildiği dijital toplumun oluşum sürecine zemin hazırlandığına şahit olunmaktadır. Bu da Metaverse'te resmedilen dinî tezahürlerin arka plan perspektifinde etkili olan anlayışı göstermektedir. Denilebilir ki Metaverse platformlarında ortaya koyulan din tasavvurları veya politikaları, birey veya toplum için metafizik, mistik, spiritüel ya da dinî bir yaşamın olmazsa olmaz kabulü üzerine dizayn edildiği anlaşılmaktadır. Ancak bu kabulü de Metaverse'ün din kurgusunda ve bu kapsamda tasarlanan çerçeve içerisinde anlamlandırılmaya girilmektedir.

48 | db

Metaverse'te dinî ve ahlâkî sorumluluktan bağımsız bir dijital toplum tasavvurundan bahsetmenin mümkün olup olmadığı da bu noktada üzerinde durulması gereken başka bir tartışma konusudur. Esasen bunun imkânı, reel dünyada dinî ve ahlâkî yapıdan bağımsız bir birey ve toplum tasavvurunun imkânıyla doğrudan ilintilidir. İnsanlığın tarihsel serencamına bakıldığında dini toplumdan veya toplumu dinden tümüyle bağımsız görmek veya bu düşünceden bahsetmek oldukça güçtür. Bu tarihsel gerçeklikten hareketle bugüne kadar geleneksel ve modern toplumların -az veya çok- bir şekilde ya dinî bir perspektife sahip oldukları veya en azından bundan etkilendikleri söylenebilir. Böylelikle gerek reel gerekse de sanal içeriklerde birey veya toplumun dinden tamamen ayrıştırılması ve uzaklaştırılması mümkün görünmemektedir. Buna göre Metaverse'te kurgulanan salt dijital bilinç sürümlü avatarların oluşturduğu toplum tipinin (ütopyik olsa da) din ve etik problemi en azından bir karmaşaya sebep olabileceği açıktır. Nitekim Metaverse'te kurgulanan ütopyalar, pratikte bir anlama karşılık gelmediğinde toplumsal ve dinî eşitsizliklere, çekişmelere ve kırılmalara yol açan distopyalara dönüşebilir. Bu bakımdan salt seküler dijital içerik ve bilinçle kurgulanan dijital toplum tasavvurunun pratikte neye karşılık geleceği be-

<sup>57</sup> Bk. Ahmet Dağ, "Yaratılışa Müdahale ve Yeni Bir Evrimci Neo-Darwinist Bir Yaklaşım Olarak Transhümanizm", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi* /27 (Mayıs 2019), 159.

lirsizdir. Bu kapsamda dikkat çeken belki de en önemli husus, dinin bir metaya dönüştürüldüğü içeriklerle yol alınmaya çalışılmasıdır. Bu da dinî, ahlâkî ve insani değerlerin aşınmasını beraberinde getirmektedir. Diğer taraftan dijital görünüm ve içeriklerin gün geçtikçe etkisini ve yoğunluğunu artırmasına rağmen dinî ritüel, deneyim ve maneviyatın buralara kanalize edilmesi en azından yakın gelecekte pek mümkün görünmemektedir.<sup>58</sup>

Metaverse’ün dinî açıdan daha geniş kitlelere erişimin önemli bir aracı ve imkânı gibi görünse de esasında mahiyet itibarıyla seküler bir arka plana sahip olması, din ekseninde dikkat çekilmesi gereken bir diğer konudur. Metaverse ve dijital türevlerinin tasarımsal olarak arka plan anlayışında postmodern, kapitalist ve materyalist perspektiflerin etkisi müşahade edilmektedir. Metaverse kapsamında kurgulanan Roblox, Fortnite, World of Warcraft, Decentraland, The Sandbox, Axie Infinity, Somnium Space, Star Wars, Minecraft, PUBG, Breakroom, CryptoVoxels, Party Space, Second Life, Horizon Worlds, Treeverse, Upland, Spatial, Stageverse, Alethea AI, Metaverse.GG, Zepeto gibi içerik ve uygulamalar detaylı bir şekilde incelendiğinde söz konusu etki gözlemlenebilmektedir.<sup>59</sup>

Bu çerçevede ortaya çıkan algısal tasarım, genel olarak (görece) haz, imaj ve tüketim odaklı bir dijital bilinç ve eğilimin özendirilmesidir. Bu anlamda Metaverse’ün işleyiş/çalışma stili açısından dinin ve dinî motiflerin imaj, tüketim ve haz odaklı bir seküler eksen üzerine oturduğu anlaşılmaktadır. Nitekim Metaverse’e katılan birey(ler) in eğilimleri, kurguları ve yöneldiği iş ve işlemler, bu düşünceyi ifade etmeye imkân tanımaktadır.<sup>60</sup> Bu anlamda Metaverse’te yer alan veya oluşturulan ürün ve işlemler, imaj ve haz gibi seküler eksenler odağında yer alan tüketim ve eğlence kültürü ile marka ve moda fanatizminin ideal benliğini kurgulama ve yansıtma çabasını ifade etmektedir.<sup>61</sup> Bununla birlikte dinî göstergelerin oldukça azınlıkta kaldığı Metaverse platformlarında ‘dinin değer kaybına uğradığı ve etkisizleştiği’ düşüncesine farklı seküler algısal tasarımlara kapı aralanmaktadır. Böylelikle söz konusu platformlar, salt hümanist (bireyselci), seküler, pragmatist, ütöpik, haz ve tüketim odaklı toplum tasavvurunun güçlenmesine ve yaygınlaşmasına zemin mi hazırlamaktadır? sorusunu akla getirmektedir.

<sup>58</sup> Giulia Isetti vd. (ed.), *Religion in the Age of Digitalization: From New Media to Spiritual Machines* (London: Routledge, 2020).

<sup>59</sup> Metaverse’ü oluşturan bileşenlerin tematik içerik analizi için bk. Azra Kardelen Nazlı vd., “Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz”, *TRT Akademi* 7/16 (Eylül 2022), 1096-1119.

<sup>60</sup> Metaverse’ün bireyler üzerindeki olumsuz etkileri için bk. Saadettin Özdemir – Ahmet Yusuf Gıynaş, “Metaverse ve Din Eğitimi”, *Turkish Academic Research Review* 7/4 (Aralık 2022), 1092-1093.

<sup>61</sup> Türk vd., “Metaverse ve Benlik Sunumu”, 331.

Metaverse, insanın hayal gücüyle kurgulanan içeriklere yer vermesinin yanı sıra söz konusu gücü yeniden yorumlayarak fiili tasavvurlara dönüştürmeye dönük bir girişimi de içermektedir. Metaverse'ün din boyutu da asıl bu noktada tartışılabilir. Harari'nin 'gelecekte insanların kendi zihinlerini yaratabileceği'<sup>62</sup> söylemi bu boyutu daha açık bir şekilde tasvir etmektedir. Nitekim bu söylem, Tanrı'nın gereksizliğine ve insanın kendine yetebileceğine dair hipotezleri güçlendirmeyi yeğlemektedir. Bir anlamda kutsalın reddi ve sekülerin inşası olarak okunabilecek bu hipotez, yaratıcı üzerine inşa edilen geleneksel dinî hayatın önemsizliğine işaret etmektedir. Metaverse'te toplumsaldan ziyade farklı bireysel dindarlık anlayışları daha fazla ön plandadır. Farklı bireysel dindarlıklar ise bazen kişinin iradesi dışında birtakım gelişmelere sahne olabilmektedir. Bu da farklı dijital verilere dayalı olarak "avatar dindarlığı" şeklinde okunabilecek yeni bir dindarlık tipinin izlerini salık vermektedir. Metaverse evreninde salt dijital göstergelerin ve buna bağlı olarak oluşturulan avatarın imkân tanıdığı bir din ve dindarlık anlayışının ortaya koyduğu görece seküler bir kurguyla karşılaşılacaktır. Esasen Metaverse'te dinî ve seküler muhtevaların yan yana ve farklı dijital motiflerle bir ilişki ağı içerisinde resmedilmesi melez bir yapılanmaya da işaret etmektedir. Postmodernizmin bir sonucu olarak dinî simgelerin seküler yapıları dijital içeriklerle görüntülenirken metalaşmış bir nitelikte mağazinsel ve sıradan bir araç olarak görüntülenmesi, bu melezliğin dikkat çekici unsurlarından biridir.

50 | db

Metaverse'ün farklı dinî tezahürleri geleneksel dinden farklılaşan muhtevalarıyla dikkat çekmektedir. Bunlardan biri de dinî otoriteye dair ortaya çıkan yapısal, radikal dönüşüm ve muğlaklıktır. Metaverse'te geleneksel anlamda otoriter odaklı din yerine, sürekli güncellenebilen ve kurgulanabilen avatar odaklı din perspektifi ve yaklaşımının ortaya çıktığı görülmektedir. Metaverse kapsamında ortaya çıkan dinî tezahür ve figürleri açıklayabilecek herhangi bir otoritenin olmaması, dinî anlamda ciddi bir muğlaklığa yol açmaktadır. Ayrıca Metaverse'te dinî davranış, tutum, sembol ve din dilinin anlamı sanal platformların imkânları çerçevesinde katılımcıların tasarladığı avatarlar aracılığıyla belirlenmektedir. Bu da katılımcılara, bir anlamda, tasarladıkları avatarlara kendi dinî perspektiflerini yansıtma veya yükleme özgürlüğünü vererek dinî tasarımlardan katılımcıyı sorumlu kılmaya dönük bir yön barındırmaktadır. O halde Metaverse'te tezahür eden dinî avatar tasarımları kurgusal olarak sanal platformların sunduğu imkân(lar) ve katılımcıların dinî algılarının birleşimini ifade etmektedir. Bu ise dinî avatar tasarımlarının, katılımcı yüklemelerine bağlı bir değişimin veya dönüşümün odağına yerleştirildiğini göstermektedir. Metaverse'te inşa edilen dinî

<sup>62</sup> Yuval Noah Harari, *Homo Deus*, çev. Poyraz Nur Taneli (İstanbul: Kolektif Yayınları, 2016), 58.

avatar tasarımlarının kendi içinde büyük farklılıklar ve görecelikler barındırdığı anlaşılmaktadır. Bu da Metaverse’te dinî ve ahlâkî sapsulara ve kırılmalara neden olabilmektedir. Dinî otorite ve yönlendirici eksikliğinden dolayı insanların dinî deneyim ve anlamlandırma noktasında problemler yaşaması olasıdır.<sup>63</sup>

Metaverse’ün dinî tezahürlerine bakıldığında farklı dinî sembol ve ritüelleri kapsayan içerikleri görmek mümkündür.<sup>64</sup> Bu kapsamda farklı inanca sahip bireylere dönük avatar temsillerine rastlanılmaktadır. Örneğin Second Life oyunu içerisinde İslâm, Hıristiyanlık, Musevilik, Budizm ve Hinduizm gibi dinleri kapsayan otuzun üzerinde içerik bulunmaktadır.<sup>65</sup> Metaverse’ün dinî tezahürleri arasında başörtüsüne dönük içerikleri zikretmek gerekmektedir. Ancak bu noktada avatarın dinî temsil problemi ortaya çıkmaktadır.<sup>66</sup> Örneğin Second Life platformu örneğinde Müslüman kadını temsil eden avatarların e-hijab denilen başörtüsü takarak insanlarla etkileşime girdiği görülmektedir.<sup>67</sup> Müslüman kadının tek temsil sembolünün başörtüsü olarak resmedilmesi Müslüman kadın kimliğine dair birtakım eleştirileri beraberinde getirmektedir. Bu açıdan Metaverse’te yer alan avatarların gerçek dinî kimliği temsil edip etmediği önemli bir tartışma konusu olarak gündeme gelmektedir. Nitekim Metaverse’te, bireylerin gerçek dünyada görünenden çok daha farklı (görece dinî) avatar temsilleri kullanmalarına imkân tanınmaktadır. Bu anlamda Metaverse, gerçek hayatta olduğundan farklı bir imaja/kimliğe bürünmek isteyen farklı amaç ve niyetlere sahip kişilerin bir anlamda kesişme veya etkileşim kurma alanlarından biridir. Esasen Metaverse’ün denetimsiz, sınırsız ve tahmin edilemez ilişkiler ve etkileşimler ağının sarmalı, ona, dinî açıdan tehlikeli ve riskli bir boyut kazandırmaktadır. Nitekim Metaverse’te e-hijab (başörtüsü) takan birinin gerçek cinsiyeti ve Müslüman olup olmadığı kuşkuludur. Sanal platformlarda bunu kanıtlayacak herhangi bir mekanizma da mevcut değildir. Esasen bu durum, katılımcının fiziki dünyadaki perspektifini ve algısını sanal platformlara taşıdığını göstermektedir. Bu da sanal platformlarda tasarımılanan dinî sembol veya imajların fiziki dünyada edinilen perspektif ve algular üzerine oturduğu anlamına gelmektedir. Metaverse kullanıcılarına dönük yapılan bir araştırmada kulla-

<sup>63</sup> Dalvin Brown, “Online Church: Ministries use VR, Apps to deliver digital services and virtual baptisms”, Techxpoler (3 Mayıs 2019).

<sup>64</sup> Kristen French, “This Pastor is Putting His Faith in a Virtual Reality Church”, Wired (2 Şubat 2018).

<sup>65</sup> Guichun Jun, “Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church”, *Transformation/SAGE Journal* 37/4 (September 2020), 4.

<sup>66</sup> Nur Kuban Torun – Tolga Torun, “Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi”, *Alanya Akademik Bakış* 6/2 (Mayıs 2022), 2516-2517.

<sup>67</sup> Torun – Torun, “Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi”, 2516-2517.

nıcılar, Metaverse'ün dinî bir deneyim olmadığını ifade etmişlerdir.<sup>68</sup> Esasen Metaverse, kullanıcılar tarafından dinî bir deneyim olarak görülmemesine rağmen içinde dinî açıdan birtakım fırsatlar da barındırmaktadır. Diğer taraftan Metaverse'ün din istismarına kapı aralayan içerik ve eğilimlere imkân tanıdığı görülmektedir.

### Sonuç ve Değerlendirme

Metaverse'ün toplumsal tezahürleri farklı ve çok boyutlu toplumsal izler taşımaktadır. Bu kapsamda genel olarak üç farklı tasarımından bahsedilebilir. Evde zaman geçirme ve dinlenme için "Horizon Home", sosyalleşme ve eğlence için "Horizon Worlds" ve çalışma/iş hayatı için de "Horizon Workrooms" tasarımları söz konusudur. Gerçekliği artırılmış çok boyutlu hayat tasarımları çerçevesinde toplumsal alanların görsel etkileyciliği ve katılımın artmasında dönük politikaların işlevsel bir şekilde avatar bedeninde aktarıcılığı söz konusudur. Oyun, eğlence, fitness, sosyallik, üretkenlik gibi farklı alanlarda gerçeklik kurgusu üzerine oturtulan Metaverse hayatı neredeyse her şeyi deneyimlemeye imkân tanımaktadır. Katılımcıların algısı, kurgusal arka plan perspektifleri ve sanal içeriklerin harmanlanan tasarımlarıyla oluşturulan avatar bireyi ve toplumu, Metaverse platformların merkezinde yer almaktadır. Avatar toplumun kurgusal ve algısal inşası ve dijital dinin farklı tasarımlarla yeniden üretimi söz konusudur. Bu üretimlerde temel belirleyici faktör dijital araç, gereç ve içeriklerin imkân tanıdığı çerçevede merkezi bir rol üstlenen bireyin hayal gücüdür. Bu kapsamda Metaverse'te bireyi ifade eden, konumlandırılan, toplumsal statüsünü ve imajını belirleyen bir avatar tasarımının dijital kurgu ve algısının tasarımı salık verilmektedir. Bu yönüyle Metaverse, algısal ve kurgusal bazda "-mı gibi" farklı tezahürleriyle dikkat çekmekte ve reel sosyal düzenden farklı olarak neredeyse her şey sanal bir dünyada kurgulanmaktadır.

Metaverse platformlarında tasarlanan, kurgulanan ve imgeleyen tasavvurların genel olarak hedonik yaklaşıma ve tüketim kültürüne entegre bir yapısal arka plan perspektifine dayandığı söylenebilir. Bu kapsamda küresel piyasada liberal yaklaşımı öne çıkaran ve her duruma uyum ağlayan bir meta-din üretimi ve anlatısı hâkimdir. Bu yönüyle Metaverse'ün görece kapitalist kültürün bir unsuru olarak toplumun dinî, ahlâkî veya insani yönünü bastıran bir dijital bilinci içerdiği anlaşılmaktadır. Bu bilinç ise salt kurgusal ve ütopyik unsurların rehberliğinde inşa edilmektedir. Bu yönüyle Metaverse'ün, insanın doğal ve fitri dünyasını dönüştürerek yozlaştırma, sömürme ve istismar etme eğilimi taşıdığı söylenebilir. Bu anlamda

<sup>68</sup> Nelson Zagalo vd. (ed.), *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms* (Texas: IGI Global, 2011); Torun – Torun, "Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi", 2517.



Metaverse, farklı çoklu avatar tasarımlarıyla imajinatif tarzda post-modernist, seküler, tüketici ve hedonist bir yaklaşımı önceleyen birey ve toplum anlayışına karşılık geldiği anlaşılmaktadır. Bu yönüyle Metaverse, dinî ve toplumsal boyutta anlamsızlaşan ve belirsizleşen göstergeler sunmaktadır. Bu kapsamda yeni dijital toplum ve din anlayışlarının üretildiği gözlemlenmektedir. Dijital toplum ve din imajları üretimlerinin algısal düzeyde gerçekliğe daha yakın üç boyutlu bir segmenti gözler önüne serilmektedir. Bu noktada “avatar toplumu”, “avatar dini” ve “avatar dindarlığı” şeklinde okunabilecek bir tasarımdan söz edilebilir. Bu anlamda bireyin istek ve hayal gücüyle şekillenmiş, ancak dijital verilere dayalı içeriklerin imkân tanıdığı bir toplumsal yapı, ilişki türü ve din tezahürleri söz konusudur. Metaverse’ün toplum ve din tezahürleri, kuralsız, denetimsiz, büyük ölçüde bireysel istek ve hayalin gerçekleştirilmesine imkân tanıyan, sınırsız ve tahmin edilemez ilişkiler ve etkileşimler ağıyla ifade edilebilir. Bu ise fizikî hayatta olduğu gibi sanal platformlarda da toplumsal ve dinî perspektifte tehlikelere, risklere, anomilere, sapmalara, belirsizliklere, açmazlara ve çok boyutlu anlamlandırmalara açık bir yön taşımaktadır. Metaverse’te bir mekan sınırlamasına maruz kalmaksızın çok sayıda kişinin katılım sağladığı dinî sosyalleşme kapsamında değerlendirilebilecek dinî aktiviteler gerçekleştirilebileceği gibi özellikle dinî örgütlenmelere ve yeni dinî hareketlere eleman kazandırma noktasında da işlevsel olabilmektedir. Bütüncül bir bakışla Metaverse’ün çok boyutlu dinî tezahürlerine bakıldığında denilebilir ki bu kapsamdaki sanal platformlar risk ve fırsatları birlikte içermektedir.

Metaverse’ün risk açısından din tezahürlerine bakıldığında özellikle din istismarına kapı aralayan içerik ve eğilimler içerdiği söylenebilir. Bu noktada özellikle dinî otoritenin yokluğu ve dinî denetimsizlik durumu, bunun temel sebeplerinden biri olduğu anlaşılmaktadır. Böylelikle geleneksel dinde olan otoriter odaklı din yerine, avatar odaklı din yaklaşımının hâkimiyeti göze çarpmaktadır. Bu da avatar tasarımının gelecekte din, dindarlık veya ahlâk ilişkileri açısından nasıl bir şekil alacağını tahmin etmeyi güçleştirmektedir. Nitekim dijital kurgularla ibadet mekânı yapmak veya var olanı do-laşmaktan başka henüz elimizde dinî bir gösterge bulunmamaktadır. Bu noktada avatar aracılığıyla da olsa insanın aşkın veya dinî boyutunun nasıl anlamlandırılacağına dair elde henüz yeterince veri bulunmamaktadır. Metaverse kapsamında ortaya çıkan dinî tezahür ve figürleri açıklayabilecek herhangi bir otoritenin olmaması, dinî anlamda ciddi bir muğlaklığa yol açmaktadır. Ayrıca Metaverse’te dinî davranış, tutum, sembol ve dilin anlamının dijital içeriklerle sınırlandırılması problematik bir başka boyuttur. Bu da dinî perspektif ve deneyimde oluşabilecek çeşitliliği engelleyen bir girişimdir. Ayrıca bu durum, dijital unsurlar tarafından belirlenen sınırın dışına çıkmaya

da izin vermemektedir. Bu da Metaverse’te dinî ve ahlâkî sapmalara ve kırılmalara neden olabilmektedir. Dinî otorite ve yönlendirici eksikliğinden dolayı insanların dinî deneyim ve anlamlandırma noktasında birtakım problemler yaşaması olası hale gelmektedir.

Metaverse’ün kurgusal ve algısal nitelikleri, bir anlamda, antropomorfik özelliklerle donatılan üç boyutlu avatarlar eliyle güçlendirilmiş ve zaman ve mekândan bağımsız olarak hareket etme özelliğiyle tasarlanan robotik/mekanik insanın transhümanist anlayışta Tanrısal niteliklere büründürülmesi anlamına gelmektedir. Bununla birlikte bu anlamda insanın, antropomorfik tarzda donatılan avatar figürlerinde dikkat çeken bir unsur olarak “insan kendi kendine yeter” veya “insan her şeyin ölçüsüdür” mottosuyla ifade edilebilecek bir düşünce alanına çekilmesi söz konusudur. Bu noktada şu soru akla gelebilir: Metaverse platformlarında kurgulanan dinî, ahlâkî veya manevi tasarım, transhümanist anlayışta insanın Tanrılaştırılması düşüncesine mi zemin hazırlamaktadır? Esasen Metaverse platformlarının algısal olarak buna dönük bir yapıyı/zemini içinde barındırdığı söylenebilir. Bu yönüyle transhümanist perspektife dayalı olarak insanın kutsallaştırılıp ölümsüzlük zırhına büründürülmesi amacı veya en azından algısı ortaya çıkabilmektedir. Artırılmış sanal gerçeklikte insanın salt dijital/mekanik/robotik dünyalar veya durumlarla sınırlandırılması ve buralara sığdırılmak istenmesi insanın fitratıyla ve reel hayatla ne ölçüde bağdaşıp bağdaşmayacağı da ayrı bir tartışma konusudur.

Yaptığımız araştırma sonucunda Metaverse’ün dinî ve toplumsal tezahürlerine daha detaylı bir bakışın önemi ortaya çıkmıştır. Bu çerçevede Metaverse’e dinî ve toplumsal bakışı esas alan nitel veya nicel araştırmaların hız kazanması gerektiği fikri ortaya çıkmaktadır. Kökleri ütöpik bilim kurgu yapımlarına dayanan Metaverse’ün kurgusal ve algısal dünyasına alternatif olabilecek dinî (İslâmî) ve toplumsal, daha yaşanabilir ve makul dijital içerikli ortam veya uygulamalara yönelik çalışmaların da süratle hayata geçirilmesinin elzem olduğu anlaşılmaktadır.

#### KAYNAKÇA

- Ağçoban, Sıddık. “Hay Bin Yakzân’ı Sosyolojik Okumak”. *Hayy’dan Hü’ya Hay Bin Yakzân*. ed. Ejder Okumuş – Sıddık Ağçoban. 179-205. Konya: Palet Yayınları, 2021.
- Ağçoban, Sıddık. “Bir Halvet Deneyiminin Sosyolojik Analizi: Halvette 40 Gün”. *Harran İlahiyat Dergisi* /45 (Haziran 2021), 227-247. <https://doi.org/10.30623/hij.952997>
- Arıcı, Handan Yalvaç – Arıcan, Sümeyra. “Sosyal Medyanın Etkilerine Yönelik Manevi Danışmanlık Eğitimi İhtiyaç Analizi”. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 9/1 (Haziran 2022), 263-302. <https://doi.org/10.46353/k7auifd.1097067>
- Aron, Raymond. *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri*. çev. Korkmaz Alemdar. İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2017.
- Baloğlu, Adnan Bülent. “Metaverse, Kapitalizm ve Spiritüel Dokunuş”. *İslam ve Medya* (Erişim)

- 14 Mart 2023). <https://www.islamvemedya.com/metaverse-kapitalizm-ve-spirituel-dokunu/916/>
- Baltacı, Ali. “Metaverse ve Dinin Çoklu Sanal Temsili”. *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*. ed. Çapcıoğlu, İhsan – Çapcıoğlu, Fatma. 673-702. İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022.
- Barbrook, Richard – Cameron, Andy. “The Californian Ideology”. *Science as Culture* 6/1 (January 1996), 44-72. <https://doi.org/10.1080/09505439609526455>
- Bauman, Zygmunt. *Kuşatılmış Toplum*. çev. Akin Emre Pilgir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Basım, 2021.
- Bn, Başlangıçnoktası. “Hong Kong Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Metaverse’de Sanal Kampüs Kuracak”. Erişim 13 Mart 2023. <https://baslangicnoktasi.org/hong-kong-bilim-ve-teknoloji-universitesi-metaversede-sanal-kampus-kuracak/>
- Brown, Dalvin. “Online Church: Ministries use VR, Apps to deliver digital services and virtual baptisms”. *Techxplore* (3 Mayıs 2019). <https://techxplore.com/news/2019-05-online-church-ministries-vrapps.html/>
- Çapcıoğlu, İhsan – Bahadır, Merve. “Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Sanal Gerçeklik Meditasyonu Örneği”. *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*. ed. Çapcıoğlu, İhsan – Çapcıoğlu, Fatma. 703-726. İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022.
- Çapcıoğlu, İhsan – Alpay, Ahmed Hamza. “Metaverse: Dijital Dünyada Gerçekliğin Yeniden İnşası”. *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*. ed. Çapcıoğlu, İhsan – Çapcıoğlu, Fatma. 657-672. İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022.
- Campbell, Heidi A. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London And New York: Routledge, 2013.
- Castells, Manuel. *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. çev. Ebru Kılıç. 3 Cilt. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Basım, 1/2008.
- Castells, Manuel. *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*. çev. Ebru Kılıç. 3 Cilt. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2. Basım, 3/2007.
- Cheong, Pauline (ed.) vd. *Digital Religion, Social Media and Culture: Perspectives, Practices, and Futures*. New York: Peter Lang Publishing Group, 2012.
- Cheruvallil, Sariya – Shakkour, Suha (ed.). *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*. London-New York: Bloomsbury Academic, 2016.
- Chiu, Emma vd. *New Realities: Into the Metaverse and Beyond*. Wunderman Thompson, 2022. <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>
- Cirit, İrfan. “Avatar”. ed. Akdemir, Naci – Tuncer, Can Ozan. *Siber Ansiklopedi Siber Ortama Çok Disiplinli Bir Yaklaşım*. 33-36. Ankara: Pegem Akademi, 2021.
- Civelek, Yaprak. “Yeni Sosyal Medya Alanı: Teknoloji ile İletişim”. *Sosyal Medya Sosyolojisi*. ed. Levent Eraslan. 29-62. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2020.
- Dağ, Ahmet. “Yaratılışa Müdahale ve Yeni Bir Evrimci Neo-Darwinist Bir Yaklaşım Olarak Transhümanizm”. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi* /27 (Mayıs 2019), 153-168.
- DHA, Doğan Haber Ajansı. “Metaverse evreninde bilimsel kongre yaptılar”. Erişim 13 Mart 2023. <https://www.dha.com.tr/gundem/metaverse-evreninde-bilimsel-kongre-yaptilar-2179576>
- Denhardt, Robert B. – Catlaw, Thomas J. *Theories of Public Organization*. USA/Stamford: Cengage Learning, 7th edition, 2015.
- Dereli, Mustafa Derviş. *Sanala Veda: Sosyal Medya ve Dönüşen Dindarlık*. Ankara: Nobel Yayınları, 2020.
- Efendioğlu, İbrahim Halil. “Metaverse Nedir? Metaverse Dünyasında Pazarlama”. *Ekonomi, İdari ve Sosyal Bilimler Araştırmaları*. ed. Yüksel Akay Ünvan – Ruhi İnan. 133-150. Lyon: Livre de Lyon, 2022.
- Euronews. “God has entered the metaverse - and faith in the virtual world is flourishing”. Erişim 13 Mart 2023. <https://www.euronews.com/next/2022/02/01/god-has-entered-the-metaverse-and-worship-in-virtual-worlds-is-booming>
- French, Kristen. “This Pastor is Putting His Faith in a Virtual Reality Church”. *Wired* (2 Şubat 2018). <https://www.wired.com/story/virtual-reality-church/>
- Gökbayrak, Hilal. *Dijital Dinin Kurumsallaştırılması: Paradigmalar, Terimler, Sorular, Konular ve Yöntemler*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Grayscale Research. *The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies*. Stamford: Grayscale Research, 2021. <https://grayscale.com/learn/the-metaverse/>, [https://grayscale.com/wp-content/uploads/2021/11/Grayscale\\_Metaverse\\_Report\\_Nov2021.pdf](https://grayscale.com/wp-content/uploads/2021/11/Grayscale_Metaverse_Report_Nov2021.pdf)

- Haberli, Mehmet. *Sanal Din: Tarihsel, Kurumsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din*. İstanbul: Açılım Kitap, 2014.
- Haberli, Mehmet. "Dijital Din Araştırmalarında Konu ve Yaklaşımlar". *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 9/2 (Haziran 2020), 879-902. <https://doi.org/10.15869/itobi-ad.729581>
- Haberton. "Metaverse Üniversiteleri Nasıl Dönüştürecek?". Erişim 13 Mart 2023. <https://haberton.com/metaverse-universiteleri-nasil-donusturecek/>
- Harari, Yuval Noah. *Homo Deus*. çev. Poyraz Nur Taneli. İstanbul: Kolektif Yayınları, 2016.
- Isetti, Giulia vd. (ed.). *Religion in the Age of Digitalization: From New Media to Spiritual Machines*. London: Routledge, 2020.
- Jun, Guichun. "Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church." *Transformation/SAGE Journal* 37/4 (September 2020), 1-9. <https://doi.org/10.1177/0265378820963155>
- Kılıç, Muharrem. "Hukuksal Akılın Transhümanistik Temsilleri ve Onto-robotik Varoluş Formları". *Adalet Dergisi* /66 (Mayıs 2021), 15-54.
- Kızılgeçit, Muhammed. "Meta'nın İnançlar Hakkında Gelecek Kurgusu". *İslam ve Medya* (Erişim 14 Mart 2023). <https://www.islamvemedya.com/meta-nin-inanclar-hakkinda-gelecek-kurgusu/928/>
- Nazlı, Azra Kardelen vd. "Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz". *TRT Akademi* 7/16 (Eylül 2022), 1096-1119. <https://doi.org/10.37679/trta.1141776>
- Özdemir, Sadettin – Gynaş, Ahmet Yusuf. "Metaverse ve Din Eğitimi". *Turkish Academic Research Review* 7/4 (Aralık 2022), 1080-1112. <https://doi.org/10.30622/tarr.1197733>
- Refinery29. "How VR Meditation Has Changed My Life" (Erişim 13 Mart 2023). <https://www.refinery29.com/en-gb/virtual-reality-meditation-mindfulness>
- Saracel, Nüket – Aksoy, Irmak. "Toplum 5.0: Süper Akıllı Toplum". *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi* 9/2 (Haziran 2020), 26-34.
- Sayar, Tahsin Eren – Özmen, Seçkin. "Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma". *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 11/1 (Ocak 2022), 320-341. <https://doi.org/10.33206/mjss.957375>
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Books, 1992.
- Swingewood, Alan. *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2010.
- Şimşek, İsmihan. "Metaverse Vaizliği". *İslam ve Medya* (Erişim 15 Mart 2023). <https://www.islamvemedya.com/metaverse-vaizligi/900/>
- Taşdelen, H. Musa. "Sosyal/Toplumsal Eylem". *Sosyal Bilimler Ansiklopedisi*. ed. M. A. Yekta Saraç. Erişim 14 Mart 2023. [https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/sosyal\\_toplumsal\\_eylem](https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/sosyal_toplumsal_eylem)
- TC, Techcrunch. "Tripp acquires EvoVR to help more people fly higher in the metaverse" (Erişim 13 Mart 2023). <https://techcrunch.com/2022/02/03/tripp-acquires-evolvvr/>
- Terzi, Âdem. "Metaverse Kavramı ve Türkçe Karşılıkları Üzerine". *Türk Dili* 71/848 (Ağustos 2022), 12-17. [https://www.tdk.gov.tr/wp-content/uploads/2022/08/%C3%82dem-Terzi-\\_-METAVERSE-KAVRAMI-VE-T%C3%99CRK%C3%87E--6-.pdf](https://www.tdk.gov.tr/wp-content/uploads/2022/08/%C3%82dem-Terzi-_-METAVERSE-KAVRAMI-VE-T%C3%99CRK%C3%87E--6-.pdf)
- Time. "Meditate in the Metaverse Tripp Wellness Platform" (Erişim 13 Mart 2023). <https://time.com/collection/best-inventions-2022/6229839/tripp-wellness-platform/>
- Tomsguide. "I test fitness Apps - and VR meditation app Tripp on Meta Quest 2 blew my mind" (Erişim 13 Mart 2023). <https://www.tomsguide.com/news/i-tested-this-vr-meditation-app-on-meta-quest-2-and-it-blew-my-mind>
- Torun, Nur Kuban – Torun Tolga. "Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi". *Alanya Akademik Bakış* 6/2 (Mayıs 2022), 2511-2526. <https://doi.org/10.29023/alanyaakademik.1099247>
- Türk, Gül Dilek – Darı, Abdülhakim Bahadır. "Metaverse'de Bireyin Toplumsallaşma Süreci". *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* 6/1 (Mart 2022), 277-297. <https://doi.org/10.30692/sisad.1074030>
- Türk, Gül Dilek vd. "Metaverse ve Benlik Sunumu". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12/2 (April 2022), 316-333.

- Weber, Max. *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*. çev. Zeynep Aruoba. İstanbul: Hil Yayınları, 1985.
- Weber, Max. *The Methodology of The Social Sciences*. New York: Free Press, 1949.
- Yahoo!finance. “A new use case for the older VR user: Dealing with death” (Erişim 13 Mart 2023). [https://finance.yahoo.com/finance/news/case-older-vr-user-dealing-164827042.html?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAJ75WacC5oiej3XOzN0G9ygJXrwtfaVliW62SJyHquaEzXD8uHZ1CG1r1WnILN7QpU2DcU5sf9Kt80pOO558qsjC5GKhbDtvqCHC18czSdt-s7\\_79BzrruQctTn4YcwukFrNcj1G9h7pABFdW-edlnRdflyncIAeTFgDTozb5MW](https://finance.yahoo.com/finance/news/case-older-vr-user-dealing-164827042.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAJ75WacC5oiej3XOzN0G9ygJXrwtfaVliW62SJyHquaEzXD8uHZ1CG1r1WnILN7QpU2DcU5sf9Kt80pOO558qsjC5GKhbDtvqCHC18czSdt-s7_79BzrruQctTn4YcwukFrNcj1G9h7pABFdW-edlnRdflyncIAeTFgDTozb5MW)
- Yıldırım, Ali – Şimşek, Hasan. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları, 2005.
- Zagalo, Nelson vd. (ed.). *Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms*. Texas: IGI Global, 2011.
- <https://evolvr.org/> (Erişim 14 Mart 2023).
- <https://www.tripp.com/> (Erişim 14 Mart 2023).
- <https://www.vrchurch.org/> (Erişim 14 Mart 2023).
- <https://adamor.com.tr/> (Erişim 15 Mart 2023).
- <https://faith.facebook.com/> (Erişim 14 Mart 2023).
- [https://faith.facebook.com/leader\\_stories](https://faith.facebook.com/leader_stories) (Erişim 14 Mart 2023).
- [sig=rişim 14 Mart 2023](https://faith.facebook.com/leader_stories)).

