

## Metaverse ve Dil Eğitimi\*

Nevin AKKAYA<sup>1\*\*</sup>  & Ladin ŞENGÜL<sup>2</sup> 

Gönderilme Tarihi: 25 Ekim 2022 Kabul Tarihi: 23 Aralık 2022  
DOI: 10.52974/jena.1194504

### Öz:

Dünyada yaşanan değişim ve gelişimler hiç olmadığı kadar fazla, teknolojinin gelişimi ise hayal gücünün ötesine geçmektedir. Hızlıca dijitalleşen dünya, gerçekliğin yansıtılmış yapay hâli olan sanal dünyaya doğru evrilmekte, çeşitli bileşenlerle birlikte kendisinden ayrı "öteki" bir dünyanın içerisine girmektedir. İlk olarak bilim kurgu romanlarıyla yer almaya başlayan sanal evren kavramı daha sonralarında çevrim içi veya çevrim dışı oyunlarla devam etmekte ve bugün çeşitli uygulamalar ile günlük yaşamda yer almaya başlamaktadır. Kullanıcılarına yer, zaman ve hatta karakter özgürlüğü vadeden metaverse evreni, fiziksel dünya ile sanal dünyanın sınırlarını daraltmakta ve alternatif bir yaşam sunmaktadır. Yaşamın çoğu alanında konuşulmaya başlanan metaverse, eğitim için de büyük bir yeniliği ve hatta yeni ve sanal bir öğrenme ortamını vadetmektedir. Bu çalışmada anlama ve anlatma becerilerinin aktif kullanımıyla birlikte etkin bir iletişim kurmayı hedefleyen dil öğretiminde, yakın gelecekte yeni dünyamız hâline gelebilecek metaverse evreninin yeri ve dil öğretiminin nasıl olabileceğinin alanyazındaki çalışmalardan hareketle incelenmesi amaçlanmıştır. Öğrencilere zaman ve mekân özgürlüğü sunan metaverse'ün problem çözme, deneyerek öğrenme, iş birlikli öğrenme ve kültür öğrenimi alanlarında, öğretmenlere ise materyal hazırlama ve kullanımı konusunda avantajlar sunduğu görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, sanal evren, dil eğitimi.

### Abstract:

Changes and developments in the world are more than ever, and the development of technology goes beyond imagination. The rapidly digitizing world evolves into the virtual world, which is a reflected artificial state of reality, and enters into an "other" world with various components separate from itself. The concept of virtual universe, which first started with science fiction novels, later continues with online or offline games, and today it begins to take place in daily life with various applications. The metaverse universe, which promises its users freedom of place, time and even character, narrows the boundaries of the physical world and the virtual world and offers an alternative life. Metaverse, which has started to be talked about in most areas of life, promises a great innovation for education and even a new and virtual learning

### Atf:

Akkay, N., & Şengül, L. (2022). Metaverse ve dil eğitimi. *International Journal of Education and New Approaches*, 5(2), 314-326. <https://doi.org/10.52974/jena.1194504>

<sup>1</sup>Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye. Orcid ID: 0000-0001-7222-4562

<sup>2</sup>Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-2717-3599

\*Bu çalışma, 3. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu (UBEST,2022)'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

\*\*Corresponding Author: nevin.akkaya@deu.edu.tr

*environment. In this study, it is aimed to examine the place of the metaverse universe, which may become our new world in the near future, in language teaching, which aims to establish an effective communication with the active use of comprehension and expression skills, and how language teaching can be based on the studies in the literature. It is seen that metaverse, which offers students the freedom of time and space, offers advantages in the fields of problem solving, learning by experiment, collaborative learning and culture learning, and to teachers in terms of material preparation and use.*

**Keywords:** *Classical Turkish music, performance, style, attitude, decorations.*

## GİRİŞ

Dünya, değişimler ve bu değişimlerin oluşturdukları yeni dönemlerden oluşup kendisini sürekli olarak yenilemektedir. Dünya, bilgi birikimi ve buna bağlı olarak bilgiyi kullanma teknolojilerinin artmasıyla tüm tarihi etkileyecek ve değiştirecek dönemlere tanıklık etmiştir. Ateşin bulunması, tekerliğin icadı, yazının icadı, buharlı makinelerin ardından elektrikli araçların kullanımı derken İnternet teknolojileri ve yapay zekâlar, artırılmış gerçeklik ile bambaşka bir döneme geçiş yapılmaktadır. İlk olarak dijitalleşen dünya, bugünlerde gerçekliğin yansıtılmış yapay hali ile ‘sanal’ olmaya doğru gitmektedir. Göçen’e göre (2022, s. 101) bilgisayarların evde kullanılmaya başlanmasıyla, sanal dünya fikri arasında çok uzun bir zaman dilimi yoktur. 1990’lı yıllarda İnternet kullanımının başlamasıyla birlikte 2000’li yıllarda sanal dünya oyunları ve bitcoin, 2010’lu yıllarda VR ve NFT teknolojileri, 2020’li yılların başında ise metaverse teknolojilerine geçiş yapıldığı görülmektedir (Huynh-The vd., 2022, s. 2). Lee (2021, s.72) her on yılda bilgi ve iletişim teknolojilerinde değişim yaşandığını ve 2020’li yılların anahtar kelimesinin Metaverse olduğunu ifade etmektedir. Bu durum yaklaşık 30 yıl gibi kısa bir zaman dilimi içerisinde İnternet teknolojilerinin ve buna bağlı olarak da dünyanın değiştiğini göstermektedir.

Tüm dünyayı derinden etkileyen COVID-19 salgını ile insanlık dış dünyadan ziyade kendi iç dünyalarına çekilmiş ve dijital bir şekilde dış dünya ile iletişim kurması yaygınlaşmıştır. Bu durum dış dünyada veya ‘gerçek’ dünyada yaşanabilecek çeşitli olayların (deprem, salgın, savaş vb.) insanlar üzerindeki etkisini en aza indirmeyi amaçlayan alternatif dijital yolların yani sanal dünyalara olan ilginin artmasına neden olmuştur. Kang (2021) ve Lee (2021) de COVID-19 ile birlikte yüz yüze olmayan iletişimin ve fiziksel dünyaya dayalı olmayan çözümler sunmasıyla dijital dünyaya geçişin hızlandığını belirtmektedir. Bu tür platformlar özellikle koronavirüs pandemisinin ortasında, insanlar faaliyetlerini çevrim içi olarak değiştirdiği son birkaç yılda popülerlik kazanmıştır (Yonhap News Agency, 2021). Bu platformlardan birisi olan metaverse, beraberinde getirdiği kripto para birimleri ve NFT (non-fungible token) gibi birçok yenilik ile adından da anlaşılaacağı üzere ‘öteki evreni’ oluşturmakta ve dünyada yeni bir dönemin kapılarını aralamaktadır.

İnsanoğlu dünya sahnesinde yer almaya başladığı zamanlardan bu yana farklı dünyaya ve farklı dünyadaki kendisine yani alternatifine olan ilgisi ve merakı hiçbir zaman eksilmemiştir. Alternatif bir dünyadaki kendisini hikâyeler, romanlar, tiyatro oyunları, filmler, diziler ve hatta günümüzde oyunlar aracılığı ile ortaya koymaktadır. Bireylere sınırsız kurgulama şansı veren metaverse evreni bu noktada hem benliğimizde hem de benliğimizi yansıttığımız toplumda köklü değişikliklere yol açmaktadır. Türk’e (2022, s.291) göre metaverse, yüzyüze iletişimden kitle iletişim araçlarına, bilgisayar aracılı sosyal medyadan sanal gerçeklik aracılı Metaverse’de evrilen kişilerarası iletişim ve toplumsallaşma süreçlerini değişime uğratmıştır. İletişim sürecinin değişimiyle birlikte iletişim mekânları ve hitap edilen kişi sayısında da değişimler

meydana gelmektedir. Metaverse ile sanal kitle yaşamına ve iletişimine doğru gidildiği görülmektedir.

Geleceğin yeni yaşam formu olabilecek bu sanal dünya katılımcıların sanal klonlarıyla çeşitli kültür ve sanat etkinliklerine katılabilesine izin vermektedir. Metaverse günümüzde konserler, toplantılar vb. çeşitli etkinliklere ev sahipliği yapmaya başladığı bilinmektedir. Fortnitede evreninde milyarlarca kişinin katıldığı Marshmello, Travis Scott ve Ariana Grande konserleri metaverse’de gerçekleştirilen aynı anda birçok katılımcının yer aldığı etkinliklere örnek olarak gösterilebilmektedir (Gerken, 2019; BBC, 2021). Güney Kore hükümeti, başkent Seul’u metaverse evreninde inşa ederek sanal belediye ofisleri ve diğer kamu hizmet ofisleri oluşturarak vatandaşların avaturları aracılığıyla kamu görevlileriyle görüşüp danışmanlık hizmetlerinden yararlanabilecekleri, özellikle tahrip olmuş tarihi mekânları sanal şehirde tekrar canlandırarak çeşitli turistik turların ve geleneksel festivaller dâhil olmak üzere birçok etkinliğin dünyadaki herkesin katılmasına olanak verecek şekilde gerçekleştirilmesinin planlandığını duyurmuştur (Smart Cities Connect, 2021). Hükümet tarafından hazırlanan beş yıllık planın ilk yıllarında ekonomi, eğitim ve turizm sektörlerini tanıtmayı, 2023-2024 yılları arasında metaverse’deki şehir imkânlarını genişletmeyi ve 2025-2026 yıllarında ise Seul şehrinin metaverse evrenine yerleşimini amaçladıkları görülmektedir. Bu durum metaverse evreninde kalıcı bir dünya kurulmasının amaçlandığını göstermektedir. Türkiye’de Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü’nün ‘‘3 Boyutlu Kadastro Projesi’’ kapsamında pilot il olarak seçilen Amasya’nın, şehir modeli, kadastro ve tapu bilgileri 3 boyutlu oluşturularak metaverse evrenine hazır hale getirilmesi planlanmaktadır (CNN,2022). Böylelikle Türkiye’de metaverse evrenine geçiş hazırlıklarının yapıldığı görülmektedir.

Metaverse evreni birçok alanı etkilemekte ve birçok alanda değişikliği gerekli kılmaktadır. Metaverse evreninin hukuk, moda, ticaret, pazarlama, turizm, sağlık, mimari, sanat vb. çeşitli alanları nasıl etkilediği ve bu alanlara nasıl entegre edilmesi gerektiğine yönelik çalışmalar son dönemlerde giderek önem kazanmıştır (Yılmaz & Ceranoğlu, 2022; Babur, 2022; Alankuş & Anıl,2022; Işık, 2022; Ağaoğlu, Ekinci & Tosun, 2022; Karyağdı, 2022; Turan & Kavut, 2022). Müzik, televizyon ve film, moda ve kozmetik, spor, eğitim ve öğretim, sanat, hızlı tüketim ürünleri, otomotiv, turizm, perakende, ofis ve fabrika sektörlerinin metaverse evrenine ilk katılan sektörler olduğu; ulaşım, savunma, şehir ve sağlık sektörlerinin de yakın zaman içerisinde metaverse evrenine katılmasının beklendiği görülmektedir (Newzoo, 2021, s.10). Metaverse teknolojilerine yatırım yapan sektörler incelendiğinde %17 ile bilişim ve bilgisayar işletmelerinin birinci, %12 ile eğitim kuruluşlarının ikinci sırada yer aldığı görülmektedir (Statista, 2022). Bu durum eğitim sektörünün teknolojik gelişmeleri yakından takip ettiği ve metaverse tabanlı bir eğitim sürecine uyum sağlamaya çalıştığını göstermektedir.

Metaverse değişen bir dünya, toplum ve hatta benlik anlamına geliyor ve yeni bir dünyaya kapı aralıyorsa bu dünya ile uyumlu bireylerin yetiştirilmesi için de eğitim ile metaverse işbirliği önem arz etmektedir. Lee (2022) metaverse’ü eğitimde yeni bir güç olarak belirtmekte ve İnternet tabanlı eğitimin metaverse ile üst düzeye evrildiğini ifade etmektedir. Metaverse’ün eğitimdeki vaadi, yeni eğitim ortamları ile çok uyaranlı ve etkili bir eğitim-öğretim sürecinin gerçekleştirilmesidir. Bireylerin iletişim ihtiyaçları, kendilerini ifade etme, anlama ve anlaşılma arzuları sanal dünyalarda da devam edeceği öngörülebilmektedir. Bu araştırmada farklı kültürden bireylerle iletişim kurma ve çeşitli nedenlerle dil öğrenme isteğinin ve dil eğitiminin metaverse ortamlarına nasıl olacağı alanyazınında yapılan araştırmalar aracılığıyla ele alınması amaçlanmaktadır.

### **Metaverse Nedir?**

Metaverse ilk kez 1992 yılında Neal Stevenson'un "Snow Crash" adlı bilimkurgu romanında kullanılmıştır (Mystakidis, 2022, s.492). Romanda metaverse, dünyanın dört bir yanındaki kullanıcıların gözlük ve kulaklık aracılığıyla erişip bağlanabileceği bilgisayar grafiklerinden oluşan paralel bir sanal gerçeklik evrenini temsil etmektedir. Modern edebiyatta metaverse, 2011 yılında Ernest Cline' in yazdığı bilim kurgu romanı Ready Player One'da (Başlat) gösterilen OASIS'tir (Mystakidis, 2022). Kitapta OASIS, gelecek dünyada enerji krizleri, iklim değişikliği, hastalıklar ve nükleer savaş sonrasında insanların istediklerini yapma ve istedikleri olma konusunda özgürlük tanıyan sanal bir evrendir. Lee ve diğerleri (2021, s.5) metaverse ile ilgili alanyazınını Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı rol yapma oyunundan başlatmışlardır. Onlara göre metaverse metin tabanlı etkileşimli oyunlar, sanal açık dünyalar, devasa çok oyunculu çevrim içi oyunlar (MMOG), akıllı cep telefonları ve giyilebilir cihazlardaki sürükleyici sanal ortamlardan meta veri deposunun mevcut durumuna dört geçiş yaşamıştır.

Kullanıcılarına istediği kişiyi ve istediği hayatı kurgulayabilme imkânı veren çok oyunculu sanal dünya oyunları, metaverse evreni için atılan önemli adımlardır. Örneğin Second Life oyunu kullanıcılarına istedikleri avatarlara bürünebilme (saç, kilo, boy vb.) imkânı vererek gerçek hayatta olduğu gibi istedikleri eğitimi ve mesleği edinerek veya üreterek bunları satma ve satın alma fırsatı sunan, aynı zamanda diğer kullanıcılar ile etkileşim halinde olunan bir sanal dünya oyunudur. Tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi müzeler, okullar, kafeler gibi mekânların bulunduğu oyun, metaverse dünyasının daha iyi anlaşılabilmesi için iyi bir örnektir. Minecraft, Pokemon GO, Decentraland, Roblox, Fortnite vb. oyunlar metaverse dünyasını anlamak için önemli örneklerden sayılabilir. İlk önceleri bilim kurgu kitaplarıyla temelleri atılan, oyunlar ile denemeleri yapılan metaverse'ün, günümüzde geniş çaplı uygulamalarla devam ettiği görülmektedir.

Facebook'un kurucusu Zuckerberg (2021) metaverse'ü başka bir kişiyle ya da başka bir yerdeymişisiz gibi varoluş hissi olarak tanımlamaktadır. Türk ve diğerlerine (2022, s. 317) göre metaverse "fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği, fiziksel konuma bağlı kalmadan insanların dijital temsilcileri, "avatarı", vasıtasıyla bir araya gelip sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği, alışveriş yapıp elbise deneyebileceği yani gündelik yaşamlarını sürdürebileceği bir evrendir." Damar'a (2022, s.170) göre ise artırılmış ve sanal gerçeklik hizmetleri yardımıyla tüm faaliyetlerin gerçekleştirilebildiği üç boyutlu sanal dünyayı ifade etmektedir. Kısacası metaverse bireylerin evlerinden ayrılmadan paralel bir hayat yaşabilecekleri dijital bir dünyadır (Gaafar, 2021).

Kuş (2021, s.248) metaverse'ü iletişim perspektifinden yeni bir gerçeklik, anlam dünyası ve iş birliği fırsatları sunan; kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için alt yapı ve etkileşim olanakları tanıyan; farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve entegre bir biçimde kullanıldığı; siber toplumsal bir düzlem şeklinde tanımlamaktadır. Díaz ve diğerlerine (2020, s.94) göre ise metaverse, ticaret ve eğlencenin ötesinde, gelecekte dijital kullanıcıların veya avatarların bizim alter egomuz olduğu gerçek sanal toplumlar yaratma fikridir. Böylelikle dijital bir ortamda yapay toplumların yaratılmasına yani dijital yapay yaşama giden yoldur. Metaverse fiziksel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları kaldırmakta ve sanal olarak oluşturulmuş bir dünya anlamına gelmektedir. Kullanıcılarına istedikleri gibi olabilme fırsatı veren metaverse'ün, dış dünya ile bireylerin iç dünyaları arasında oluşturulmuş 3. dünya olduğu söylenebilir. Fiziksel dünyanın sanal ikizi diyebileceğimiz metaverse, tek başına yeterli olmamakla birlikte kripto

paralar, NFT'ler, arttırılmış gerçeklik vb. birçok unsuru da beraberinde getirmekte ve adeta yeni bir yaşam alanını oluşturmaktadır.

### Metaverse ve Eğitim

Her nesil bir önceki nesillerden farklı bir şekilde dünyanın gelişmişliğine tanıklık etmekte ve dünyanın gelişmesinde rol oynamaktadır. Türk Dil Kurumu'nun tanımına (2022) göre kuşak "Yaklaşık olarak aynı yıllarda doğmuş, aynı çağın şartlarını, dolayısıyla birbirine benzer sıkıntıları, kaderleri paylaşmış, benzer ödevlerle yükümlü olmuş kişilerin topluluğu"dur. Doğdukları andan itibaren televizyon, telefon, çeşitli sosyal platformlar gibi çok uyaranlı ortamlarda büyümüş, her zaman ve her türlü bilgiye kolay ulaştıkları, çevrim içi veya çevrim dışı oyunlarla sanal dünyalarla tanışmış olan Z kuşağı için metaverse evreni, bekledikleri ve çağlarının hızına ayak uydurabilen bir evrendir. Göçen'e göre (2022) Z kuşağı gerçek ve hayalin ayırt edilemediği simulasyon bir dünya fikrini içselleştirmeye başlamıştır. Metaverse platformunun yaklaşık %80'nini Z kuşağı oluşturmakta ve nesiller arası değişikliği kanıtlamaktadır (Yoo & Chun, 2021, s.1385). Bu durum günümüz kuşağına ayak uydurabilmek ve gelecek kuşakları yakalayabilmek için eğitim ortamlarının da değişmesi gerektiğini belirtmektedir. Hızlı ve etkin bilgi işleme sürecine ayak uydurabilecekleri, kolayca etkileşime girebilecekleri, çok uyaranlı ve küresel eğitim ortamlarının gerekli olduğu görülmektedir.

Metaverse öğrencileri öğrenme sürecinde aktif olmalarına, keşfetmelerine ve gerçeğe yakın olayları deneyimlemelerine imkân veren bir platformdur. Metaverse ile eğitim süreçleri birleştirildiğinde çocukların gerçek dünyada yaşayabilecekleri ama sınıf içerisinde deneyimlenemeyecek problemleri yaparak ve yaşayarak güvenli bir şekilde deneyimlemelerine izin vermektedir. Kısacası çocukların "gerçek hayatı" sanal dünyada deneyimlemelerini sağlamaktadır. Hirsh-Pasek & diğerleri (2022, s.10) eğitimde metaverse vaadini şu şekilde açıklamaktadır:

"Arttırılmış gerçeklik, VR ve 3D dünyası, çocukları asla keşfedemeyecekleri veya ziyaret edemeyecekleri yeni ortamlara taşıma vaadini içeriyor. Eleştirel düşünme becerileri için öğrenciler gerçek sorunları çözebilirler ve bir üretici fuarına gidebilir ve ürünlerini yalnızca okullarında değil, daha geniş bir topluluğa gösterebilirler. Yunan kültürüyle ilgili asırlık sorular için farklı zaman dilimlerini ziyaret edebilir veya hatta bilimsel laboratuvarlara girip bu deneyimleri gerçek hayattaki öğrenmeyle ilişkilendirebilirler."

Öğretmenler tarafından oluşturulan mekân ve durumlarla öğrencilerin sınıfta öğrendikleri bilgiyi uygulayabilmelerine imkân tanınmaktadır. Metaverse evreninin sunduğu zaman ve mekân esnekliği öğrencilerin bilgileri görerek ve hatta yaşayarak öğrenmelerini sağladığı için etkin ve kalıcı bir öğrenme süreci geçirmelerine yardımcı olmaktadır. Metaverse evreni öğrenciye bilgiyi bulunduğu yerde öğrenme imkânı sunmaktadır. Mystakidis (2022) eğitimsel radikal bir yenilik olarak tanımladığı metaverse'ün zengin, hibrit formal ve informal öğrenme deneyimleri sunduğunu dile getirmektedir. Pellas (2015) 3 boyutlu ve çok kullanıcıya sanal ortamların olası faydalarını şu şekilde açıklamaktadır:

- Sözlü veya sözlü olmayan çeşitli araçlarla asenkron veya senkron iletişim kurulmasını sağlamaktadır.
- Eşzamanlı işbirlikli etkinlikler yoluyla sosyal etkileşim, akranlardan veya öğretmenlerden gerçek zamanlı geri bildirim alınabilmektedir.

- Öğrenciler ortak bir sanal yerde uzaktan çalışabildikleri için avatarlar aracılığıyla eşzamanlı bir arada bulunma hissi oluşturabilmektedir.
- Kişisel avatarların kullanımı yalnızca bir bedenlenme duygusu sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda mevcudiyet hissini de sağlamaktadır.
- Görsel açıdan zengin simülasyonlar uygulayarak sürükleyicilik ve katılım hissini güçlendirmektedir.

Metaverse aynı zamanda öğrencilere küresel bir eğitim de sunmaktadır. Farklı ülkeleri veya farklı ülkelere öğrencilerin aynı platformda buluşmaları sağlanarak etkileşimli kültürlerarası bir eğitim gerçekleştirilmektedir. Metaverse evreni sadece kullanıcılarına istedikleri kişi olma fırsatı sunmakla kalmayıp her bir objeye veya mekâna da istedikleri donanıma sahip olma imkânı vermektedir. Metaverse sınıflarında her bir obje öğretmenin ve öğrencilerin ihtiyaçlarına göre farklı donanımlara sahip olabilmektedir. Örneğin Nakahira ve diğerleri (2010) yaptıkları çalışmada sanal bir sınıf oluşturmuş ve sınıftaki her bir sandalyenin anlık çeviri yaptığı donanımlar yükleyerek farklı anadili olan öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurumaları sağlanmıştır.

Eğitimde metaverse kullanımı öğrencilerin bireysel veya grup olarak bir problem üzerine düşünme ve çözme aşamasında bilgiye ulaşmalarını ve kullanmalarını gerektiren etkinler içerebilmektedir. Örneğin Barry ve diğerleri (2009) yaptıkları çalışmada öğrencilere ‘‘Yakın gelecekte sıradan evler nasıl görünecek?’’ sorusunu sormuş ve öğrencilerin konuyla ilgili ilk olarak beyin fırtınası yapmaları ve daha sonrasında ise cevaplarına uygun evler inşa etmeleri istenmiştir. Böylelikle öğrencilerin problem çözme basamaklarının her birinde etkin bir şekilde rol oynayıp, problem çözme aşamalarını bireysel veya grup olarak yerine getirmelerini sağlamaktadır.

Eğitimde Metaverse araştırmalarının çoğunda sanal öğrenme, işbirlikçi öğrenme, harmanlanmış öğrenme, oyun tabanlı öğrenme, bireysel öğrenme ve problem temelli öğrenmeye odaklanıldığı görülmektedir (Tlili, 2022). Bu durum metaverse evreninin çağdaş eğitim anlayışıyla uyumlu, öğrencilerin hem etkin hem de zevk aldıkları bir eğitim sürecini desteklediği görülmektedir.

### ***Metaverse ve Dil Eğitimi***

Metaverse, fiziksel bir mekâna veya zamana bağlı olmadan herkesin her yerde ve her zaman bulunabilmelerine olanak tanıyan bir teknolojiyi barındırmaktadır. Böylelikle uzaktan eğitime sunduğu avantajlarla öğrenmek için belli bir yerde mutlaka bulunma gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır. Bu durum özellikle yabancı dil öğretiminde öğrencilerin bir dili öğrenmek için o dilin konuşulduğu ülkeye fiziksel olarak gitmeden sanal olarak o ülkede öğrenebilmeyi vaat edebileceği anlamına gelmektedir. Örneğin Nijerya’da Türkçe öğrenmek isteyen bir öğrenci metaverse evreninde oluşturulmuş sanal bir Türkiye’de sanki gerçekten Türkiye’de bulunuyormuş gibi dil öğrenebilmektedir.

Sanal dünyalar, sosyal yapılandırmacı-öğrenme ortamında gerekli olan zengin sosyal etkileşimlere ve problem çözme, çok kullanıcıli işbirlikçi etkinliklere izin verdiğinden, dil öğrenmeyi teşvik edebilmektedir (Wehner, Gump & Downey 2011). Metaverseler, yeni teorik yaklaşımlar ve öğrencinin psiko-dilbilimsel kimliğinin yeniden formüle edilmesini gerektiren son derece güçlü bir eğitim aracıdır (Garrido-Iñigo & Rodríguez-Moreno, 2015, s. 467). İnsanların sanal dünyalarda farklı dillerden insanlarla iletişim kurmasına yardımcı olabileceği

ve yabancı dil öğrenmek için yeni olanaklar sağlayabileceği için metaverse dil öğrenimi için sıklıkla kullanılmaktadır (Cruz-Lara ve diğ., 2010). Günümüz metaverse evreninin en iyi ve en net örneklerinden biri olan SecondLife oyunu Henderson ve diğerlerine göre (2009) sözlü beceriler, kelime bilgisi ve gramer gibi yetkinlik temelli eğitimi destekleyebilmektedir. Borona ve diğerleri (2018, s.252) sanal dünyalardaki dil öğrenme aktiviteleri şu şekilde sıralamıştır:

**Rol Yapma:** Sanal dünyalarda çeşitli ortamlar (örneğin kafe, fırın, süper market, postane, banka vb. ortamlar) geliştirilerek öğrencilerin, öğretmenlerin talimatlarına göre farklı roller üstlenmeleri beklenir.

**Sanal Geziler:** Sanal dünyada bulunan öğrenciler ve ana dili konuşurları arasında olası spontane konuşma senaryolarını canlandırmak için eğitmen tarafından çeşitli popüler şehirlere veya dünya çapındaki anıtlara veya müzelere sanal geziler düzenlenir.

**Sınavlar:** Sanal ortam, temel olarak dilbilgisi kavramlarını ve kelime dağarcığını öğretmek ve uygulamak için tasarlanmış gömülü sınavlar içerir. Sorular genellikle ses, metin ve videodan oluşur. Öğrenci, ortamdaki nesnelere ve oyun oynamayan karakterlerle etkileşime girerek bireysel olarak sınavı yapar.

Öte yandan metaverse evreninde öğretmene düşen görevler ve sorumlulukların neler olduğu, metaverse gibi platformların öğretmenin yerini alıp almayacağı soruları işaretleri oluşturmaktadır. Metaverse öğretmenlerin yerini almayıp bunun yerine öğretmenlerin öğrenmeyi ve sosyal etkileşimi yeni yollarla harekete geçirebileceği bir araçtır (Hirsh-Pasek & diğerleri, 2022). Dominguez-Noriega ve diğerleri (2011, s. 499-500) Second Life oyununda dil öğrenimi üzerine yaptıkları araştırmalarında öğretmenlerin yeni öğrenme ortamına hazırlık, ders içeriklerinde hazırlık ve öğretmen rolü ve davranışlarına hazırlık olarak üç meseleden bahsetmişlerdir. İlk olarak öğretmenlerin kendilerini bu yeni öğrenme ortamına dikkatli bir şekilde hazırlamaları gerekmektedir. Bu hazırlık, sanal dünyaya uygun kurs içeriği hazırlama, açık ve net yönergelerle birlikte kursun ana hedeflerini belirleme ve zaman çizelgesi hazırlama, öğrencileri motive etme ve sosyal etkileşimlerde bulunmalarını sağlama, öğrencilerin tutum ve beklentilerini dikkate alma gibi değişkenleri içeren sanal dünya ve uygulamaları hakkında bilgi sahibi olunmasını içermektedir.

Öğretmenler ders içeriklerini hazırlarken de bireysel, ikili veya grup çalışmasıyla; dört dil becerisine odaklanan görevlere (dinleme, okuma, yazma, konuşma ve bunların kombinasyonları); öğrenci merkezli görevlere; dersler ve resmi okumalara, yazılı metinlerin grupla/sınıfla okunması ve analizine, PowerPoint sunumlarına; video projeksiyonlarına, kayıtları dinlemeye, tartışma ve sorulara, resmi olmayan konuşmalara dikkat etmelidir (Deutschmann ve diğ., 2009; akt Dominguez-Noriega ve diğ., s. 499). Bu doğrultuda metaverse evreni çok uyaranlı bir sınıf ortamını vadetmektedir. Öğretmen rolü ve davranışlarına hazırlık meselesinde ise öğretmenler öğrencilerin işbirlikçi ve yapılandırıcı bilgi geliştirerek öğrencilerin etkinliklere ve görevlere katılmaları bu noktada sadece içerik ve yönergeleri iletmekten ziyade yardımcı olmaları, teknik sorunlarla başa çıkmaları, öğrencilerin ihtiyaç duyduğu geribildirim vermeleri, kurs ilerledikçe öğrencileri yönlendirmeyi en aza indirerek özerkliği teşvik etmelerini içermektedir. Bu doğrultuda metaverse evreninde öğretmenin tıpkı gerçek okul ve sınıflarda olduğu gibi eğitim sürecinin her aşamasında yer aldığı görülmektedir.

Dominguez-Noriega ve diğerleri (2011) SecondLife oyununda Turizm ve Otel İşletmeciliği öğrencilerinin dil öğrenimi üzerine yaptıkları çalışmada sanal bir otel inşa ederek ileride

öğrencilerin yaşayabilecekleri olaylar üzerine senaryoya dayalı bir oyun hazırlamışlardır. Çalışma sonucunda sanal dünya aracılığı ile öğrencilerin sosyal durumlarda dilin doğru ve yanlış kullanımlarını daha iyi anladıkları görülmüştür. İliç (2013), Second Life'da yabancı dil eğitimi için öğrenme ortamı tasarladığı araştırmasında katılımcıların öğrenme ortamını eğlenceli, ilgi çekici ve faydalı bulduğu ve konuşma becerilerinin geliştirilebileceği sonucuna varmıştır.

Garrido-Iñigo ve Rodríguez-Moreno (2015) turizm öğrencileri için ikinci dil olarak Fransızca öğretimi için sanal bir havaalanı oluşturmuş ve öğrencilerin oluşturulan etkinliklere aktif olarak katılmalarının motivasyonlarını yükselttiğini gözlemlemişlerdir. Tamai ve diğerleri (2022) yaptıkları çalışmada Japonca öğrenen öğrencilerle ilk olarak ilgi ve ihtiyaçlarına göre bir anket oluşturmuş ve oluşturulan anket sonuçlarına göre uluslararası öğrencilerin gündeme getirdiği ortak konulara odaklanarak SecondLife oyununda sanal Şinto tapınakları ve Budizm tapınakları gibi geleneksel mimarileri ve bu yerlerde uyulması gereken Japon gelenek ve görgü kurallarını uygulayabilecekleri etkinlikler oluşturmuşlardır. Ayrıca anadili Japon olan katılımcılarla Japonca öğrenen katılımcılar arasında işbirliğine dayalı bir eğitim oluşturularak Japon öğrencilerin uluslararası öğrencilere Japon gelenekleriyle ilgili bilgiler aktarması ve uluslararası öğrencilerin de bu sanal tapınaklarda adetleri deneyimleri sağlanmıştır. Ryu (2022) ise metaverse evreninde Korece dersi için iletişim görevlerine dayalı bağlamsal senaryolar oluşturularak ve her senaryoya göre öğretim modeli sunmuştur. Bu durumda metaverse evreninde sıklıkla problem çözme, görev ve senaryo odaklı bir dil eğitimi verilerek öğrencilerin süreç boyunca hedef dilde aktif bir şekilde düşünme ve hedef dili kullanmasının amaçlandığı görülmektedir. Metaverse tarafından oluşturulan sanal platformda sosyal sohbet yoluyla diğer kullanıcılarla etkileşime girilebilmekte, öğrenciler çevresel nesnelere, jestlerle, pozlarla, yüz ifadeleriyle, açık veya örtülü referanslar yoluyla başkalarıyla güçlü bir şekilde iletişim kurabilmektedir (Cruz- Lara ve diğ., 2010; Díaz ve diğ., 2020). Bu durum sözlü ifadeler kadar önem taşıyan sözsüz ifadelerin de öğrencilere aktarılabilmesini göstermektedir.

Metaverse geliştirilebilir bir özelliğe sahiptir. Bu durum eğitim sürecindeki aksaklıkların giderilmesinde ve iyileştirilmesinde öneme sahiptir. Öğrencilerin, sanal bir şehirde en çok nerede vakit geçirdiği, hangi etkinliğe daha çok vakit ayırdığı gibi bilgiler ile sohbetler kayıt altına alınabildiği için öğrencilerin hangi konularda veya nerelerde zorlandıklarını öğretmenlerin fark edebilmelerine yardımcı olabilmektedir. Veya sanal dünyaların içeresine eklenebilecek görev tabanlı oyunlar ile öğrencilerin bu görevleri yerine getirmeleri istenebilmektedir. Örneğin sanal dünyada oluşturulan bir kuruma gidip şikâyet dilekçeleri yazmaları veya bir otele gidip rezervasyon yapmaları istenebilir. Kısacası fiziksel derslerde öğrencilere verilen ödevlerin yerini görev tabanlı oyunlar alabilir. Böylelikle metaverse, öğretmenlere ölçme ve değerlendirme imkânı da verdiği görülmektedir.

Yüz yüze veya etkileşimli uzaktan sınıflardan farklı olarak, metaverse alanı öğrencilerin daha az psikolojik yük hissetmeleri ve yüzleri açığa çıkmadığı için hataları hassas bir şekilde kabul etmemeleri için yapılandırılmıştır (Yoo & Chun, 2021, s. 1385). Her ne kadar öğrencilere ders esnasında rahat ve samimi bir ortam sunulmaya çalışılsa da içine kapanık öğrenciler için bir sınıf veya topluluk içerisinde görüşlerini ifade etmek özellikle de yabancı dil eğitimi sırasında zor olabilmektedir. Öte yandan metaverse evreninde sanal avatarlarının arkasında istediği kişi olabilme imkânı ve rahatlığı, öğrencilerin hedef dilde hata yapma kaygılarını azaltmakta ve öğrencilerin psikolojik açıdan daha rahat ve aktif bir ders süreci geçirmelerini sağlamaktadır. Öğrencilere kendi zevk ve özelliklerine göre avatarlar inşa etmelerine izin veren metaverse, avatarlar aracılığı ile kültürlerini ve kimliklerini yansıtılmalarına olanak tanımaktadır. Bu durum



dil öğrenimi sırasında hedef dili ve kültürü öğrenirken, kendi kültürlerini de yansıtabilecekleri anlamına gelmektedir. Metaverse'ün öğrencilere sosyal öğrenme ortamı sunması, Akpınar ve Akyıldız'a (2022) göre robotik nesil terdirginliğini azaltmakta öğrencinin öğrenme sürecinde sorumluluk almasını ve öz yeterliliklerini geliştirerek bireysel öğrenmeyi desteklemektedir.

## SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Metaverse evreninde dil eğitimi, öğrencilerin oyun ve senaryo tabanlı öğrenme ile farklı durumları deneyimleyebilmelerine fırsat vermekte, çeşitli problemler ile hedef dilde düşünerek problem çözme becerilerini geliştirebilmekte, ana dil konuşurları veya diğer öğrencilerle iletişim kurarak işbirlikli öğrenmelerini geliştirebilmektedir. Metaverse öğrencilerin sanal klonlarıyla kendilerini daha rahat ifade etmelerine fırsat vererek iletişim veya hata yapma kaygılarından arındırılmış bir dil eğitimi sunmaktadır.

Tlili ve diğerleri (2022) çalışmalarında eğitimde metaverse araştırmalarının en çok ABD, Brezilya, Japonya, İspanya ve Güney Kore'de ve en az sosyal bilimler alanında çalışmaların yapıldığını tespit etmişlerdir. Sosyal bilimler insanın var olduğu ve bir arada olduğu sürece gerek gerçek gerekse sanal dünyalarda araştırma konusu olarak büyük bir öneme sahiptir. Metaverse kavramı oldukça yeni bir kavram olmasına nazaran ülkemizde ve sosyal bilimlerde, eğitimde ve dil eğitiminde yapılacak çalışmalar önem arz etmektedir.

Her ne kadar metaverse evreni eğitimde birçok avantajı sunuyor olsa da hem yeni bir platform olması hem de eğitimi destekleyecek platformların ve donanımların maliyeti, öğrencilerin ücretsiz olarak erişimindeki kısıtlamalar metaverse evreninin güncel ve öncelikli sorunlarını oluşturmaktadır. Gerçeğin ikizi olan bir evrende öğrencilerin gerçeklik algılarının ve psikolojilerini nasıl etkilendiği henüz belirsizdir. "Metaversal öğretimle gündeme gelen sanal benlik ile eğitimin ontolojik zemini; dijital bilgi ile eğitimin epistemolojik zemini, temassız toplum ile de eğitimin sosyal zemini adeta sarsılmaktadır." (Akpınar & Akyıldız, 2022, s. 888). Metaverse kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte gerçeklik tanımı ve benlik tanımı gibi birçok kavramın değişeceği ve yeni gerçekliğe dönüşeceği beraberinde de bambaşka bir toplum ve dünya düzenine yol açabileceği öngörülmektedir. Bu nedenle eğitim felsefesinden, eğitim programlarına, metaverse ile uyumlu öğretim yöntem ve tekniklerine kadar eğitimde birçok değişimin gerçekleşeceği söylenebilir. Han ve Hong (2022) 104 öğretmen ile yaptıkları çalışmada metaverse'ün etkililik, ilgi ve katılım açısından olumlu algılandığını ancak dikkat dağıtıcı unsurlar konusuna ve sınırlı öğretmen deneyimine dikkat çekmişlerdir. Bu durum metaverse evreninde yapılacak dil eğitiminde öncelikli olarak öğretmenlerin bilgi ve deneyiminin önemini vurgulamaktadır.

Her geçen yıl çeşitli nedenlerle Türkçe öğrenmek isteyen yabancıların sayısı artmaktadır. Türkiye'de Türkçe öğrenmeyen veya eğitim sürecine engel olabilen çeşitli durumların etkisini azaltabilmek ve etkili bir eğitim süreci gerçekleştirebilmek için metaverse evreninden yararlanılabilir. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilere sanal dünyalarda oluşturulabilecek mekân ve senaryolarla öğrendiklerini uygulamaları sağlanabilir. Bir kafe veya lokanta sipariş verme, marketlerde alışveriş yapma, postane-banka-hastane-okul gibi mekânlarda öğrencilerin gerekli iletişimi simülasyonlar aracılığı ile kurmaları sağlanabilir. Bayram, düğün gibi kültürel etkinlikleri içeren önemli günler sanal dünyalarda oluşturularak öğrencilerin Türk kültüründe bugünlerde uygulanan gelenek ve görenekleri öğrenmesi hatta deneyimlemesi sağlanabilir. Türkiye'nin çeşitli turistik bölgelerine düzenlenecek sanal geziler

ile hem ülkeyi tanıtmaya hem de öğrencilerin Türkiye’de Türkçe öğreniyorlarmış gibi hissetmeleri sağlanabilir.

### **Etik Metin**

Bu makalede araştırma ve yayın etiği kuralları takip edilmektedir. Makale ile ilgili her türlü ihlalin sorumluluğu yazar/yazarlara aittir.

### **KAYNAKÇA**

- Ağaoğlu, F. O., Ekinci, L. O., & Tosun, N. Metaverse ve sağlık hizmetleri üzerine bir değerlendirme. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 4(1), 95-102.
- Akpınar, B., & Akyıldız, T.Y. (2022). Yeni eğitim ekosistemi olarak metaversal öğretim. *Tarih Okulu Dergisi*, 15(56), 873.895.
- Alankuş, Z., & Anıl, F. (2022). Metaverse evreninde pazarlama: 7p pazarlama karması üzerinden bir değerlendirme. *Uluslararası Halka İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi*, 5(1),134-168.
- Babur, Y. (2022). Metaverse ağında turizm endüstrisinin rolü. *Turizm Ekonomi ve İşletme Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 91-101.
- Barry, D. M., Kanematsu, H., Fukumura, Y., Ogawa, N., Okuda, A., Taguchi, R., & Nagai, H. (2009). International comparison for problem-based learning in metaverse. *The ICEE and ICEER*, 6066, 0-0.
- BBC (2021, 9 Ağustos). Ariana Grande Sings in Fortnite’s Metaverse. *BBC News*. Erişim Adresi: <https://www.bbc.com/news/av/technology-58146042> Erişim tarihi:26.11.2022.
- CNN (2022, 21 Şubat). Amasya Metaverse Alemine Taşınıyor!. *CNN Türk*. Erişim Adresi: <https://www.cnnturk.com/video/turkiye/amasya-metaverse-alemine-tasiniyor> Erişim tarihi: 26.11.2022.
- Cruz-Lara, S., Osswald, T., Guinaud, J., Bellalem, N., Bellalem, L., & Camal, J. P. (2010). *A Chat Interface Using Standards For Communication And E-Learning In Virtual Worlds*. In International Conference on Enterprise Information Systems (s.541–554). Springer, Berlin: Heidelberg.
- Díaz, J., Saldaña, C., & Avila, C. (2020). Virtual World As A Resource For Hybrid Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(15), 94–109.
- Dominguez-Noriega, S., Agudo, J.E., Ferreira, P. & Rico, M. (2011). Language Learning Resources And Developments In The Second Life Metaverse. *Int. J. Technology Enhanced Learning*, 3(5), 496–509.
- Gaafar, A. A. (2021). Metaverse In Architectural Heritage Documentation & Education. *Advances in Ecological and Environmental Research*, 6(10), 66-86.
- Garrido-Iñigo, P., & Rodríguez-Moreno, F. (2015) The reality of virtual worlds: pros and cons of their application to foreign language teaching. *Interactive Learning Environments*, 23(4), 453-470,
- Gerken, T. (2019, 4 Şubat). Fortnite: Millions attend virtual Marshmello Concert. *BBC News*. Erişim Adresi: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47116429> Erişim tarihi:26.11.2022.
- Göçen, A. (2022). Eğitim Bağlamında Metaverse. *USOBED Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 6(1), s. 98-122.
- Han, H., & Hong, S. (2022). A Study on Analyzing Teachers’ Perception and Needs of Using Metaverse in Elementary Online Learning Environment. *Journal of Digital Contents Society*, 23(8),1383-1397.
- Henderson, M., Huang, H., Grant, S., & Henderson, L. (2009). *Language Acquisition In Second Life: Improving Self-Efficacy Beliefs*. Proceedings of the 26th Annual ASCILITE International Conference, 2009, New Zealand: ASCILITE.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Hadani, H. S., Golinkoff, R. M., Clark, K., Donohue, C., & Wartella, E. (2022). *A whole new world: education meets the metaverse*. Center for Education at Brookings.
- Huynh-The, T., Pham, Q., Pham, X., Nguyen, T.T., Han, Z., & Kim, D. (2023). *Artificial intelligence for the metaverse: a survey*. ArXiv.

- Işık, G. (2022). Metaverse ve beraberinde getireceği hukuki sorunlar hakkında değerlendirme. *Özgünlaw Hukuk Bülteni*, 51, 5-8.
- İlic, U. (2013). *Yabancı dil öğretiminde üç boyutlu sanal dünyalar uygulaması* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
- Kang, Y. M. (2021). Metaverse framework and building block. *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, 25(9), 1263-1266.
- Karyağdı, G. (2022). Interior approaches to the metaverse. *Atlas Journal*, 8(49), 2766-2782.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'dijital büyük patlamada' fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245-266. doi: 10.21645/intermedia.2021.109
- Lee, B. K. (2021). The metaverse world and our future. *Review of Korea Contents Association*, 19(1), 13-17.
- Lee, H. (2022). Textual network analysis for uncovering evolving trends and detecting research hotspots of metaverse-embedded language education. *Studies in English Language & Literature*, 48(3), 151-172.
- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14(8), 1-66.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2, 486-497. doi: 10.3390/encyclopedia2010031
- Nakahira, K. T., Rodrigo, N. R., Taguchi, R., Kanematsuy, H., & Fukumural, Y. (2010). *Design of a multilingual problem-based learning environment in the metaverse* [Paper Presentation]. 2nd International Symposium on Aware Computing IEEE, Tainan, Taiwan.
- Newzoo Trend Report (2021). *Intro to the metaverse*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-intro-to-the-metaverse-report-2021-free-version>
- Pellas, N., & Boumpa, A. (2015). Open sim and sloodle integration for preservice foreign teachers' continuing professional development: a comparative analysis of analysis of learning effectiveness using effectiveness using the community of inquiry model. *Journal of Educational Computing Research (Sage Publications)*, 54(3). 0-0. DOI: 10.1177/0735633115615589
- Ryu, S. (2022). An exploratory study on the possibility of metaverse-based korean language subject design. *Korean Journal of General Education*, 16(2), 289-305
- Smart Cities Connect (2021, 24 Aralık). *Seoul will invest in metaverse communications platform for city services*. *smart cities connect media & research*. <https://smartcitiesconnect.org/seoul-will-invest-in-metaverse-communications-platform-for-city-services/>
- Statista. (2022, Nisan). *Leading business sectors worldwide that have already invested in the metaverse as of March 2022*. <https://www.statista.com/statistics/1302091/globalbusiness-sectors-investing-in-the-metaverse>
- Stefania Borona, Efthimios Tambouris and Konstantinos Tarabanis (2018). The Use Of 3D Multi-User Virtual Environments İn Computer Assisted Second Language Learning: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning Technology*, 13(3), 249 – 274.
- Tamai, M., Inaba, M., Hosoi, K., Thawonmas, R., Uemura, M., & Nakamura, A. (2011). *Constructing situated learning platform for Japanese Language and Culture in 3D Metaverse* [Paper Presentation]. 3rd International Symposium on Aware Computing IEEE, Tainan, Taiwan.
- TDK (2022, 28 Eylül). *Kuşak*. <https://sozluk.gov.tr/>
- Tlili, A., Huang, R., Shehata, B., Liu, D., Zhao, J., Metwally, A. H. S., Wang, H., Denden, M., Bozkurt, A., Lee, L.H., Beyoglu, D., Altinay, F., Sharma, R.C., Altinay, Z., Li, Z., Liu, J., Ahmad, F., Hu, Y., Salha, S., Abed, M., & Burgos, D. (2022). Is Metaverse in education a blessing or a curse: a combined content and bibliometric analysis. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1-31.
- Turan, T., & Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara ve metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Journal Of Architectural Sciences And Applications*, 7(1), 346-363.
- Türk, G. D., Bayrakçı, S. & Akçay, E. (2022). Metaverse ve benlik sunumu. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(2), 316-333.

- Türk, G.D. (2022). Metaverse’de bireyin toplumsallařma süreci. *Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 6(1), s.277-297.
- Yılmaz, H., & Ceranođlu, M. (2022). Modanın dijital geleceđi: 3 boyutlu giysiler, metaverse ve NFT. *Güzel Sanatlar Fakóltesi Sanat Dergisi*, 15(29), 642-672.
- Yonhap News Agency, (2021, 3 Kasım). *Seoul To Offer New Concept Administrative Services Via Metaverse Platform*. <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211103000692>
- Yoo, G.S., & Chun, K. (2021). A Study on the development of a game-type language education service platform based on metaverse. *Journal of Digital Contents Society*, 22(9), 1377-1386.
- Zuckerberg, M. (2021, 28 Ekim). *Founder’s letter, 2021*. <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>

## EXTENDED ABSTRACT

### *Metaverse and Language Education*

Ever since mankind began to take its place on the world stage, his interest and curiosity in the different world and in himself, his alternative, in the different world has never diminished. His reveals himself in an alternative world through stories, novels, plays, movies, Tv series and even today, games. Today, alternative worlds are transforming into digital worlds. Metaverse, one of these worlds, whose foundations were laid with science fiction books and experiments with games, seems to continue with wide-ranging applications today.

Metaverse is a platform that allows students to be active in the learning process, to discover and experience real-like events. When education processes are combined with Metaverse, children are allowed to experience problems that they can experience in the real world but cannot be experienced in the classroom, by doing and living them safely. In short, it allows children to experience "real life" in the virtual world. Most of the Metaverse research in education focuses on virtual learning, cooperative learning, blended learning, game-based learning, individual learning and problem-based learning (Tlili, 2022). This situation supports the students to have an educational process that is both effective and enjoyable, which is compatible with the contemporary education understanding of the Metaverse universe.

Metaverse hosts a technology that allows anyone to be found anywhere and anytime, regardless of physical space or time. This means that especially in foreign language teaching, students can promise to learn a language virtually in that country without going physically to the country where that language is spoken. Role playing, virtual trips, and the preparation of a collaborative learning environment with native speakers can positively affect students' language learning. In their studies on language learning in virtual worlds, Dominguez-Noriega et al. (2011), Garrido-Iñigo and Rodríguez-Moreno (2015), Tamai et al. (2022) have reached their conclusion that Metaverse and similar virtual universes are effective in recognizing students' language use, motivation, and culture of the target language. In the metaverse universe, it is seen that it is aimed for students to think actively in the target language and use the target language throughout the process by giving a language education focused on problem solving, task and scenario. Metaverse offers a language education that is free from the worries of communication or making mistakes by giving students the opportunity to express themselves more easily with their virtual clones. It is seen that Metaverse, which has an developable feature, provides the opportunity to record conversations, monitor students' activities, and measure and evaluate with task-based games. In the metaverse universe, assignments given to students in physical lessons are replaced by task-based games. The multi-stimulus structure of Metaverse means that assessment and evaluation can be made in four basic language skills. It is still unclear how a universe that is the twin of reality affects students' perceptions of reality and psychology. Although the Metaverse universe offers many advantages in education, both the fact that it is a new platform, the cost of platforms and hardware to support education, and the restrictions on free access by students are the current and primary problems of the Metaverse universe.



"Journal of Education and New Approaches - JENA" is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).