

03-04-Kasım 2022

# METaverse ve DİN

*Sempozyum*



**Bildiri Özetleri Kitabı**  
**Metaverse ve Din**  
Sempozyumu  
03-04 Kasım 2022

## ASBÜ YAYINLARI S-4

**Yayın Tarihi:** Aralık 2022  
**Yayın Sertifikası No:** 48453  
**İSBN:** 978-605-71422-5-2

**Kitabın Adı:**  
**Bildiri Özetleri Kitabı**  
**Metaverse ve Din**  
Sempozyumu

**Editör**  
Doç. Dr. Şuayip Seven

**Kapak Tasarım:**  
Seydahmet Kocapınar

**Mizanpaj:**  
Osman Kayaer

**ASBÜ Yayınları**  
Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi  
Hükümet Meydanı No: 2 06050 Ulus/Altındağ/Ankara bilgi@edu.asbu.tr  
Telefon: +90 312 596 44 44-45  
Fax: +90 312 311 86 00  
PTT kep: Asbü@hs01.kep.tr

## **Düzenleme Kurulu**

Doç. Dr. Şuayip Seven

Dr. Öğr. Üyesi Sakin Özışık

Dr. Öğr. Üyesi Aykut Alper Yılmaz

Arş. Gör. Sümeyye Şehide Can

Arş. Gör. Rabia Kocataş

Arş. Gör. Meryem Yılmaz

Arş. Gör. Recep Bayyigit

Arş. Gör. Burak Çıkıryel

## **Sempozyum Bilim Kurulu**

Prof. Dr. Musa Kazım Arıcan  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Mehmet Çelik  
(Cumhurbaşkanlığı Bilim Teknoloji ve Yenilik Politikaları Kurulu Üyesi)

Prof. Dr. Hüseyin Karaman  
(Yükseköğretim Kurulu Üyesi)

Prof. Dr. Ali Avcu  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Ali Osman Kurt  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Asım Yapıcı  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Bülent Kent  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Ejder Okumuş  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Emin Aşıkkutlu  
(Trabzon Üniversitesi)

Prof. Dr. Enver Arpa  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Hayri Kaplan  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Israr Ahmed Khan  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. İsmail Çakır  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Latif Tokat  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. M. Hakan Türkçapar  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Mehmet Akif Kireççi  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Metin Özdemir  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Mustafa Çevik  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Prof. Dr. Selçuk Coşkun  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Ahmad Fayez Ahmad Hersh  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Ahmet Dağ  
(Bursa Uludağ Üniversitesi)

Doç. Dr. Akif Akgül  
(Hitit Üniversitesi)

Doç. Dr. Hadiye Ünsal  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Mahmut Samar  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Mehmet Murat Karakaya  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Şahban Yıldırım  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Doç. Dr. Şevket Özcan  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Durdu  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Fahrettin Horasan  
(Kırıkkale Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Hülya Özkan Rigiderakhshan  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Çelik  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Derviş Dereli  
(Erciyes Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Nevfel Boz  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Sevcan Öztürk  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Veysel Harun Şahin  
(Sakarya Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Kaya  
(Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi)

### **Oturum Başkanları**

Prof. Dr. Ali Osman Kurt

Prof. Dr. Asım Yapıcı

Prof. Dr. Hakan Türkçapar

Prof. Dr. Bülent Kent

Prof. Dr. Mustafa Çolak

Prof. Dr. Hüseyin Karaman

### **Sekreteryaya**

Arş. Gör. Sümeyye Şehide Can Arş.

Gör. Rabia Kocataş



## Sunuş

Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi'nin 2022 yılı akademik faaliyetleri kapsamında düzenlediği *Metaverse ve Din* konulu sempozyum, metaverse konusunu en geniş anlamıyla din bağlamında ele almayı hedeflemiştir. Metaverse, kimileri tarafından özellikle 3 boyutlu iletişim ve artırılmış gerçeklik (augmented reality) imkanları ile konvansiyonel internetten farklı yeni fırsatlara kapı aralayan bir devrim olarak nitelenirken, kimileri tarafından insanı kendi tabiatına yabancılaştırıcı, insanüstülük (transhümanizm) iddiasıyla insanın ruh ve düşünce dünyasını bir takım teknoloji güçlerinin denetimine teslim eden sonu öngörülemez yeni bir tehdit unsuru olarak değerlendirilmektedir. Peki, değerlerimizin ve inançlarımızın kaynağı dinimizin, bu yeni fenomenle ilişkisi nasıl olmalıdır? Avatarlar üzerinden yapılan anlaşmalar, kurulan sanal alanların alımsatımı, geliştirilmiş eldivenler ile kişiden kişiye ya da kişiden nesneye dokunma hissinin yaşanması gibi konular, elbette ilahiyatçıların da araştırma alanlarına dahil olmuştur. Bu bağlamda fırsat ve tehdit dikotomisinden uzak sağlıklı bir değerlendirme için ilk önce metaverse'ün ne olduğunun bilinmesi önem arz etmektedir. Onlarca akademisyenin katılmış olduğu bu bilgi şöleni, ülkemiz ilahiyatçılarının metaverse gerçekliğini tanıma, tanımlama ve alanın uzmanları ile tartışma imkânı bulduğu ilk akademik sempozyum özelliğini taşımaktadır. Hukukçu akademisyenlerin de ilgi gösterdiği sempozyum konuları, protokol ve açılış oturumu dışında beş farklı oturumda ele alınmış ve Prof. Dr. Hüseyin Karaman'ın başkanlık ettiği değerlendirme oturumu ile sona ermiştir.

Burada şunu da açıkça ifade etmem gerekir ki, böylesi bir konuda bilimsel bir sempozyum hazırlamanın gerekliliği fikri Fakültemizin Dekanı Prof. Dr. Selçuk Coşkun'dan gelmiştir. Coşkun, açılış konuşmasında ilahiyat camiasının metaverse gibi yeni teknolojileri yakından takip etmesi gerektiğine işaret etmiştir. Sempozyumumuzun onur konuğu Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Başkanı Ömer Abdullah Karagözoğlu, Türkiye'de ve dünyada metaverse teknolojisinin mevcut durumu ve bu alanda yapılan kurumsal ve resmi proje ve faaliyetler hakkında bilgi vermiştir. Protokol konuşmaları, ASBÜ Rektörü Prof. Dr. Musa Kazım Arıcan'ın ASBÜ'nün insan merkezci bir sosyal bilimler üniversitesi olarak teknolojik gelişim ve dönüşümleri yakından takip ettiğini vurgulayan konuşması ile sona ermiştir.

Açılış oturumunda yer alan Doç. Dr. Ahmet Dağ'ın çizdiği felsefi teorik zemin, Cumhurbaşkanlığı Bilim, Teknoloji ve Yenilik Politikaları Raportörü Salih Eryılmaz'ın metaverse'ün gelecekte nelere evrileceğine dair değerlendirmeleri ve Taşkın Koçak'ın metaverse teknolojisindeki şahsi ve mesleki tecrübelerine dair sunumları, dinleyicileri ve programı YouTube'dan takip eden izleyicileri, sonraki konu bazlı oturumlara hazırlayıcı nitelikte gerçekleşmiştir. Sempozyumdaki sunumlara ASBÜ YouTube kanalı üzerinden ulaşılabilir.

Bildiri özetleri arasında yer almayan protokol ve açılış oturumu konuşmalarını kısaca özetleme amacına matuf bu cümlelerden sonra sizleri diğer bildirilerin kısa Türkçe ve İngilizce özetleri ile baş başa bırakmadan önce sempozyuma katkılarından dolayı Altındağ ve Yenimahalle İlçe Müftülüklerine teşekkürlerimi arz ediyorum.

**Doç. Dr. Şuayip SEVEN**  
Düzenleme Kurulu Başkanı

## İçindekiler

Metaverse’ün Hakikat ve Gerçeklik Tasavvurumuz Üzerindeki Etkileri-Varlık’ın Sanallaşması ve Sonuçları Üzerine Bir Tartışma <b>Mehmet EVKURAN</b> .....	11
İkinci Rönesans: Dataizm, Metaverse ve İnsanlığın Psikososyal Dönüşümü <b>Ali BALTACI</b> .....	13
Simülasyon Teorisi ve Teizm: Çoklu Evrenler Bağlamında Bir Değerlendirme <b>Aykut Alper YILMAZ</b> .....	16
Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Vr Meditasyon Örneği <b>İhsan ÇAPÇIOĞLU, Merve BAHADUR</b> .....	18
Metaverste Deri Ben – Avatar Ben Karşılaştırması <b>Miray HALLAK</b> .....	20
Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler: Eleştirel Bir Yaklaşım <b>Muhammed YAMAÇ</b> .....	21
İslâm Hukuku Açısından Metaverse’e Bir Bakış <b>Ayten EROL</b> .....	23
İslâm Ceza Hukuku Açısından Metaverse <b>Cemil LİV</b> .....	25
Metaverse Evrenine Üretim Güçleri Açısından Hazır Olmak: Ekonomik Karmaşıklık Endeksi Bağlamında Seçilmiş İslam Ülkeleri Üzerinden Bir Değerlendirme <b>Betül CAN</b> .....	27
Metaverse ve Posthumanın Muhtemel Riskleri: Ekonomi ve Paranın Ayrışması <b>Muhammet ÖZDEMİR</b> .....	29
Metaverse Arsa Alımlarında Sandbox Lisans Sözleşmesi Üzerinden Mülkiyet Hakkının İslâm Hukuku Açısından Değerlendirilmesi <b>Nurten Zeliha ŞAHİN</b> .....	31
Muallimden “Meta-teacher” a: Metaverse ve Öğretmenlik Mesleğinin Geleceği <b>Zeynep KAYA</b> .....	33
Metaverse, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Neyi Değiştirir/Dönüştürür? <b>Sıdıka Nur PARLAK</b> .....	36
Metaverse’de Türk Ceza Kanunu Kapsamında İşlenebilen Bazı Suçların İslam Ceza Hukukundaki Boyutu <b>Salih KARADENİZ</b> .....	39

# Metaverse'ün Hakikat ve Gerçeklik Tasavvurumuz Üzerindeki Etkileri Varlık'ın Sanallaşması ve Sonuçları Üzerine Bir Tartışma Mehmet EVKURAN

Prof. Dr., Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi  
mehmetevkuran@hotmail.com  
ORCID: 0000-0001-8616-111X

## Özet

Teknolojinin bilişim ve iletişim alanlarında etkin biçimde kullanılması, bilginin paylaşılmasının ötesine geçerek, bilgi ve değer sistemlerinin yeniden örgütlenmesi gibi temel problemlere yol açmaya başlamıştır. Bu süreç, yerleşik varlık tasavvurlarını dönüştürerek bunların yerine sanal dünyalar ikame ederek ilerlemektedir. Gücünü, meşruiyetini ve sürekliliğini belirli varlık ve değer sistemlerine dayandıran geleneksel inanç ve ahlâk yapıları aşınmaktadır. Bu tablo, metaverse, yapay zekâ, transhümanizm, posthümanizm konularının İslamî ilimlerin güncel tartışmalarına dâhil edilmesini gerekli kılmaktadır. Nitekim ülkemizde de metaverse-din ilişkileri üzerine yapılan çalışmaların arttığı gözlemlenmektedir. Fıkıh, Tefsir, Hadis gibi İslamî ilimler metaverse tartışmalarına daha çok uygulamaya dair teknik yönlerden dâhil olurken Kelâm ve Felsefe ise varlık ve değer problemleri açılarından konuya yaklaşmaktadır. İslam Kelâmcıları ve filozofları varlık teorilerini geliştirirken öncelikle varlığın sabit oluşu ve insan tarafından bilinebilirliği konularını ele almışlardır. Merkezî bir kavram olan hak terimi, bir yönden Tanrı'nın varlığına gönderme yapan metafizik bir anlamda incelenirken, öte yandan da varlıkların nesnel statülerini ve aralarındaki ilişkileri olumlayan ve vurgulayan fizik düzeyde ele alınmıştır. Bu açıdan, nesnel varlığından şüphe ve etmek, Tanrı'nın evren ile ilişkisini kopartmakta ve duyulur dünya ile metafizik dünya arasında ilişkiler kurmaya dayanan çıkarımları da boşa çıkarmaktadır. Bu çalışmada, metaverse konusunun doğurduğu varlık ve değer problemleri konu edilmektedir. Varlık ile ilgili temel kabul ve tasavvurlarımızın nasıl ve hangi açılardan dönüştüğü; Tanrı, insan ve tabiat kavramları ve bunlar arasındaki ilişkilerde yaşanan kırılmaların dinî düşünce ve pratikler üzerindeki etkileri analiz edilmektedir. Müslüman Kelâmcıların geliştirdiği geleneksel varlık ve değer sistemlerinin, metaverse uygulamalarının ürettiği sanal dünyanın problemleri karşısındaki yeterliliği ve geçerliliği eleştirel bir yaklaşımla incelenmektedir. Yeni Tanrı, din ve insan arayışlarının doğurduğu problemler üzerinde durulmakta ve ayrıca gittikçe yoğunlaşan ve yaygınlaşan sanallaşmanın, değerler alanındaki etkileri tartışılmakta ve çözüm önerileri sunulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, Varlık Tasavvuru, İslamî İlimler, Kelâm, Değerler.

## **The Effects of Metaverse on Our Imagination of Truth and Reality**

### **A Discussion on the Virtualization of Being and Its Results Abstract**

The effective use of technology in the fields of informatics and communication has gone beyond the sharing of information and has begun to cause fundamental problems such as the reorganization of information and value systems. This process progresses by transforming established notions of existence and replacing them with virtual worlds. Traditional belief and moral structures that base their power, legitimacy and continuity on certain existence and value systems are eroding. This situation necessitates the inclusion of metaverse, artificial intelligence, transhumanism, posthumanism in current discussions of Islamic sciences. As a matter of fact, it is observed that studies on metaverse-religion relations have increased in our country. While Islamic sciences such as Fiqh, Tafsir and Hadith are more involved in metaverse discussions from technical aspects of practice, Kalam and Philosophy approach the subject in terms of existence and value problems. While Islamic theologians and philosophers were developing their theories of existence, they first discussed the issues of being fixed and being knowable by human beings. The term *haq*, which is a central concept, is examined in a metaphysical sense referring to the existence of God, on the other hand, it is handled at the physical level, which affirms and emphasizes the objective status of beings and their relations. In this respect, to doubt the existence of objects breaks God's relationship with the universe and nullifies inferences based on establishing relations between the sensible world and the metaphysical world. In this study, the existence and value problems caused by the metaverse subject are discussed. How and in what respects our basic assumptions and conceptions about existence are transformed; The concepts of God, human and nature and the effects of the breaks in the relations between them on religious thoughts and practices are analyzed. The adequacy and validity of the traditional asset and value systems developed by Muslim theologians against the problems of the virtual world produced by metaverse applications are critically examined. The problems caused by the search for a new God, religion, and human beings are emphasized, and the effects of increasingly concentrated and widespread virtualization in the field of values are discussed and solutions are offered.

**Keywords:** Metaverse, Imagination of Existence, Islamic Sciences, Kalam, Values.

## İkinci Rönesans: Dataizm, Metaverse ve İnsanlığın Psikososyal Dönüşümü

### Ali BALTACI

Doç. Dr., Artvin Çoruh Üniversitesi İlahiyat Fakültesi  
alibaltaci@artvin.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2550-8698

### Özet

Aydınlanma döneminin temel karakteri bilginin genele yayılması ve toplumun bilgi temelli dönüşümüdür. Bilim ve teknolojiadaki gelişmelere bağlı olarak artan verinin etkili kullanımı sanayi sonrası toplum yapısının yeniden düşünülmesini gerektirmiş; bu yeni yapılanma pek çok düşünür tarafından 'İkinci Rönesans' olarak adlandırılmıştır. Aydınlanma döneminde topluma yayılan bilgiden farklı olarak yeni dönemde bireyin kendi dinamikleri ile oluşturduğu veri ve bu verinin değişim değeri önemsenmektedir. Bilgiye dayalı teknik ilerlemenin bir sonucu olarak ortaya çıkan dataizm, dijital teknolojilere bağlı yaşam biçiminin egemenliğini savunur. İklim değişikliği, kıtlık, savaşlar ve hastalıklarla boğuşan bir dünya yerine dijital bir evren yaratma fikri yaklaşık yirmi yıldır dataistler tarafından tartışılmaktadır. Sanal bir dünyada yaşamı yeniden kurma hayali üzerine inşa edilen Metaverse, insanın dijital dünya ile etkileşmesini mümkün kılarak ona yeni bir deneyim imkânı sunmaktadır. Bu deneyim yaşamın her alanında gözlenen dijital dönüşümden öte bir yaşam tasavvurudur ve yakın gelecekte insanlığın bu yeni evrene göç edeceği ve tüm bedensel etkileşimlerden özgürleşeceği düşünülmektedir. Fiziksel evrenden sanala geçiş fikri insanları heyecanlandırırsa da böylesi bir girişimin yaşam pratikleri üzerindeki etkileri tartışılmalıdır. Bu çalışma sanal bir evrende insanın psikososyal dönüşümünü dataist ve fütüristik bir bakış açısıyla ele alarak özelde insan doğası genelde ise toplum yapısında yaşanacak değişimlerin izlerini sürmeyi amaçlamaktadır. Anlayıcı paradigma etkisinde tasarlanan çalışmada 'tekinsizlik', 'mekansızlık', 'merkeziyetsizlik', 'tedirginlik', 'yaralanabilirlik' ve 'yasıtutulabilirlik' gibi distopik kavramların Metaverse'deki olası etkileşimleri ele alınacaktır. Ayrıca Metaverse gibi sanal bir evren tasavvurunun felsefi temelleri ile kapitalist ekonominin insan ve toplumu aşındıran doğası özelinde şeffaflık ve denetimin dataist dönüşümü de incelenecektir. Verinin panoptik ve dönüştürücü etkisine odaklanan çalışmada din, toplumsal değerler ve ahlakın dataist devinimi ve sekülerleşme pratikleri de tartışılacaktır. Ayrıca çeşitli sosyal psikoloji kuramları eşliğinde Metaverse gibi sanal bir dünyada insanı ve toplumu açıklamaya çalışan temel yapıların lokasyonu incelenecek; özellikle Metaverse içinde dinin nasıl varlığını sürdürebileceği ve dindarlığın nasıl dönüşebileceği belirlenmeye çalışılacaktır. Literatürde dataizm ile Metaverse arasındaki ilişkiyi psikosoyal açıdan ele alan bir çalışmaya henüz rastlanılmamıştır. Bu durum özgünlüğe vurgu yaparken sosyal bilimler literatürüne katkı sunacak yeni değerlendirmelere yer verilecek olması önem arz etmektedir. Çalışmanın dijitalleşme ve birey-toplum

ilişkileri ile din bilimleri alanında yeni tür tartışma alanları oluşturması da umulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sosyal Psikoloji, Dataizm, Metaverse, Dijitalleşme, Dönüşüm, Din.

## **The Second Renaissance: Dataism, Metaverse and the Psychosocial Transformation of Humanity**

### **Abstract**

The dissemination of information and the transformation of society based on knowledge are the central themes of the Enlightenment. Rethinking the postindustrial society's organizational structure has been necessary to accommodate the effective use of data, which has expanded as a result of scientific and technological advancements; numerous thinkers have dubbed this recent reconfiguration 'the Second Renaissance'. The data produced by an individual's own dynamics in the new period and its exchange value are given prominence, in contrast to the information that flowed to society during the Age of Enlightenment. Dataism promotes the hegemony of a lifestyle reliant on digital technologies and was born out of information-based technological advancement. Dataists have been debating the notion of building a digital universe in place of a planet wracked by illness, war, famine, and climate change for almost two decades. Built on the dream of creating life in a virtual world, Metaverse enables people to interact with the digital world and offers them a new experience. This experience is a vision of life beyond the digital transformation observed in all aspects of life, and it is thought that humanity will migrate to this new universe in the near future and will be liberated from all bodily interactions. People are excited by the prospect of moving from the physical to the virtual world, yet it is important to consider how such a move will affect daily routines. This study aims to trace the changes to be experienced in human nature in particular and in the structure of society in general, by considering the psychosocial transformation of humans in a virtual universe from a dataistic and futuristic perspective. The study's design was influenced by the understanding paradigm, and it will be addressed how dystopian ideas like 'the uncanny', 'non-locality', 'decentralization', 'precariousness', and 'grievability' may interact in the Metaverse. The philosophical underpinnings of a virtual universe notion like Metaverse and the dataist revolution of transparency and control, particularly the destructive effects of the capitalist economy on people and society, will also be discussed. The study, which focuses on the panoptic and transformational effects of data, will also dive into secularization practices in the context of religion, social values, and morality as well as the dataist movement. Additionally, numerous social psychology theories will be used to try to determine where the fundamental structures are that attempt to explain society and humanity in a virtual world like Metaverse; it will

be specifically attempted to ascertain how religion might survive in the Metaverse and how religiosity can alter. There hasn't yet been a study that examines the connection between dataism and the Metaverse from a psychosocial standpoint in the literature. Even if this condition places a strong emphasis on uniqueness, it's crucial to offer fresh assessments that will advance the literature in the social sciences. Moreover, it is intended that the study would open up novel avenues for debate in the disciplines of religious studies, individual-society interactions, and digitalization.

**Keywords:** Social Psychology, Dataism, Metaverse, Digitalization, Transformation, Religion.



## Simülasyon Teorisi ve Teizm: Çoklu Evrenler Bağlamında Bir Değerlendirme Aykut Alper YILMAZ

Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi  
alper.yilmaz@asbu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-3905-018X

### Özet

Sanal evrenlerdeki arsa, bina ve eşyaların satışa çıkarıldığı günümüzde, artık gerçek bireylerin yaşadığı evrenlerin üretilip üretilmeyeceği meseleleri tartışılmaktadır. Hatta pek çok felsefeci ve bilim insanı, teknolojinin bugünkü hızla ilerlemeye devam etmesi durumunda, çok yakın bir zamanda bizimkine benzeyen evrenleri sanal ortamda üretebileceğimiz kanaatindedir. Bu nokta, meşhur simülasyon hipotezinin başlangıç noktasıdır. Pek çok felsefecinin makul bulduğu bu teoriye göre, eğer biz sanal evrenler üretebiliyorsak, ürettiğimiz bu evrenlerdeki bilinçli varlıkların da kendi evrenlerini üretebilmesi kuvvetle muhtemeldir. Fakat bu durum, tersinden şunu da düşündürür: Biz bir simülasyon içinde yaşamadığımızdan nasıl emin olabiliriz? Oxford Üniversitesinde görev yapan felsefeci Nick Bostrom, geliştirdiği bu argümana dayanarak, kesine yakın bir ihtimalle bir simülasyonda olduğumuzu öne sürer. Zira mevcut evrenlerin çoğu simülasyonsa, bizim gerçek olanda değil de sanal evrenlerden birinde yaşıyor olma ihtimalimiz çok daha yüksektir.

Pekâlâ, içinde yaşadığımız evren, sonsuz sayıda simülasyon evreninden biriye ve başka evrenlerdeki bilinçli varlıklar tarafından varlığa getirilmiş ve tasarlanmışsa, bunun teizm için anlamı ne olacaktır? Klasik teizm perspektifinden bakıldığında, bu evren Tanrı tarafından yaratılmış ve tasarlanmıştır. Örneğin kozmolojik argümanı savunanlar, âlemin bir başlangıcı olmasından hareketle bir yaratıcısı olduğunu, tasarım kanıtı savunucuları ise bu âlemin Tanrı tarafından tasarlanmış olduğunu öne sürer. Kimileri, içinde yaşadığımız evren dışında sonsuz sayıda evrenin olduğu fikrinin teizme aykırı olduğunu varsayar. Yine pek çok çalışmada çoklu evrenler teorisinin teizme karşıt bir evren anlayışı şeklinde ele alındığına rastlarız. Bu çalışma, simülasyon teorisinin doğruluğunu veya yanlışlığını savunma amacı gütmemekle birlikte, bu teorinin doğru varsayılması durumunda teizm için ciddi bir tehlike ortaya çıkmayacağını öne sürmektedir. Bunu yaparken de çoklu evrenler teorisi ve teizm bağlamındaki tartışmalara değinilecek ve simülasyon evrenlerin Tanrı'nın varlığıyla çelişmediği öne sürülecektir.

**Anahtar Kelimer:** Felsefe, Din Felsefesi, Simülasyon Hipotezi, Teizm, Çoklu Evrenler.

**Simulation Hypothesis and Theism: An Evaluation in the Context of Multiverse**

## **Abstract**

Today, when plots, buildings and items in virtual universes are put up for sale, it is now being discussed whether the universes in which real individuals can be produced. In fact, many philosophers and scientists are of the opinion that if technology continues to advance at its current pace, we will soon be able to produce universes similar to ours in the virtual environment. This point is the starting point of the famous simulation hypothesis. According to this theory, which many philosophers find reasonable, if we can produce virtual universes, it is highly possible that conscious beings in these universes we produce can produce their own universes. But this situation also suggests the opposite: How can we be sure that we are not living in a simulation? Based on this argument, Oxford University philosopher Nick Bostrom argues that we are almost certainly in a simulation. Because if most of the existing universes are simulations, it is much more likely that we are living in one of the virtual universes rather than the real one.

Well, if the universe we live in is one of an infinite universes and was brought into existence and designed by conscious beings in other universes, what would this mean for theism? From the perspective of classical theism, this universe was created and designed by God. For example, proponents of the cosmological argument claim that the universe had a beginning, while advocates of design proof argue that this universe was designed by God. Some assume that the idea that there are an infinite number of universes other than the one we live in is contrary to theism. Again, in many studies, we come across that the theory of multiverses is handled as an understanding of the universe opposed to theism. While this study does not aim to defend the truth or falsity of the simulation theory, it suggests that if this theory is assumed to be true, there will be no serious danger to theism. While doing this, the discussions in the context of the theory of multiverses and theism will be mentioned and it will be argued that simulation universes do not contradict the existence of God.

**Keywords:** Philosophy, Philosophy of Religion, Simulation Hypothesis, Theism, Multiverse.

## Metaverse ve Alternatif Kutsallık Arayışları: Vr Meditasyon Örneđi

**İhsan ÇAPÇIOđLU**

Prof. Dr., Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakóltesi

ih sancapcioglu@yahoo.com

ORCID: 0000-0003-4796-5232

**Merve BAHADUR**

Doktora Öğrencisi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

uysalmerve\_32@hotmail.com

ORCID: 0000-0001 6377 2081

### Özet

Metaverse, dijitalleşen dünyanın yeni gerçekliğini tanımlamak için kullanılan ve son yıllarda gittikçe popülerleşen kavramlardan biridir. Bu kavram, özellikle artırılmış gerçeklik ve NFT gibi yeni iletişim teknolojilerini içeren üç boyutlu yeni bir dijital alanı nitelemektedir. 21.yüzyılın yeni gerçekliğini belirleyeceği iddia edilen bu kavram, aynı zamanda ikinci bir evren olarak takdim edilmektedir. Bu evrende dijital toplulukların nasıl bulunduğu, kendilerini takipçilerine nasıl sunduđu, avatarlar üzerinden oluşturulan yeni kimliklerini ve inançlarını nasıl simüle ettiği gibi hususlar ise hali hazırda tartışılmaya devam etmektedir. Esasen modern dünyada bireyin kurumsal dinlerden uzaklaşma süreciyle başlayan anlam arayışı, dijital dünyada görünürlük kazanan yeni inanç toplulukları aracılığıyla yeni bir boyut kazanmaktadır. Bu yönüyle metaverse dünyası, modern insanın içinde yaşadığı gerçek ilişkiler dünyasının beraberinde getirdiđi stress, mutsuzluk ve bunalmırlardan kurtulmak için başvurduđu alternatifler arasında güçlü bir aday konumundadır. Bu dünya, ezoterik ve gnostik inançlara ya da alternatif kutsallıklara ilgi duyan anlam arayışındaki bireylere spiritüel hizmetler sunacak uygulamaları içermektedir. Bu uygulamalardan biri olan VR (Virtual Reality) teknolojisi, yeni bir dijital gerçeklik alanı olarak kişinin gerçek zamandan uzaklaşarak dilediđi yerde ve zamanda meditasyon yapabilmesi için tasarlanmaktadır. Bu uygulama, TRIPP, MediboostVR, Kindness Meditation ve Visutate gibi günümüzde modern insanın anlam arayışına cevap ürettiđini iddia eden 360 derece sanal gerçeklik gözlüğü ile dış dünyadan uzaklaşarak dijital dünyada yer almasını sağlamaktadır. VR (Virtual Reality) teknolojisi sayesinde bireylerin her zamanda ve isteyip hayal ettikleri her yerde, fiziki dünyada yaşadıkları tüm deneyimleri gerçeđe çok yakın yaşayabilecekleri ve böylece fiziksel yaşamın metaverse evrende tekrar yaratılabileceđi iddia edilmektedir. Bu çerçevede araştırmanın temel amacı, alternatif bir kutsallık formu olarak VR (Virtual Reality) meditasyon uygulamaları örneğinde üç boyutlu dünyanın yeni meditasyon deneyimini ve metaverse ile ilişkisi incelemektir.

**Anahtar kelimeler:** Metaverse, Alternatif Kutsallık, Dijital Topluluklar, VR (Virtual Reality) Meditasyon.

## **The Metaverse and Alternative Holiness Pursuits: The Case of Vr Meditation**

### **Abstract**

The metaverse is one of the concepts used to describe the new reality of the digitalized world and has become increasingly popular in recent years. This concept characterizes a new three-dimensional digital space, which includes new communication technologies, in particular augmented reality and NFT. Twenty first century this concept, which is claimed to determine the new reality of the century, is also presented as a second universe. Issues such as how digital communities exist in this universe, how they present themselves to their followers, and how they simulate their new identities and beliefs created through avatars are still being discussed. Essentially, in the modern world, the individual search for meaning, which began with the process of moving away from institutional religions, is gaining a new dimension through new faith communities that have appeared in the digital world. In this aspect, the metaverse world is a strong candidate among the alternatives that modern people resort to in order to get rid of the stress, unhappiness and depression brought about by the real world of relationships in which they live. This world includes practices that will provide spiritual services to individuals in search of meaning who are interested in esoteric and gnostic beliefs or alternative sacraments. One of these applications, VR (Virtual Reality) technology, is designed as a new digital reality area so that a person can meditate anywhere and at any time by moving away from real time. This application, such as TRIPP, MediboothVR, Kindness Meditation and Visutate, allows you to take place in the digital world by moving away from the outside world with 360 degree virtual reality glasses that claim to produce answers to the search for meaning of modern people today. It is claimed that thanks to VR (Virtual Reality) technology, individuals can live all the experiences they experience in the physical world very close to reality at anytime and anywhere they want and imagine, and thus physical life can be recreated in the metaverse universe. In this context, the main purpose of the research is to examine the new meditation experience of the three-dimensional world and its relationship with the metaverse on the example of Vr meditation applications as an alternative form of holiness. **Keywords:** Metaverse, Alternative Holiness, Digital Communities, Vr (Virtual Reality) Meditation.

## Metaverste Deri Ben – Avatar Ben Karşılaştırması

Miray HALLAK

Arş. Gör. , Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi

miray.alhallaq@asbu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-4220-1882

### Özet

Metaverse evreni; fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği, fiziksel konuma bağlı kalmadan insanların dijital temsilcileri *avatar beden* vasıtasıyla bir araya gelip sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği gündelik yaşamlarını sürdürebileceği bir evrendir. Metaverse ile ilgili gelişmeler beden konusunda yapılacak tartışmalara zemin oluşturma bakımından önemli olabilir. Bu bağlamda bu çalışmanın odak noktası *avatar beden* kavramı özelinde bedenin konumudur. Beden kavramı düşünce tarihinde kendine son dönemlerde yer bulabilmiştir. Beden bir yandan “varoluşsal bir temel” olarak kurgulansa da daha çok kültürün bir nesnesi olarak ele alınmıştır. Metaverse evreni de yeni bir kültür ortamı olarak karşımıza çıktığından beden hakkında yeni problemlerin ortaya çıkması söz konusudur. Bu sorunların bazıları şu şekilde ifade edilebilir: Kendi kendimin avatarı benim neyim olur? Avatarım benim bedenim midir? Avatarım nasıl aynı anda hem “ben”, hem de benden başka bir şey olabilir? Kişi kendi üzerinden başkalık deneyimini yaşayabilir mi? Bir ben ve beden tasarımına sahip olmak ne derece mümkün olacaktır?

Avatar bedenlerle ilgili bu çalışma ruh-beden düalizmi konusuna eğilmeyi de gerektirmektedir. Kelam ilmi ruh ile bedeni ayırmayan bir disiplin olsa da düşünce tarihinde uzun bir zaman ruhun bedenden üstün olduğu görüşü savunulmuştur. Buna göre beden yalnızca bir araçtır. Daha sonra bedenin öne çıkarıldığı fenomenolojik bakış açısı öne çıkmıştır. Buna göre beden olmadan düşüncenin olması imkân dâhilinde değildir. Çünkü beden, kişinin kendi kendine dokunması aracılığıyla kendisi hakkında düşünebilme imkânını sağlamaktadır. Bu düşünme *beden* üzerinden *benin* kurulmasını sağlamaktadır. Bunun yanı sıra beden, etkileşimsel, kültürel ve aynı derecede dünyada olandır. Dünya da bedenin algıladığı tarzda şekillendirilmektedir. Transhümanizm ve metaverse gibi kavramlar ise bedeni yeniden bir aracı konumuna indirmeye ve bazı bedenlerin bazı bedenler karşısında üstün olduğu düşüncesine kapı aralayabilir. Metaverse evreninde insanlar başka varlıkların beden görünümlerini, örneğin bir kediyi, avatar bedenleri olarak seçebilmektedir. Oysa Aristoteles’e göre “Her beden kendine özgü bir biçime ve şekle sahiptir ve ruhun başka bedene girmesi, aşağı yukarı flüt yapan marangozun sanatının flütlerden geldiğini söylemek gibidir. (...) Bir örsle flüt sesi, bir flütle örs sesi çıkarılamadığı gibi bir at bedeniyle de insan ruhuna sahip olunamaz. Her ruh kendi bedeni için özel olduğu gibi, her beden de kendi ruhu için özeldir.” Ruh ve beden ikiliği bağlamında ele alınacak bu çalışma

deri ben/ deri beden ve avatar ben/ avatar beden kavramları etrafında  
şekillendirilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Avatar, Deri Ben, Beden, Başkalık.

## **Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler: Eleştirel Bir Yaklaşım**

### **Muhammed YAMAÇ**

Dr. Öğr. Üyesi, Bartın Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi

myamac@bartin.edu.tr

ORCID: [0000-0003-2215-4492](https://orcid.org/0000-0003-2215-4492)

### **Özet**

Dijital/sanal ve teknolojik gelişmeler, birey ve toplumların yaşamında oldukça önemli çok boyutlu değişimlere yol açmıştır. Bu süreç aynı zamanda gündelik hayatı çok boyutlu olarak sanal evrene aktarmanın ve eklemlenimin zorunlu bir sonucu olarak kendini göstermiştir. Diğer bir deyişle sanal yaşamın çok boyutlu kuşatılmışlığı ve hegemonyası, bireysel ve toplumsal hayatta sarsılmaz 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 varsayımsal olarak kurgulandığı Metaverse, bir anlamda oyun/eğlence, haz, imaj ve tüketim odaklı bir paralel evren sanallaştırmasıdır. Bu çerçevede çalışma, gündelik birçok faaliyet veya aktivitenin gerçekleştirildiği Metaverse’te dinî ve toplumsal tezahürler nelerdir? sorusunu eleştirel bir tarzda tartışmaya girişmektedir. Çalışmada nitel yöntem ve dokümantasyon tekniği tercih edilmiştir.

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

### **Religious and Social Manifestations in the Metaverse: A Critical Approach**

#### **Abstract**

Digital or virtual and technological developments have led to very important 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, the multidimensional siege and hegemony of virtual life has established itself as an unshakable reality in individual and social life. This virtual reality seems to have diversified and enriched lately, especially with the content and fictions of the metaverse. Metaverse (beyond the universe), which contains virtual content with augmented reality, is a digital platform that offers its users the opportunity to create virtual worlds with an impressive and attractive 3D 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 games or entertainment, image, hedonism and consumption. In this context, what are the religious and social manifestations in Metaverse, where many daily activities are carried out? engages in a critical discussion of its problematic.

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



## İslâm Hukuku Açısından Metaverse'ye Bir Bakış

Ayten EROL

Doç. Dr., Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami Araştırmalar Enstitüsü

ayten.erol@asbu.edu.tr

ORCID: 00000002-0787-4865

### Özet

Günümüzde iletişim ve internet teknolojilerinin geldiği son nokta fiziksel dünya ile sanal dünyanın bir araya getirildiği Metaverse'tür. Fiziksel dünyada görülen, duyulan, hissedilen, yapılan, söylenen pek çok şeyin Metaverse ekosistemlerinde kullanıcıların dijital temsilini ifade eden avatarlar aracılığı ile alternatif bir yaşam gelişmektedir. İslam hukuku açısından tasvip edilmeyen bazı tasarruflara sebep olacak diye Metaverse teknolojisine bütünüyle karşı çıkmak doğru bir yaklaşım olmayıp aksine Müslümanların bunu fırsata çevirmesi gerekmektedir. İslâm hukukuna göre, Metaverse ekosistemlerinde de yaşanılması öngörülen hayat tarzı, helâl yaşamdır. Bütün insanlık için helâl yaşamın amacı, *zarûriyyât-ı hamse* olarak bilinen beş temel unsurun, yani, canın, malın, dinin, aklın, neslin korunmasıdır. İslâm hukukunda araçların da amaçlar gibi meşru olması esastır. İslâm hukukuna göre neslin korunması maksadına yönelik olarak yeni nesle, İslâm'da iman-amel, inanç-ibadet bütünlüğü bilinci sürekli olarak işlenmelidir. İslâm hukukunun karakteristik özelliklerinden birisi olan din-ahlâk-hukuk bütünlüğü çerçevesinde fiziksel hayatta olduğu gibi, Metaverse ekosistemlerinde de helâl yaşam için dinî ahlâkî değerlerin gözetilmesi gerekmektedir. Metaverse'le ilgili kullanılacak teknolojilerin uygulanmasının uzmanlık eğitimi gerektirdiği için, Metaverse ekosistemlerinde gerçekleşecek sanal yaşamın beraberinde getireceği fikhî soru ve sorunlara cevap ve çözüm üretilmesi noktasında hem teknik anlamda hem de İslâm hukuku alanında interdisipliner ekip çalışmalarının yapılması kaçınılmazdır.

**Anahtar Kelimeler:** İslâm Hukuku, Metaverse, Helâl Yaşam Tarzı, Web3, Makâsıd, Dijital/Sanal, Avatar.

### A Look at the Metaverse from the Perspective of Islamic Law

#### Abstract:

Today, the final destination of communication and internet technologies is the Metaverse, where the physical and the virtual world are brought together. An alternative life is developing through avatars that express the digital representation of users in the Metaverse ecosystems, as they are seen, heard, felt, done and said in the physical world. It will not be a right approach to completely oppose Metaverse technology due to its some possible disapproval aspects by Islamic law,

but on the contrary, Muslims should turn it into an opportunity. According to Islamic law, the way of life that is envisaged in the Metaverse ecosystems is halal life. The purpose of halal life for all humanity is the protection of the five basic pillars known as *zarûriyyât-ı-hamse*, namely, the protection of life, property, religion, reason and generation. In Islamic law, it is essential that the means are legitimate, just like the ends. It is necessary to take precautions and make national/international legal regulations regarding the purposeful use of the Metaverse, which poses potential advantages, disadvantages and risks in different aspects of life. According to Islamic law, in order to protect the generation, awareness of the integrity of faith-deeds, faith-worship in Islam should be continuously highlighted to the new generation. Within the framework of the integrity of religion-morality-law, which is one of the characteristic features of Islamic law, religious moral values must be observed for halal life in the Metaverse ecosystems, as well as in physical life. Since the technologies to be used in the Metaverse requires a specialized training, it is inevitable to conduct interdisciplinary team work in technology and Islamic law to provide solutions to both fiqh and virtual life issues of the Metaverse ecosystems.

**Keywords:** Islamic Law, Metaverse, Halal Life Style, Maqasıd, Web3, Digital/Virtual, Avatar.

## İslâm Ceza Hukuku Açısından Metaverse

Cemil LİV

Doç. Dr., Çankırı Karatekin Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi

[cemilliv@karatekin.edu.tr](mailto:cemilliv@karatekin.edu.tr)

ORCID: 0000-0003-2937-5917

### Özet

Teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler sosyal medya platformlarını da çeşitlendirerek geliştirmiştir. Son dönemde ortaya çıkan en önemli dijital yenilik metaverse olmuştur. Metaversede sanal dünyadaki sohbet ve paylaşımlardan farklı olarak avatarlar ile farklı bir dünyada yaşam tecrübesi sunulmaktadır. İnsanların ikinci hayatı (second life) olarak tanımlanan metaversede insanlar gerçek hayattaki yaşam standartlarından farklı olarak istek ve arzularıyla hayallerini kurdukları bir dünya inşa etmektedirler. Metaversede diğer sosyal medya platformlarından farklı olarak fiziki dünyada yapılan hemen her şeye yer verilmekte, tabiri caizse meta toplum oluşmaktadır. Avatarlar aracılığıyla bu yeni dünyanın eğitim, spor, sanat, ticaret gibi pek çok alanda sunduğu imkanlar kullanılabilir. Metaverse ile oluşan toplumsal hayatın karmaşık ve çok boyutlu ilişkiler içeren yapısı menfaat çatışmaları, hak ihlalleri ve toplumsal düzensizlik gibi istenmeyen neticelere neden olabilmektedir. Bu sorunların çözümü için gerçek dünyadaki hukuk kuralları mı geçerli olacak yoksa metaverseye has bir hukuk sistemi mi oluşturulacak tartışması gündeme gelmiştir. Hukuk, toplum hayatında kişilerin birbirleriyle ve toplumla olan ilişkilerini düzenleyen ve yerine getirilmesi kanun gücüyle desteklenmiş toplumsal kurallar bütünü olarak tanımlanır. Buna göre hukukun gayesi kişisel hak ve özgürlükleri güvence altına almak, birey ile toplum arası ilişkileri düzenlemek ve sosyal adaleti temin etmektir. Dolayısıyla metaverse platformunda yapılacak işlemlerde kişisel hakların korunması, ihlal ve suiistimallerin engellenmesi, suçun ve cezanın belirlenmesi, suçlunun tespiti, yargılanma usullerinin ve cezaların belirlenmesi önem arz etmektedir. Hukuku çiğneyen, kişisel hak ve özgürlükleri hiçe sayan, mala ve avatarlara zarar veren kişilerin cezalandırılması suç işlenmesinin önlenmesi ve suça eğilimleri olanların ıslahı için gereklidir. İslâm hukukunda zarurat-ı hamse olarak adlandırılan can, din, nesil, akıl ve malın korunması amacıyla fiziksel dünyada hukuksal düzenlemeler yapılmış, bu düzeni bozanlar ceza yaptırımına tabi tutulmuştur. Fiziki dünyada toplumsal huzurun sağlanması için getirilen bu düzenlemelerin insanların ikinci dünyası olarak ciddi rağbet gören metaversede nasıl bir şekil alacağı önemli bir sorun olarak karşımızda durmaktadır. Çalışmada bu sorunun çözümüne katkı sunmak adına metaversede gerçekleşen hak ihlalleri, kişisel verilere, dijital varlıklara, mala ve avatarlara saldırı gibi olumsuzlukların İslâm ceza hukukundaki suç tasavvuru ve ceza politikası açısından değerlendirilmesine yer verildi. **Anahtar Kelimeler:** İslam Hukuku, Suç, Ceza, Metaverse, Avatar.

## Metaverse in Terms of Islamic Criminal Law

### Abstract

The rapid developments in technology have also diversified and developed social media platforms. The most important digital innovation that has emerged recently has been the metaverse. In Metaverse, unlike the chats and shares in the virtual world, a life experience in a different world is offered with avatars. In the metaverse, which is defined as the second life of people, people are building a world in which they dream with their wishes and desires, different from their real-life living standards. Unlike other social media platforms in the metaverse, almost everything that is done in the physical world is included in this world, so to speak, a meta-society is formed. Through his avatars, he can use the opportunities offered by this new world in many fields such as education, sports, art and commerce. The complex and multidimensional structure of social life formed by the metaverse can cause undesirable consequences such as conflicts of interest, violations of rights and social disorder. For the solution of these problems, the debate on whether real-world legal rules will be valid or whether a legal system specific to the metaverse will be created has come to the fore. Law is defined as a set of social rules that regulate the relations of individuals with each other and society in social life and whose fulfillment is supported by the power of law. Accordingly, the purpose of law is to secure personal rights and freedoms, to regulate relations between the individual and society, and to ensure social justice. Therefore, in the transactions to be made on the metaverse platform, it is important to protect personal rights, prevent violations and abuses, determine the crime and punishment, determine the criminal, determine the trial procedures and penalties. Punishment of people who violate the law, disregard personal rights and freedoms, and damage property and avatars is necessary for the prevention of crime and the rehabilitation of those who have a tendency to crime. Legal arrangements have been made in the physical world in order to protect life, religion, generation, mind and property, which is called *zarurat-i hamse* in Islamic law, and those who violate this order are subject to criminal sanctions. It is an important problem how these regulations, which are brought to ensure social peace in the physical world, will take shape in the metaverse, which is in serious demand as the second world of people. In the study, in order to contribute to the solution of this problem, negativities such as rights violations in the metaverse, attacks on personal data, digital assets, properties and avatars were evaluated in terms of the concept of crime and criminal policy.

**Keywords:** Islamic Law, Crime, Punishment, Metaverse, Avatar.

**Metaverse Evrenine Üretim Güçleri Açısından Hazır Olmak:  
Ekonomik Karmaşıklık Endeksi Bağlamında  
Seçilmiş İslam Ülkeleri Üzerinden Bir Değerlendirme  
Betül CAN**

Dr. Arş. Gör., Eskişehir Osman Gazi Üniversitesi İlahiyat Fakültesi  
betul.can@ogu.edu.tr  
ORCID: 0000-0002-8427-6252

**Özet**

Birçok ayet, hadis ve tarihsel örnekler göz önünde bulundurulduğunda İslam teolojisinde ve kültüründe bilginin ve bilginin ihracının ve ithalinin önemli olduğu görülmektedir. 21. Yüzyıl, bilgi, beceri ve teknolojinin gelişmesini merkeze alan bir çağ olarak hem bireylerin hem de toplumların hayatlarını sosyal değişim açısından oldukça etkilemiştir. Geçmişe kıyasla bu sosyal değişimler, çeşitli küresel olgularla birlikte daha hızlı yaşanmaktadır. Günümüzde internet ve teknoloji, bu değişimlerin hem kaynağı hem taşıyıcısı hem de nesnesidir. Sosyal bilimlerde toplumların bilgi ve beceri düzeyi, teknolojiye olan eğilimleri, ekonomik karmaşıklık (ekonomik kompleksite) endeksi ile temsil edilmektedir. Ekonomik karmaşıklık endeksi Harvard ve MIT üniversitelerinde farklı alanlardan gelen bir grup bilim insanı tarafından geliştirilmiştir. Endeksin temel amacı bir toplumun bilgi düzeyinin en rahat şekilde üretilip ihraç ettiği ürünlerde gözlemlenebilmesi üzerine kurgulanmıştır. Bu endekse göre ülkelerin sahip oldukları bilgi ve beceri, diğer ülkelerde de az bulunursa ekonomik karmaşıklık düzeyi ilgili ülkenin o kadar yüksek olacaktır. Söz gelimi cep telefonu üretmek için çok farklı yetkinliklerin bir araya gelmesi gerekmektedir. Dünya ülkelerinde bu kadar farklı bilgi ve beceriyi bir araya getirecek az sayıda ülke vardır. Söz konusu bu az bilgi ve beceriye sahip olmak, ilgili ülkenin ekonomik karmaşıklık düzeyinin yüksek olması anlamına gelmektedir. Diğer taraftan ülkelerin bilgi ve beceri açısından mevcut olan sermayelerinin benzer ve başka alanlara transfer edilebilirliği ekonomik karmaşıklığı artırmaktadır. Farklı bir ifadeyle sahip olunan bilgi ve beceri, yeni ortaya çıkacak ürünlerin somutlaştırılmasını doğrudan etkilemektedir. Örneğin bir ülke motosiklet üretirken bu yetkinliklerini araba üretmeye aktarabilir. Ancak üretim yapısı tarım ürünleri veya tekstil ürünleri ağırlıklı ise bu durumda araba üretmesi çok zor olacaktır. 21. Yüzyıl post endüstriyel toplumların en önemli üretim gücü bilgiye, beceriye ve inovasyona dayalı üretim yapılarıdır. Dolayısıyla teknoloji ve bilgiye dayalı ürün üreten ülkelerin metaverse evrenine ve ekonomisine ve nihayetinde bu modelin oluşturduğu toplumsal ve kültürel yeniliklere entegre olmaları daha kolay olacaktır. Bu bağlamda metaverse dünyasında toplumların üretim güçleri ve maddi koşullar açısından uygunluğu gerekli sosyal değişimlerin yaşanmasını mümkün hale getirir. Metaverse evreni ve ekonomisi ve bunun sonucunda açığa çıkacak metaverse kültürünün oluşumunda etkin olacak toplumlar bu maddi

koşullara sahip olanlar olacak ve bu yapıların üretiminde rol alan toplumlar ise sosyal değişimlerin gidişatlarının yönlenmesine liderlik edecektir. Bu bağlamda bu çalışmada İslam ülkelerinin bilgi, beceri ve teknolojiyle olan ilişkisini göstermek amacıyla bir toplumun bilgi beceri ve teknolojik yetkinliklerinin ürüne yansımaları gösteren ekonomik karmaşıklık endeksinin görselleştirilmiş hali olan ürün uzayı üzerinden bazı seçilmiş İslam ülkeleri örnekleminde betimsel bir karşılaştırma yapılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, İslam Topluları, Ekonomi, Teknoloji, Post Endüstriyel Toplum.

## **Metaverse ve Posthumanın Muhtemel Riskleri:**

**Ekonomi ve Paranın Ayrışması**  
**Doç. Dr. Muhammet ÖZDEMİR**  
muhammetozdemir34@yahoo.com  
ORCID: 0000-0001-8465-1924

### **Özet**

Bu çalışma, metaverse teknolojisinde posthumanı bekleyen çok önemli bir riski incelemektedir. Bu risk, yeni-insan içerimi olarak posthuman için sanal yaşantıların gerçek yaşantıları baskılamasıdır. Çalışma bu riski, doğa ile teknoloji, ekonomi ile para ve din ile metaverse arasındaki muhtemel ilişki pratiklerinden hareketle somutlaştırmaya çabalamaktadır. Doğa, insan, kültür, din ve ekonomi gerçek birer bütün olarak yatırım konusu olan sanal yaşamı anlamlı kılan etkenlerdir. Metaverse sanal yaşama ilişkin “ikinci dünya” literatürüne karşılık gelmekte ve “ikinci yaşam” literatürünün rakibi olarak öne çıkmaktadır. Metaverse yatırımının araçsal karakterine göre davranmak ve onu gerçek dünyanın önüne almamak gerekmektedir. Paranın insan faktörünü önemseyen üç işlev yerine merkezleşmiş finansa dayanarak sadece değişim değeriyle özdeşleşmesi ekonomi ve gerçek yaşama bir tehdit yaratabilir. Bunun en doğru izlenebileceği örnek dinin gerçek yaşam yerine sanal yaşamda anlamlı kılınması girişimidir. Bu nedenle çalışma İslâm’ın metaverse olanağını sadece eğitim seviyesinde kullanabileceğini, ama dinsel ritüellerin gerçek yaşamda yapılması gerektiğini savunmaktadır. Çünkü gerçeğin sanala kıyasla önceliğinin devam etmesi insanın simgesel bir değişim aracına olan önceliğinin korunması anlamına gelmektedir. Posthumanın toplumsal bir şizofreniye duçar olmaması için doğa, insan, kültür, din ve ekonominin korunması gerekmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, Posthuman, Ekonomi, Para, Post-kolonyalizm, İslâm.

### **Possible Risks of the Metaverse and the Posthuman: The Separation of the Economy and the Money**

#### **Abstract**

This study examines a very important risk that awaits the posthuman in the metaverse technology. This risk is that the virtual experiences overquell the real lives for the posthuman as the new-human implication. The study tries to embody this risk based on the possible practices of the relationship between the nature and the technology, the economy and the money, the religion and the metaverse. The Nature, the man, the culture, the religion and the economy are the factors that make virtual life meaningful as a real whole. The metaverse corresponds to the “second world” literature on virtual life and stands out as a rival to the “second

life” literature. It is necessary to act according to the instrumental character of the metaverse investment and not to put it in front of the real world. The identification of money only with exchange value, based on decentralized finance instead of three functions that care about the human factor, can pose a threat to the economy and the real life. The best example of this is the attempt to make the religion meaningful in the virtual life instead of the real life. For this reason, the study argues that Islam can use the metaverse opportunity only at the educational level, but that the religious rituals should be done in the real life. Because the continuation of the priority of the real compared to the virtual means that the priority of the human being over a symbolic means of change is preserved. In order for the posthuman not to fall into a social schizophrenia, the nature, the man, the culture, the religion and the economy must be protected.

**Keywords:** The Metaverse, The Posthuman, The Economy, The Money, PostColonialism, Islam.



**Metaverse Arsa Alımlarında Sandbox Lisans Sözleşmesi Üzerinden  
Mülkiyet Hakkının İslâm Hukuku Açısından Değerlendirilmesi  
Nurten Zeliha ŞAHİN**

Doç. Dr., Manisa Celal Bayar Üniversitesi İlahiyat  
Fakültesi nurtenzeliha.sahin@cbu.edu.tr ORCID: 0000-  
0003-0341-6311

**Özet**

Gayrimenkul yatırım bugün için en karlı yatırım haline gelmiştir. Metaversede arsa alımı da bu bağlamda rağbet gören yatırımlardan birisi olmuştur. Son dönemlerde metaversede arsaların binlerce dolara satılması ve ülkemizde de eticaret sitelerinden birisi olan sahibinden.com da satışa sunulması, sanal ortamda gayrimenkullerin yatırımcıların dikkatini çektiğini göstermektedir. Metaversede arsa alımlarının artması ile sanal alemde gayrimenkul sahibi olmanın güvenilir bir yatırım olup olmadığı sorusu sorulmaya başlandı. Burada öncelikle metaversede gayrimenkul alımının gerçek anlamda bir değer oluşturup oluşturmadığı, cevabı aranacak bir soru olarak önümüzde durmaktadır. Bunun içinde yarar, kıtlık, arzu, satın alma gücü şeklinde bir şeyin değer oluşturması için aranan ölçütler üzerinden metaversede alınan gayrimenkullerin gerçek anlamda bir değer oluşturup oluşturmayacağına değerlendirilmesi gerekmektedir. İkinci önemli nokta ise metaversede alınan bir gayrimenkul üzerinde tam bir mülkiyetin kurulup kurulamayacağıdır. Bu bağlamda bir mülkün üzerinde istenildiği gibi tasarruf etme ve başkalarını bu mülkiyetin tasarrufundan engelleme hakkının bu aralarda ne kadar geçerli olabileceği de değerlendirilmesi gereken diğer bir husustur. Burada öncelikle arsa alımlarında bağlayıcı olan mülkiyet hukuku değil metaverseye girişte çoğu kişinin okumadan onayladığı kullanım şartlarını içeren sözleşmedir. Bu lisans sözleşmelerindeki maddeler bağlamında arsa alımlarının tam mülkiyeti ortaya çıkartıp çıkartmayacağı, üzerinde durulması gereken hukuki bir konu olmaktadır. İslâm hukukunda öncelikle bir şeyin akde konu olabilmesi için o şeyin fayda sağlıyor olması, toplumsal olarak kabul edilen bir değer ifade etmesi gerekir. Diğer taraftan İslâm hukuku ma'dûmun ve tam olarak teslimiyeti gerçekleşmeyen satışını geçerli kabul etmemiştir. Diğer bir yönü ile de eşya ve kişi arasında bağlantı bugün aynı hakkı ifade eden milk kavramı ile kurulur. Milk, bir kişinin sahip olduğu şey üzerinde tam mülkiyet hakkını ifade eder. Metaversede satışı gerçekleşen arsalar üzerinde bu hakkın kurulabilmesinin ilk etapta kabul edilen lisans sözleşmesi bağlamında ne kadar mümkün olabileceğinin değerlendirilmesi, konuya açıklık kazandırmada önemli olduğu görülmektedir. Bu bağlamda bu çalışmada, en çok arsa alım, satımına konu olan metaverse platformlarından birisi olan Sandbox kullanım koşullarını içeren sözleşme, örneklem olarak incelenecektir. İslâm hukuku açısından bu sözleşmede yer alan maddeler ışığında sanal evrende alınan gayrimenkul üzerinde tam bir mülkiyetin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği değerlendirilecektir. Bu çalışma metaverse arsa alımlarının hukuki boyutunu, İslâm hukukunun bir şeyin mülk haline dönüşmesi

için belirlediđi kıstaslar aısından ele alacaktır. Bu anlamda bu alıřmanın, hukuki aıdan konunun daha bilinir bir hale donüşmesine katkıda bulunabileceđi düşünölmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İslam Hukuku, Metaverse, Benzersiz Jeton (NFT), Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi, Mülkiyet.

**Muallimden “Meta-teacher” a:  
Metaverse ve Öğretmenlik Mesleğinin Geleceği  
Zeynep KAYA**

Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi  
zeynep.kaya@asbu.edu.tr  
ORCID: [0000-0002-5565-8171](https://orcid.org/0000-0002-5565-8171)

## Özet

Öğretmenlik mesleğinin, insanlığın var olduğu günden beri mevcut olan kadim bir uğraş alanı olduğu bilinmektedir. Günümüzde öğretmenlik mesleği; sosyal, kültürel, ekonomik, bilimsel ve teknolojik boyutları olan alanında özel uzmanlık bilgisine ve bir takım mesleki yeterliliklere sahip olmayı gerektiren eğitimle ilgili bir uğraş alanı olarak tanımlanmaktadır. Öğretmenlerin rol ve sorumlulukları; toplumsal yapıda, öğrenci profilindeki değişimlere, eğitim bilim alanında yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına, eğitim alanında gerçekleşen yasal düzenlemelere, uluslararası gelişmelere, bilim ve teknolojideki ilerlemelere bağlı olarak tarihsel süreç içerisinde değişiklik göstermiştir. Örneğin başlangıçta var olan öğretme süreci ve tekniklerinin tümüne karar veren otorite merkezli öğretmenlik anlayışı, öğrencinin öğrenme özelliklerini dikkate alan ve onu öğrenme sürecine dahil eden bir anlayışa evrilirken buradan da bir rehber-kolaylaştırıcı olma rolüne evrilmiştir. 19. yüzyıldan başlayıp 20 yy ivme kazanan bilimsel gelişmeler akabindeki teknolojik ilerlemeler öğretmenleri, özellikle eğitim teknolojileri konusunda, donanımlı olamaya zorlamış bu ihtiyaç Covid 19 süreci ile kendisini iyice hissettirmiştir. Diğer taraftan Endüstri 4.0 ile hayatın her alanını kuşatan dijitalleşme olgusu, eğitim alanında ve öğretmenlik mesleğinden beklenen beceriler konusunda ciddi bir dönüşüme yol açmıştır. Geldiğimiz noktada bu dönüşümün son halkasını, şu anda avatarlar yoluyla -ama ileri de muhtemelen meta-human denilen dijital insan kopyaları ile- dahil olunabilen bir öte/ sanal evren (metaverse) oluşturmaktadır. Metaverse, gerçek dünyadakine benzer sosyo-ekonomik faaliyetlere olanak sağlayan sanal bir dünya olarak tanımlanmaktadır ve son birkaç yıldır hemen hemen her alanı kapsayabilecek muhtemel etkileri dolayısıyla gündem olmaktadır.

Bu çalışma, dijitalleşme ile beraber zaten sorgulanmaya başlayan mesleklerin gelecekleri konusunu öğretmenlik mesleği çerçevesinde tartışmayı amaçlamaktadır. Yaşanan gelişmeler öğretmenlik mesleği açısından ne anlam ifade etmektedir? Metaverse ortamı bu meslek için yok edici bir tehdit midir yoksa aksine fırsatlar mı içermektedir? Metaverse öğretmenlik mesleğini nasıl ve hangi yönde değiştirebilir? soruları bu çalışmanın cevap bulmak istediği sorulardır. Ayrıca, çalışma genel çerçevede öğretmenlik özelde ise din eğitimi/öğretimi öğretmenliğinin de geleceğini ilgili sorular bağlamında sorgulamak niyetindedir.

Çalışmada, nitel bir araştırma yaklaşımı benimsenerek literatür taramasının ardından veri toplama aracı olarak doküman analizi yöntemi kullanılacak, veriler

içerik analizine tabi tutulacaktır. Elde edilen veriler ışığında bir öğretmenlik ve hassaten din eğitimi öğretmenliğinin metaverse bağlamında geleceğine dair değerlendirmelerde bulunulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Öğretmenlik Mesleği, Metaverse, Meta-Human.

## **From teacher to “Meta-teacher”: The Metaverse and the Future of the Teaching Profession**

### **Abstract**

It is common knowledge that the teaching profession has existed since the beginning of human history. The teaching profession is now seen to be a job in the educational field that has social, cultural, economic, scientific, and technical elements and calls for a unique set of skills and professional abilities. The historical process has seen changes in social structure, student characteristics, new approaches in educational science, legislative requirements in the field of education, global developments, and scientific and technological advancements that influence the duties and responsibilities of teachers. For instance, the authority-centered approach to teaching, which at first decided on all instructional strategies and methods, later developed into one that considered the student’s learning preferences and included him or her in the learning process and, from there, into the role of a guide and facilitator. A demand for teachers to be equipped, particularly in educational technology, emerged with the COVID-19 process as a result of scientific and technical advancements that began in the 19th century and accelerated in the 20th. On the other hand, the phenomenon of digitalization brought about by Industry 4.0, which permeates every part of life, has had a significant impact on education and the competencies required of teachers. Currently, a beyond/virtual universe (metaverse), which can be accessed by avatars but may eventually be accessible through digital human duplicates known as meta-humans, is the last link in this change. In recent years, the word “metaverse,” which refers to a virtual world that can be used for social and economic activities like those in the real world, has gotten a lot of attention because of what it could mean for almost every industry.

This study intends to analyze the futures of professions within the teaching profession that have already begun to have their futures questioned by digitalization. What are the implications of these changes for the teaching profession? Is this profession under threat from the metaverse environment, or does it offer opportunities? The goals of this project are to provide answers to the concerns of how and how much the Metaverse can alter the teaching profession. The study also wants to look into important questions about the future of teaching and religious education/teaching in particular.

After conducting a literature review and collecting data using a document analysis method, the study will use a qualitative research approach and subject its findings to content analysis. Evaluations of the future of teaching, particularly religious education teaching in the context of the metaverse, will be made in light of the data acquired.

**Keywords:** Teaching Profession, Metaverse, Meta-Human.

## **Metaverse, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Neyi Değiştirir/Dönüştürür?**

**Sıdıka Nur PARLAK**

Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

s.nur83@gmail.com

ORCID: [0000-0002-4679-4462](https://orcid.org/0000-0002-4679-4462)

### **Özet**

Metaverse ya da başka bir ifadeyle çoklu/sanal evren kavramının 1992 yılında Neal Stephenson tarafından yazılan Snow Crash romanıyla gündeme geldiği kabul edilmektedir. Bilgisayar kullanımının hayatımıza yaygın biçimde girdiği doksanlı yıllardan (Web1) günümüze kadar eğitim teknolojilerinde köklü bir dönüşüm yaşandığı ifade edilebilir. Özellikle 2011 yılından itibaren akıllı telefonların, Web2 araçlarının ve giyilebilir teknolojilerin artan kullanımıyla yeni sorular/sorunlar da gündeme gelmiştir. 2020 yılında yaşanan küresel salgın nedeniyle zaruri hale gelen uzaktan eğitim, aslında var olan fakat gündeme taşınmamış pek çok kavramı görünür kılmıştır. 2021 yılında ise sadece bir şirket adı değişikliği diyemeyeceğimiz “Meta” hayatın hemen hemen her alanında bir yenilik olarak varlığını hissettirmiştir. Her ne kadar metaverse için yeterli altyapının oluşmasının ve eşzamanlı/aktif olarak deneyimlenmesinin zaman alacağı bilinse de ülkemizde popüler konular arasına hızla giriş yapmıştır. Bu tebliğde, gündemde olan bu teknolojinin eğitim alanında varlığından yola çıkılarak DKAB (Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi) derslerinde kullanımının neyi değiştireceği/değiştirmeyeceği tartışılmıştır. Bir diğer ifade ile Web2 araçlarının DKAB derslerinde kullanım tecrübesinden hareketle Web3 teknolojisinin etkisinin ne olacağı/olmayacağı tespit edilmeye çalışılmıştır. Metaverse; artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, karma gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik gibi kavramları bir araya getirerek bizzat “içinde” olacağımız bir evren sunmaktadır. Bu evrenin yerlisi olup olmamak ayrı bir tartışma alanı olsa da eğitim için ne ifade ettiğini bilerek eğitime yönelik içeriğini şekillendirmek ve muhtemel sorulara/sorunlara hazır olmak gerekmektedir. Bu amaçla hazırlanan tebliğ, dökümantasyon yöntemi ile iki başlıkta tasarlanmıştır. İlki, metaverse teknolojisinin pek çok duyuya hitap eden etkileşime olanak tanınması ile ders materyallerinin zenginleştirilmesine yönelik boyuttur. Metaverse altyapısı ile oluşturulan gerçekçi mekânlarda dini özel günler/ etkinlikler için bir araya gelmesi, ibadetlerin simüle edilerek öğretimi, kutsal mekânların ziyareti/yerinde öğrenme olanağı, imkânlar ölçüsünde kıssaların simüle edilmesi vb. örnekler bu kapsamdadır. İkinci boyutu ise kendi evrenini oluşturan bireylerin/öğrencilerin avaturlarıyla (belki de anonim kimlikler oluşturarak) bu evrende gerçekten kaçış alanı yaratmalarıdır. Ortaya çıkabilecek çift –belki de çoklu- (dini) kimlik/kişilik sorunu –sosyal medya tecrübesiyle- ihtimalden ötedir. İlk husus, Web2 teknolojisinin devamı mahiyetinde içerik üretimini kapsamakta ve bu bağlamda DKAB dersi için çok büyük bir değişim/dönüşüm beklenmemektedir. Ancak

ikinci husus disiplinler arası çalışma gerektirecek bir problemi içerisinde barındırmaktadır.

Ahlaki değerlerin her alanda ve her şart altında tutarlı olarak davranışa dönüşmesi için din eğitiminin benlik gelişimine katkı sağlayan kazanım alanlarının genişletilmesine ihtiyaç olacak gibi görünmektedir. Sevgi, saygı, vicdan, dürüstlük, adalet gibi değerlerin bu evrende ne şekilde simüle edileceği/edilip edilmeyeceği, gerçeklik algısı ile ilgili gençlerde/çocuklarda ortaya çıkabilecek muhtemel sorunlar -bu teknolojiyi kullanarak içerik üretmekten daha öte- bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. DKAB öğretmenlerinin bu sorulara cevap verebilmesi için bu deneyime tam olarak hâkim olması gerekmektedir. Başka bir ifade ile öğrencilerin meta evrende öğretmenlerini karşılamaları değil öğretmenlerin onları bekliyor olması için yeterli deneyim sağlanmalıdır. Dini kimliğin her şart altında (çevrim içi-çevrim dışı) tutarlı olacak biçimde şekillenmesine dair yeni kazanımların öğretim programına eklenmesi de üzerinde çalışılması gereken bir husus gibi görünmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Din Eğitimi, Örgün Din Eğitimi, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersleri, Öğretim Teknolojileri, Metaverse

## **What Does the Use of Metaverse Technology Change/Convert in Religious Culture And Moral Knowledge Lessons?**

### **Abstract**

It is accepted that the concept of metaverse (multi/virtual universe) came to the fore in 1992 with the novel Snow Crash written by Neal Stephenson. It can be stated that there has been a radical transformation in educational technologies since the nineties. Especially since 2011, new questions/problems have come to the fore with the increasing use of smart phones, Web 2 tools and wearable technologies. Online education, which has become essential due to the global epidemic in 2020, has made many existing concepts visible. In 2021, "Meta", which we cannot just call a company name change, made its presence felt as an innovation in almost every aspect of life. Although it needs time for active experience, metaverse has become one of the popular topics in our country. In this paper, it is discussed what the use of this technology, in DKAB (Religious Culture and Moral Knowledge) lessons will/will not change. In other words, it has been tried to determine what the effect of Web3 technology will/will not be, based on the experience of using Web2 tools in DKAB lessons. Metaverse brings together concepts such as augmented reality, virtual reality, mixed reality, extended reality and presents a universe that we will be "in". Being or not being a citizen of this universe is a separate area of discussion. It is necessary to shape the content of education by knowing what it means for education and to be ready for possible questions/problems. This paper has been designed under two dimensions with the

documentation method. The first dimension is enriching the materials with the possibility of interaction that appeals to many senses of metaverse technology. Gathering for religious special days/events in realistic spaces created with metaverse infrastructure, teaching by simulating worship, visiting holy places/learning on site, simulating stories within the limits of possibilities, etc. The second dimension is that the individuals/students who make up their own universe create a real escape space in this universe with their avatars (perhaps by creating anonymous identities). The dual –perhaps multiple– (religious) identity/personality problem that may arise. The first issue covers the production of content as a continuation of Web2 technology, and in this context, a major change/transformation is not expected for the DKAB lessons. However, the second issue contains a problem that requires interdisciplinary work. It seems that there will be a need to expand the aims of religious education that contribute to self-development in order to transform moral values into behavior consistently in all fields and under all conditions. Possible problems that may arise in youth/children regarding the perception of reality, how values such as love, respect, conscience, honesty, and justice will be simulated in this universe -more than producing content with this technology- appear as a problem. DKAB teachers need to have a full command of this experience in order to answer these questions. In other words, sufficient experience should be provided so that students are not welcome to meet their teachers in the meta-universe, but teachers are waiting for them. Adding new aims to the curriculum in order to shape the religious identity in a way that will be consistent under all conditions (online or offline) seems to be an issue that needs to be worked on.

**Keywords:** Religious Education, Formal Religious Education, Religious Culture and Moral Knowledge Lessons, Instructional Technologies, Metavers



# Metaverse’de Türk Ceza Kanunu Kapsamında İşlenebilen Bazı Suçların İslam Ceza Hukukundaki Boyutu Salih KARADENİZ

Araştırma Görevlisi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi Hukuk Fakültesi  
salih.karadeniz@medeniyet.edu.tr  
ORCID: [0000-0001-6586-3278](https://orcid.org/0000-0001-6586-3278)

## Özet

Dünya her an değişip dönüşmekte, bilişim çağının getirmiş olduğu yenilikler hayatımıza girmekte ve hayatımızda farklılaşmalar yaşanmaktadır. Bu farklılaşmalar gündelik yaşamımızda olduğu gibi hukuk alanında da yaşanmış, yaşanmaya da devam etmektedir. Diğer taraftan bu teknolojik farklılaşmaların İslam Hukuku açısından da birtakım sonuçları bulunmaktadır. Örnek olarak Metaverse’de icra edilen ve Türk Ceza Kanunu (TCK) kapsamında suç teşkil eden hareketlerin, İslam ceza hukuku bakımından ortaya çıkardığı sonuçlar verilebilir. Metaverse, eski adı Facebook olan Amerika Birleşik Devletleri merkezli META adlı sosyal medya şirketinin sahibi Mark Zuckerberg tarafından tanıtılması ile popülerlik kazanmıştır. Esasen tarihi daha eskiye dayanan Metaverse, bu tanıtım ile günümüzde yoğun ilgi görmeye başlamıştır. Metaverse kısaca, insanların avaturları ile yer aldığı, diğer insanlarla iletişim kurduğu, alışveriş yaptığı, konsere gittiği, eğitim gördüğü, toplantıya katıldığı, vs. gibi faaliyetleri gerçekleştirdiği sanal bir evrendir. Bu evrende insanlar aynı bir oyun oynar gibi hareket etmekte, fiziki olarak bulunmamakta, avaturları ile yer almaktadır. Önemle ifade etmek gerekir ki, farklı şirketlerin sahip olduğu Metaverse evrenleri bulunmaktadır. Ancak çalışmamızda biz Metaverse kavramı ile tüm bu evrenlerin ortak özelliklerini barındıran bir evreni kastedeceğiz. Hayatın her alanında olduğu gibi hukukun, Metaverse’de de işlemesi gerekmektedir. Örneğin Metaverse’de iletişim halinde olduğu birine hakaret eden kişi, TCK’da düzenlenen hakaret suçunu işlemiş olacaktır. Öte yandan Metaverse’de diğer bir katılımcıyı cinsel saiklerle rahatsız eden, bu doğrultuda sözler sarf eden kişi, TCK’da m. 105’te yer alan cinsel taciz suçunu işlediğinden dolayı cezalandırılacaktır. Örneklere devam edecek olursak avaturları ile Metaverse’de yer alan bir kişi, diğer kişilerle iletişiminde intihara teşvik ederse, azmettirirse veya kişinin intihar kararını kuvvetlendirirse, TCK’nın 84. maddesinde düzenlenen “İntihara Yönlendirme” suçunu işlemiş olacaktır. Metaverse’de TCK kapsamında işlenebilen suçlara son bir örnek olarak mevzuatımıza 2022 yılında getirilen “İsrarlı Takip” suçu verilebilir. İsrarlı şekilde Metaverse’den istifade ederek, bir kişiyle iletişim kurmaya çalışılmış ve bunun sonucunda kişide ciddi bir huzursuzluk oluşmasına neden olunmuşsa TCK m. 123/A 'da yer alan bu suç işlenmiş olacaktır. Zira Metaverse de madde metninde sayılan bilişim sistemi içerisinde değerlendirilebilecektir. Bu örneklerden bazılarını İslam Hukuku boyutuyla inceleyecek olursak, ilk olarak hakaret suçuna bakalım. Hakaret diğer bir deyişle sövme, İslam ceza hukuku (Ukubat) bakımından da suç teşkil etmektedir. Zira İslam’da her türlü kötü söz, sövme hoş karşılanmamıştır. Hakaret edilen kişiye

göre de farklı cezalar öngörülmüştür. Örneğin Metaverse’de Hz. Peygamber’e (s.a.v.) sövülmesi durumunda dinden çıkana öngörülen ceza uygulanacak, normal bir kişiye sövülmesi halinde ise tazir cezası verilecektir. Mevcut hukukta ise Metaverse’de Hz. Peygamber’e sövülmesi durumunda, TCK m. 216/3’teki halkın bir kesiminin benimsediği dini değerleri alenen aşağılama suçunun şartları değerlendirilebilir. Ancak bu suçun oluşabilmesi için Metaverse’de gerçekleştirilen Hz. Peygamber’e hakareten dolayı kamu barışının bozulmasının, elverişli hale gelmesi gerekmektedir. Diğer taraftan intihara yönlendirme suçuna bakacak olursak, İslam dininde kişinin kendini öldürmesi yasaklanmıştır. İslam ceza hukuku açısından da kişinin intihar etmesine yönelik olarak azmettirme, teşvik etme gibi fiiller suçtur ve tazir cezasını gerektirmektedir. Bu fiilin Metaverse’de işlenmesi durumunda da İslam ceza hukuku gereğince, tazir cezasına hükmedilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, Metaverse Hukuku, Bilişim ve Teknoloji Hukuku, Ceza Hukuku, İslam Hukuku

## **The Dimension Of Some Crimes That Can Be Committed Under The Turkish Criminal Code In Metaverse In Islamic Criminal Law**

### **Abstract:**

The world is changing and transforming at every moment, the innovations brought by the information age are entering our lives and differentiations are experienced in our lives. These differentiations have been experienced and continue to be experienced in the field of law as well as in our daily lives. On the other hand, these technological differentiations have some consequences in terms of Islamic Law As an example, the consequences of the acts carried out in the Metaverse that constitute a crime within the scope of the Turkish Criminal Code (TCC) in terms of Islamic criminal law can be given. The Metaverse gained popularity with the introduction of Mark Zuckerberg, the owner of the United States -based social media company META, formerly known as Facebook. In fact, Metaverse, which dates back to older times, has started to attract great attention with this promotion. In short, the metaverse is a virtual universe where people take part in their avatars, communicate with other people, shop, go to concerts, study, attend meetings, etc. In this universe, people act as if they are playing a game, they are not physically present, they are with their avatars. It is important to note that there are Metaverse universes owned by different companies. However, in our study, by the concept of Metaverse, we will mean a universe that contains the common features of all these universes. As in all areas of life, the law must operate in the Metaverse. For example, a person who insults someone with whom he is in contact in the Metaverse will have committed the crime of insult regulated in the TCC. On the other hand, a person who disturbs another participant in the Metaverse with sexual motives and makes statements in this direction will be punished for committing the crime of sexual harassment in Article 105 of the TCC. If we continue with the

examples, if a person who takes part in the Metaverse with his avatar encourages suicide in his communication with other people, instigates or strengthens the person's decision to commit suicide, he will have committed the crime of "Leading to Suicide" as regulated in Article 84 of the TCC. As a final example of the crimes that can be committed within the scope of the TCC in the Metaverse, the crime of "Persistent Pursuit" introduced into our legislation in 2022 can be given. If a person is persistently tried to communicate by making use of the Metaverse and as a result of this, a serious disturbance is caused in the person, this crime in Article 123/A of the TCC will be committed. Because the Metaverse can also be evaluated within the information system listed in the text of the article. If we examine some of these examples in terms of Islamic Law, let's first look at the crime of insult. Insulting, in other words, swearing is also a crime in terms of Islamic criminal law (Ukubat). All kinds of bad words and insults are not welcomed in Islam. Different punishments are foreseen according to the insulted person. For example, in the Metaverse, in case of insulting the Prophet (saas), the prescribed punishment will be applied to the one who leaves the religion, and if a normal person is insulted, the punishment of tazir will be given. In the current law, in the case of insulting the Prophet in the Metaverse, the circumstances of the crime of publicly insulting the religious values adopted by a section of the people in Article 216/3 of the TCC can be evaluated. However, in order for this crime to occur, the disturbance of public peace due to the insult to the Prophet in the Metaverse must become favorable. On the other hand, if we look at the crime of directing suicide, it is forbidden in Islam to kill oneself. From the point of view of Islamic criminal law, incitement and encouragement to commit suicide is a crime and requires the punishment of tazir. If this act is committed in the Metaverse, in accordance with Islamic criminal law, the punishment of tazir will be imposed.

**Keywords:** Metaverse, Metaverse Law, IT Law, Criminal Law, Islamic Law

03-04-Kasım 2022  
**METVERSE ve DİN**  
Sempozyum

Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi'nin 2022 yılı akademik faaliyetleri kapsamında düzenlediği Metaverse ve Din konulu sempozyum, metaverse konusunu en geniş anlamıyla din bağlamında ele almayı hedeflemiştir. Metaverse, kimileri tarafından özellikle 3 boyutlu iletişim ve artırılmış gerçeklik (augmented reality) imkanları ile konvansiyonel internetten farklı yeni fırsatlara kapı aralayan bir devrim olarak nitelenirken, kimileri tarafından insanı kendi tabiatına yabancılaştırıcı, insanüstülük (transhümanizm) iddiasıyla insanın ruh ve düşünce dünyasını bir takım teknoloji güçlerinin denetimine teslim eden sonu öngörülemez yeni bir tehdit unsuru olarak değerlendirilmektedir. Peki, değerlerimizin ve inançlarımızın kaynağı dinimizin, bu yeni fenomenle ilişkisi nasıl olmalıdır?

Onlarca akademisyenin katılmış olduğu bu bilgi şöleni, ülkemiz ilahiyatçılarının metaverse gerçekliğini tanıma, tanımlama ve alanın uzmanları ile tartışma imkânı bulduğu ilk akademik sempozyum özelliğini taşımaktadır.

