



Dijitalleşmenin Dini Hükümlere Etkisi: Metaverse Örneği

The Effect of Digitalization on Religious Provisions: The Metaverse Case

Adnan ALGÜL

ORCID: 0000-0002-1052-3548

E-Posta adnanalgul47@hotmail.com

Doç. Dr., Gaziantep Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi,
İslam Hukuku Anabilim Dalı,
Assoc. Prof. Gaziantep University, Faculty of Theology,
Department of Islamic Law,
Gaziantep-Türkiye
ROR ID: 020vvc407

Hamit KAMER

ORCID: 0000-0002-2470-0509

E-Posta hamitkamerr@hotmail.com

Doktora Öğrencisi, Gaziantep Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü İslam Hukuku Anabilim Dalı,
PhD. Student, Gaziantep University Institute of Social
Sciences, Department of Islamic Law,
Gaziantep-Türkiye
ROR ID: 020vvc407

Article Information / Makale Bilgisi

Citation / Atıf: Algül, Adnan - Kamer, Hamit. "Dijitalleşmenin Dini Hükümlere Etkisi: Metaverse Örneği". *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 30 (Haziran 2023), 32-58. <https://doi.org/10.35415/sirnakifd.1227877>

Date of Submission (<i>Geliş Tarihi</i>)	01. 01. 2023
Date of Acceptance (<i>Kabul Tarihi</i>)	11. 04. 2023
Date of Publication (<i>Yayın Tarihi</i>)	15. 06. 2023
Article Type (<i>Makale Türü</i>)	Research Article (<i>Araştırma Makalesi</i>)
Peer-Review (<i>Değerlendirme</i>)	Double anonymized - Two External (<i>İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme</i>).
Ethical Statement (<i>Etik Beyan</i>)	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited. (<i>Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.</i>)
Plagiarism Checks (<i>Benzerlik Taraması</i>)	Yes (<i>Evet</i>) – Ithenticate.
Conflicts of Interest (<i>Çıkar Çatışması</i>)	The author(s) has no conflict of interest to declare. (<i>Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.</i>)
Complaints (<i>Etik Beyan Adresi</i>)	suifdergi@gmail.com
Grant Support (<i>Finansman</i>)	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research. (<i>Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.</i>)
Copyright & License (<i>Telif Hakkı ve Lisans</i>)	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. (<i>Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.</i>)

Özet

İnternet tabanlı teknolojik gelişmeler günden güne artmakta, hızlı bir şekilde insan hayatına dâhil olmaktadır. Sınırlı etkileşim özelliklerine sahip web 2.0'a göre daha ileri bir teknoloji olarak gündeme gelen web 3.0 ve kullanıcıların etkileşim seviyelerini arttırarak sanal gerçeklik tecrübesini insana sunmaktadır. İlerievren, evrenötesi anlamlarına karşılık gelen Metaverse, kavram olarak daha eskiye dayanmasına karşın, dijital platform şirketlerinin yatırımlarını bu teknolojiye yönlendirmesiyle tekrardan gündeme gelmiştir. Bilişim şirketlerinin sanal teknolojiye dair beklentileri yüksek olmakta; ekonomi, sağlık, eğitim vb. alanlarda önemli katkılarının olacağı düşünülmektedir. Zamanla dünyanın her yerinde hayatın değişmez bir parçası olma yolunda ilerleyen Metaverse teknolojisinin fikhî açıdan incelenmesi gerekmektedir. İslâm hukukunda, toplum ve bireyin faydasını sağlayan, dinin genel prensipleriyle çelişmeyen her eşyada serbestlik ilkesi esas alınmaktadır. Bu prensibe göre çağın ilerlemesiyle birlikte ortaya çıkan her yeni ürün ve eşyanın İslâm'ın ilkelerine ters düşmediği sürece helal olduğu varsayılır. Buna göre son çeyrek asırdır hayatın önemli bir parçası olarak interneti kullanmak bizatihi haram olmamakla birlikte fıkın ilgi alanı, bu teknolojinin nasıl kullanıldığı yönündedir. İlk etapta dijital dünyanın fikhî açıdan kullanım sınırlılıkları belirlenirken serverdaki katılımcıların fiillerinin dini/hukukî boyutu ele alınacaktır. Dijitalleşmeye doğru evrilen yaşamda akıllara gelen önemli bir soru olarak Metaverse'teki ürünlerin hukuki niteliğinin ne olduğu, temlik işlemlerinin dijital sahada nasıl gerçekleştirileceği ve elektronik mülkiyete yönelik haksız eylemlerden kimlerin sorumlu tutulacağıdır. Elde bulunan fıkın mirası incelendiğinde, sanal dünyaya bağlanarak gerçekleştirilen tasarrufların klasik fıkın doktrinindeki mecliste hazır olan kişinin tasarruflarına kıyas edilmesi daha isabetli görülmektedir. Hem evrensel hukukun hem de fıkın insana tanımış olduğu haklar kapsamında kişi dokunulmazlığı, maddi güvenlik, fikri mülkiyet gibi kişisel hakların dokunulmazlığı ilkesi yaşanan dünyada toplum düzenini sağladığı gibi sanal dünyada da yürürlükte kabul edilir. Medeni hukuk kapsamında değerlendirilen şahsi bilgiler Metaverse kullanıcılarının bilgileri için de geçerli olmakta, tasarlanan NFT ürünleri ve sanal cüzdanlara yönelik haksız fiiller İslâm ilkelerine aykırı görülmektedir. Klasik fıkın doktrininde ayrıntılı şekilde incelenen satış teamülleri dikkate alındığında sanal dünya teknolojisinde satışa konulmuş ürünlerin gerçek dünyadaki şekil ve özelliklerine benzer olması ticari ahlakın gereğidir. Akdin mahalli olan ürünün İslâm'da mal hükmünde olması (mütekavvim) sahih bir sözleşmenin temel gerekliliklerindedir. Dolayısıyla bu teknolojideki kullanım sınırlılıklarından biri olarak sanal gerçeklik üzerinden satışı yapılacak domuz ve içki gibi mal hükmünde olmayan veya satıcının henüz sahip olmadığı (ma'dûm) şeylerin satışı geçersiz sayılacaktır. Görüntülü ve sesli bağlantı üzerinden kurulan nikâh akidlerinin cevazı üzerinde farklı görüşler olsa da genel tutum bunun geçerli olduğu yönündedir. Metaverse teknolojisi de internet destekli ileri bir yenilik olmakla birlikte sesli ve görüntülü iletişime ek olarak hissiyatın da var olduğu bir iletişim aracı olması sebebiyle gerekli durumlarda icâb ve kabulün kesintisiz yapıldığı ve şahitlerin de iştirak ettiği akitlerin geçerli olacağı söylenebilir. Nitekim her ne kadar akdin tarafları fiziksel olarak birbirinden uzakta kalsa da arttırılmış gerçeklik ile meclis birliği şartı yerine getirilmiştir. Mezûr teknoloji fikhî açıdan muâmelât ilişkilerinde daha esnek bir kullanıma sahip olsa da ibâdât alanında bu teknolojiden faydalanılması mümkün görülememektedir. Zira bazı ibadetlerin muhtevasında mali, bazılarında bedenî ve bazılarında hem malî hem bedenî meşakkatler vardır. Bunlardan bedenî ibadetler belli şekilsel özelliklere sahiptirler.

Anahtar Kelimeler: İslâm Hukuku, Dijitalleşme, Metaverse, Sanal Gerçeklik, Arttırılmış Gerçeklik.

Abstract

Internet-based technological developments are increasing day by day and are quickly included in human life. Metaverse, which corresponds to the meanings of the advanced universe and the superuniverse, has come to the fore again with the digital platform companies directing their investments to this technology, although it is based on an older concept. Metaverse technology, which is on the way to become an unchangeable part of life all over the world over time, needs to be examined in terms of jurisprudence. In Islamic law, the principle of freedom is taken as a basis for every item that provides the benefit of the society and the individual and does not contradict the general principles of religion. According to this principle, it is assumed that every new product and item that emerges with the advancement of the age is halal as long as it does not contradict the principles of Islam. Accordingly, although it is not haram to use the internet as an important part of life for the last quarter century, the interest of fiqh is about how this technology is used. At the first stage, while determining the limitations of the use of the digital world in terms of fiqh, the religious/legal dimension of the actions of the participants in the server will be discussed. The principle of inviolability of personal rights such as personal immunity, material security and intellectual property within the scope of the rights granted to human beings by both universal law and fiqh is accepted in force in the virtual world as well as providing social order in the world we live in. Personal information evaluated within the scope of civil law is also valid for the information of Metaverse users, and wrongful acts designed towards NFT products and virtual wallets are seen against Islamic principles. The fact that the product, which is the place of the contract, is like property in Islam (*mutaqawwīm*) is one of the basic requirements of an accurate contract. Therefore, as one of the limitations of use in this technology, the sale of things that are not considered as goods such as pork and alcohol to be sold over virtual reality or that the seller does not have yet (*ma'dūm*) will be deemed invalid. Although there are different opinions on the permissibility of marriage contracts established over video and audio connections, the general attitude is that this is valid. As a matter of fact, although the parties to the contract are physically far from each other, the condition of parliamentary unity has been fulfilled with augmented reality. Although the aforementioned technology has a more flexible use in the relations of fiqh, it is not possible to benefit from this technology in the field of worship. Because the content of some worships includes financial, some physical, and some both financial and physical difficulties. Of these, bodily worship has certain formal characteristics.

Keywords: Islamic Law, Digitization, Metaverse, Virtual Reality, Augmented Reality.

Giriş

Bilimsel gelişmeler teknolojinin ilerlemesini sağlamış ve bu sayede teknik cihazlar insan hayatına girdiği andan itibaren insanın konfor düzeyini yükseltmiştir. Zamandan tasarruf elde eden insanlar kendilerine ve sevdikleri şeylere vakit ayırabilme imkânına kavuşarak hayattan daha fazla zevk almaya başlamışlardır. Zihni algıya bağlı olarak zaman zaman bu ilerleyiş yavaşlamış, bazen de insanın hayal dünyasını aşabilen ürünler kısa sürede sosyal yaşantıya uygun olacak şekilde hızlanmıştır. Bilimin bir alt kategorisi olarak özellikle iletişim teknolojisinde yaşanan hızlı ilerlemeyle birlikte dijitalleşme hareketi toplumsal hayatı derinden etkileme gücüne ulaşmıştır.

Bilimsel çalışmaların hayata etkisi her zaman aynı hızla ilerleme kaydetmeyebilir. Bazen doğa olayları gibi harici faktörlerden bazen de günlük yaşamın zorunlu kıldığı bir durumdan dolayı hızlı gelişme kaydeder. Buna göre iklimsel sebeplerle dünyanın dört bir yanında ortaya çıkan orman yangınlarının önlenmesi için yangın söndürme araçlarını geliştirmeye dair çalışmaların artması, depremin sıklıkla meydana geldiği ülkelerde sarsıntıya karşı dayanıklı bina teknolojilerinin geliştirilmesi birinci gruba dahil olurken; ülkeler arası silahlı savaşların sıklıkla yaşandığı dönemlerde silah ve savunma sanayisine dayalı endüstrinin ilerlemesi, pandemiye sebep olacak büyüklükte küresel çapta salgın hastalıklarının yaşandığı dönemlerde ilaç ve tıbbi malzeme üretimi ve gelişimine yoğunlaşması da ikinci gruba dâhil olmaktadır.

Yukarıdaki örnekler incelendiğinde teknik ilerleme genellikle ortaya çıkan sorunun kendisine yönelik olurken, aynı zamanda aktüel problemin neden olduğu “yan güçlükler” yönelik çalışmaların gerçekleştiği de söylenebilir. 2019 yılının sonlarından günümüze kadar devam etmiş ve halen tüm insanlığın birinci dereceden güncel meselesi olan yeni tip Koronavirüs (Covid-19) salgını ile birlikte sosyal bir tedbir olarak küresel çapta sokağa çıkma yasakları ile seyahat kısıtlamaları getirilmiştir. İnsanlığın yüz yüze geldiği sosyal mesafe kuralları ve karantina uygulamalarının getirdiği güçlüklerin aşılması için sanal iletişim, uzaktan eğitim ve internet toplantıları artış göstermiştir. Sosyal uzaklığın pandemi sürecinde virüse karşı en önemli silah olması sebebiyle¹ iletişim teknolojisinin son ürünü olan sanal bağlantılar toplumun bu yöndeki ihtiyaçlarını karşıladığı için insanların uzaktan

¹ Ozan Yıldırım, “Yeni Koronavirüs Salgını Dolayısıyla Gündeme Gelen Sosyal İzolasyon ve Gönüllü Karantina Döneminde İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı”, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 52 (2020), 70.

görüşme ve uzaktan eğitim olgularına meyli artmıştır.² Bu yönde yükselen talebe bağlı olarak internet tabanlı görüntülü ve sesli görüşme uygulamalarında çeşitlilik hızlı bir şekilde artmıştır.³ Bu uygulamalardan biri de Metaverse teknolojisidir.

Güncel bir mesele olarak Metaverse'in sunduğu tüm hizmetler koşulsuz kabul edildiğinde insan hayatına getireceği artı ve eksiler dikkate alınarak İslâm hukukunda çoklu gerçeklik-sanal dünya icatlarının, özellikle de Metaverse teknolojisinin değerlendirilmesi ve kullanıcıların dikkat etmesi gereken noktaların açıklanması gerekmektedir. Hayatın her alanıyla ilgili sınırları belirleyen bir kurallar bütünü olan İslâm dininin⁴, toplumların hayatında bu denli yer kaplayacak bir olguyu göz ardı etmesi ve Metaverse'nin dini açıdan kullanım kılavuzunu belirlememesi düşünülemez.

İslâm fıkhnının temel kaynakları incelendiğinde bilime ve bilimsel gelişmeye verdiği önem bu yönde gelen naslar ile gözlemlenmektedir. Nazil olan ilk ayetin hem resulüne hem de onun şahsında tüm Müslümanlara yönelik okumayı teşvik niteliğinde olması⁵ insanın ilerlemesinin ve kendini geliştirmesinin Allâh'ın kullarına iletmiş en mühim meselelerden biri olduğunu gösterir. Yine Kur'an-ı Kerim'de insanın aklını kullanması gerektiği, bu sayede ilmi elde edebileceği söylenir.⁶ Ayrıca başka bir önemli ayet de "Hiç bilenlerle bilmeyenler bir (eşit) olur mu?"⁷ buyrulmuştur. Bu ayet Allâh Teâlâ bilgiye sahip olanlarla olmayanları ayırmış, bilgiye ulaşmaya çabalayan insanın ve bilgin olmanın bu işlerden uzak duran kişilere göre daha faziletli olduğunu kullarına iletmiştir.⁸

Hz. Peygamber'in hadislerde ilim için yolculuk yapılmasını hayırlı bir iş olarak nitelemesi ve kişinin bilgiye ulaşma çabasında Rabbinin onun işlerini kolaylaştıracağını dile getirmesi de Allâh'ın elçisinin ilme verdiği önemi göstermektedir.⁹ Ayrıca Peygamber

² Fatma Avcı – Ekrem Cengiz Akdeniz, "Koronavirüs (Covid-19) Salgını ve Uzaktan Eğitim Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar Konusunda Öğretmenlerin Değerlendirmeleri", *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi* 3/4 (2021), 117.

³ Konuyla ilgili daha ayrıntılı bilgi için bkz. Yıldırım, "Yeni Koronavirüs Salgını Dolayısıyla Gündeme Gelen Sosyal İzolasyon ve Gönüllü Karantina Döneminde İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı", 69 vd.

⁴ Mehmet Erdoğan, *İslam Hukukunda Ahkâmın Değişmesi* (İstanbul: M.Ü. İlahiyat Vakfı Yayınları, 2014), 221.

⁵ Ebû Abdullâh Celâlüddîn Muhammed b. Aḥmed Maḥallî - Ebü'l-Fazl Celâlüddîn Abdurrahmân b. Ebû Bekr Süyûtî, *Tefsîrü'l-Celâleyn* (Kahire: Dâr'ul-Hadis, ts.), 814; İmam Ebû Mansûr Muhammed b. Muhammed b. Mahmûd el-Mâtürîdî, *Te'vîlâtü'l-Kur'ân* (Beyrut: Dar'ul-Kutub el-ilmîyye 1426/2005) 10/526; *Diyanet İşleri Başkanlığı Kur'an-ı Kerim*, el-Alâk 96/1.

⁶ el-Mü'minûn 23/80; el-Nahl 16/12; el-Hacc 22/46.

⁷ ez-Zümer 39/9.

⁸ Mehmet Bayrakdar, *İslam'da Bilim ve Teknoloji Tarihi* (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2019), 30.

⁹ Ebû İsa Muhammed b. İsa et-Tirmizî, *el-Câmiu'l-kebir*, thk. Beşşâr Avad Ma'rûf (Beyrut: Dâru'l-Garbi'l-İslâmî, 1996), "İlim", 2.

Efendimiz, ilim için yola çıkan kişiye cennetin kapılarının açılacağı müjdesini vererek, insanların faydasına sunulacak her ilmi çabanın erdemli bir iş olduğu ve salih amel niteliği taşıdığını insanlara anlatmaktadır.¹⁰ Bununla birlikte topluma ve bireye faydası olmayan bilimin anlamsız bir çaba olduğu gerçeği de diğer rivayetlerde görülmektedir.¹¹ Ayet ve hadis rivayetlerinden de anlaşılacağı üzere İslâm dini, bilimsel faaliyetleri teşvik eden ve niyet doğrultusunda ilmi uğraşı ibadet sayabilen bir anlayışa sahiptir. Zira Allâh, kulunun kendisini her alanda geliştirmesini bekler.¹² Görüldüğü üzere bilimsel faaliyetler dinen teşvik edilmiştir fakat kullanılması bazı şartlara bağlıdır. İşte biz bu çalışmada Metaverse’i bu açıdan inceleyeceğiz.

Makalemizde öncelikle sanal dünya ve bu dünyada Metaverse’nin yeri tanıtılacak daha sonra İslâm hukukundaki hükümleri ele alınacaktır.

1. Sanal Dünya ve Metaverse

1.1.Sanal Dünya

Modern zamanda kişilerin internet kullanımları ve buna bağlı olarak sosyal medyaya olan ilgileri hayli artış göstermektedir. Bilgiye ulaşma, güncel meselelerden haberdar olma, içerik üretme ve her türlü eşya/hizmetin alışverişini yapabilme imkânı sunan internet tabanlı bu platform tüm bu imkânlar ve sunmuş olduğu kolaylıklar sayesinde üzerinde topladığı ilgiyi gün geçtikçe arttırmaktadır.¹³ Birey ve şirketlerin ihtiyaçlarını karşılama noktasında güçlü bir potansiyele sahip olduğu fark edilen bu sanal dünya, insanların hayatlarında belirli dönüşümlere sebep olmuştur.¹⁴

Sanal dünya, fiziksel açıdan birbirlerinden uzakta olan birden fazla kullanıcının, iş, eğitim veya oyun oynama amacıyla eşzamanlı olarak etkileşim içerisine girebildikleri çevrimiçi bilgisayarlar bağlantıları tarafından oluşturulmuş hayali ortamlardır.¹⁵ Sanal gerçeklik ise bir bireyin bilgisayar veya buna benzer bir cihazla üç boyutlu tasarlanmış sanal dünyaya giriş yapmasıdır. Kullanıcı sanal dünya serüvenini yaşarken fiziksel dünyasının

¹⁰ Tirmizî, “İlim”, 2-3.

¹¹ Tirmizî, “Daavât”, 68; Ebû'l-Hüseyn Müslim b. el-Haccâc b. Müslim el-Kuşeyrî, *Sahîh-i Müslim*, thk. Muhammed Faud Abdulbakî (Kahire: İsa el-Babî el-Halebî, 1955), “Vasiyyet”, 14.

¹² Hayrettin Karaman, *İslam’ın Işığında Günün Meseleleri* (İstanbul: Nesil Yayınları, 1996), 2/395.

¹³ Yıldırım, “İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı”, 71.

¹⁴ Emrim İmer Ertunga – Mustafa Yıldırım, “Nesnelerin İnterneti ve Ekonomik Yansımalar”, *Lira Dergisi* 86 (2019), 54.

¹⁵ John David N. Dionisio vd., “3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities”, *Electrical Engineering & Computer Science* 6 (2013), 2.

içerisinde kalmaya devam eder.¹⁶ Literatürde sanal gerçekliğin bir alt kategorisi olarak nitelenen¹⁷ sanal dünya teknolojisinin geçirdiği aşamalar dikkate alındığında 3D teknolojiyle birlikte kullanıcıları temsil eden üç boyutlu avatarlar ile sanal dünya yeni bir şekle bürünmüştür. Avatarlar, sanal dünyaya katılan kullanıcıların üç boyutlu, gerektiğinde kendilerine benzetilebilen,¹⁸ kullanıcıların isteklerine bağlı olarak çeşitli hareketler yapabilme fonksiyonlarına sahip olan sanal dünyadaki temsilcileridir.¹⁹

Sanal dünya teknolojisinin kullanıcılara sağladığı kazanımların yüzdesel olarak diğer teknolojik araçlara göre belirgin derecede fazla olması, bunu da aşırı etkileşim, daldırma ve kimlik oluşturma özelliklerine bağlı olarak gerçekleştirmesi kritik özellikleridir.²⁰ Kullanılan uygulamada yüksek derecede daldırma ve güçlü bir algı oluşturma özelliğiyle ön plana çıkmaktadır.²¹ AR²², Metaverse'in maddi dünyayı tamamen farklı şekilde görmek için adeta yeni gözler sunduğu bir bölümdür. AR teknolojisi ile birlikte fiziksel dünyanın gelişmiş hali yaşanır. Kullanılan özel bir gözlük sayesinde fiziksel dünyada görülen cisimlerle ilgili detaylı bilgiler anlık olarak kullanıcıya iletilir. Odaklanılan cismin üzerinde bireyin ihtiyacı olan bilgiler gösterilir. VR²³ teknolojisi ile çevredeki olayları yüksek eşikte hisseder. Ortamda varmış hissiyatı veren bu özellikte kişi, fiziki ortamından koparak sanal dünyanın içine girer. Böylelikle hem sanal dünyanın tüm uyaranlarını anlık olarak gözlemler hem de gerekli kazanımlara ulaşmış olur.

1.2. Metaverse

Sanal dünyanın aktüel konusu olan Metaverse'in birçok tanımı vardır. Metaverse blog sitesinde, her bireyin arttırılmış gerçeklikte etkileşimli içerik oluşturmaya olanak

¹⁶ Susan Lessick – Michelle Kraft, "Facing reality: the growth of virtual reality and health sciences libraries", *Journal of the Medical Library Association JMLA* (2017), 408.

¹⁷ Dionisio, "3D Virtual Worlds and the Metaverse", 2.

¹⁸ Genellikle kullanıcılar sisteme katılma aşamasında tam karşından çekilmiş bir fotoğrafını yüklerler. Uygulama (Metaverse), bu fotoğrafı kullanarak kullanıcıya benzeyen bir insan simülasyonu yaratır. Sanal ortamdaki diğer kullanıcılar da bu sayede birbirlerini avatarlara bakarak tanıyabilirler.

¹⁹ Fikriye Terzioğlu, *3D Sanal Dünyaların Yapı Tasarımı Eğitiminde Kullanılması* (Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2012), 6.

²⁰ Barney Delgarno – Mark J. W. Lee, "What are the Learning Affordances of 3-D Virtual Environments?", *British Journal of Educational Technology* 41 (2010).

²¹ Delgarno – Lee, "3D Virtual", 15.

²² AR: Augmented Reality Arttırılmış gerçeklik. Arttırılmış gerçeklik ile size normal dünyada gördüklerinizden daha fazlası sunulur. Gerçekte gördüğünüz eşyalara dair önemli bilgiler kullanılan özel gözlükler sayesinde ekrana anlık yansıtılarak kültürel etkileşimi arttırır.

²³ VR: Sanal gerçeklik. Sanal gerçeklik sizi bulunduğunuz ortamdan tamamen farklı başka bir dijital ortama sürükler.

tanıyan demokratikleştirilmiş bir platform²⁴ şeklinde tanımlanmıştır. Bir diğer tanım da; arttırılmış sanal ve gerçeklik yardımıyla tüm faaliyetlerin gerçekleştirilebildiği üç boyutlu sanal paylaşımlı bir dünya²⁵ olarak açıklanmıştır.²⁶

Uygulamanın ismi etimolojik açıdan incelendiğinde Yunancada meta (ötesi) ve İngilizcede yer alan universe (evren) kelimelerinin birleşmesiyle ortaya çıkan bu terim, ilerievren, evrenötesi anlamlarına gelmektedir.²⁷ Bu anlamda bakıldığında bilgisayar üzerinde üç boyutlu grafiklere sahip sanal bir dünya olarak nitelenebilir.²⁸ Arttırılmış gerçeklik (AR)²⁹ teknolojisiyle birlikte kullanılan Metaverse bu sayede gelişimsel anlamda potansiyeli yüksek bir uygulama olarak görülmektedir. Metaverse kavramını ilk olarak Neal Stephenson, 1992 yılında Snowcrash isimli bilimkurgu romanında kullanmıştır.³⁰ İsmi geçen kitapta Metaverse terimi üç boyuta sahip sanal gerçeklik evreni anlamına gelmektedir. Arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik (AR/VR) uygulamalarının yaygınlaşmasıyla birlikte bu isim tekrar gündeme gelmeye başladı. Bu açıklamalara göre Metaverse, kendine özgü bir ekosisteme sahip, robotik zincir, genişletilmiş gerçeklik, yapay zekâ gibi birçok teknolojiyi barındıran bir uygulama olarak Web 3.0'ın ortaya çıkarılmasıyla birlikte internetin geleceği olduğu söylenebilir.³¹

²⁴ Kathryn MacCallum - David Parsons, "Teacher Perspectives on Mobile Augmented Reality: The Potential of Metaverse for Learning", *18th World Conference on Mobile and Contextual Learning* (2019), 23. <https://medium.com/metaverseapp/tagged/education>.

²⁵ 1995 yılında Worlds, Inc, tam üç boyutlu grafiklere sahip halka açık ilk sanal dünya olmuştur. Ayrıca kullanıcılarının üç boyutlu sosyalleşmelerini sağlayarak oyun tabanlı olmayan açık uçlu türü yeniden canlandırdı. Böylelikle insan davranışlarının kapsamı ve karmaşıklığını ifade edebilmek için yeni bir platform kurmuş oldu. Bu süreçte 3 boyutlu teknolojinin internetle birlikte paralel şekilde geliştiği görüldü. Neil Stephenson'un 1992 tarihli Snow Crash romanındaki vizyona dayalı şekilde Acriveworlds piyasaya sürüldü. 1996 yılına gelindiğinde ise Onlive Traveler ile kullanıcılarının ses birimlerini işleyerek avatarların dudaklarını hareket ettirebildiği üç boyutlu bir sanal ortam meydana getirildi. Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Dionisio, "3D Virtual Worlds and the Metaverse", 3.

²⁶ Muhammet Damar, "Metaverse ve Eğitim Teknolojisi", *Eğitimde Dijitalleşme ve Yeni Yaklaşımlar*, ed. Tarık Talan (İstanbul: EFEAKADEMİ, 2021), 169.

²⁷ Haihan Duan vd., "Metaverse for social good: A university campus prototype", In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia* (2021), 154.

²⁸ Umut Burcu Tasa, *İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat Ve Mimari Tasarım: Second Life® Üzerine Bir Vaka Çalışması* (İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 3.

²⁹ "Arttırılmış gerçeklik, bilgisayar destekli üretilen bilgilerin, görsel, işitsel, dokunsal, kokusal duyularla somatosensör sistem dâhil olarak gerçek dünyanın, arttırılmış algılarla etkileşimli deneyimlenmesidir." Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Alper Raif İpek, *Karma Gerçeklikte Çoklu Mekan Tasarımı* (Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, 2019), 32.

³⁰ Dionisio, "3D Virtual Worlds and the Metaverse", 7.

³¹ Muhammet Damar – Hale Turhan Damar, "Arttırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik ve Metaverse: Hemşirelik Disiplini İçin Önemi ve Geleceği", *Sağlık & Bilim* (İstanbul: Efe Akademi Yayınevi, 2021), 213.

2021 yılının ekim ayında Mark Zuckerberg'in, teknoloji şirketlerinin ismini Meta olarak değiştireceğini açıklamasından sonra Metaverse teknolojisi gündeme oturdu.³² Zuckerberg ayrıca Metaverse teknolojisine 10 milyar dolar yatırım yapacağını da ilan etmişti.³³ Mark'ın bu açıklamalarıyla insanların ilgisini çeken bu teknoloji yukarıda belirttiğimiz üzere düşünülenin aksine eskiye dayanmaktadır. Kavram her ne kadar ilk defa Snowcrash isimli romanda geçmiş olsa da, sanal dünyaya yönelik düşünceler bu tarihten daha öteye uzanır.³⁴ Uygulamada, sanal gerçeklik temel alınarak gerçek dünyaya benzetilen ortamlar yaratılır, kullanıcıların hem platform içerisinde hem de gerçek dünyada işitsel, görsel, dokunsal duyularını uyaran bilgisayar grafikleri, yapay zeka ve diğer teknolojik gereçler etkin şekilde kullanılır.³⁵ Mark Zuckerberg'in, sahip olduğu dijital platformları meta çatısı altında toplama kararı almasında ve bu teknolojiye yönelik yatırım yapmasında bu platformun insanları bir araya toplayarak aynı ortamda olma hissiyatı yaşatması en önemli nedenler arasındadır.³⁶

1.2.1. Metaverse ve Eğitim

Birey ve toplum, mevcudiyetinin başlangıcından sonuna kadar hep bir öğrenme ve öğretme eylemi içerisinde olmuştur. Eğitime duyulan bu ihtiyacın altında çağa ayak uydurma, diğer medeniyetlerle rekabet edebilme ve en önemlisi de varlığını devam ettirme nedenleri sıralanabilir. Klasik eğitimin getirdiği zorluklar ve eleştiriler dikkate alındığında internet destekli uzaktan eğitime olan ilgi de aynı hızda artmaktadır. Uzaktan eğitimin bu denli önem kazandığı günümüzde Metaverse, önceki teknolojilerin sunamadığı birkaç özelliğe sahip olmasıyla öne çıkmaktadır.

Eğitim gören bireyin sanal gerçeklik teknolojisi ile katıldığı "sanal eğitim odasının" içerisindeymiş gibi hissetmesi öğretim sürecinde dikkati fazlasıyla arttıran bir özelliktir. Kullanıcı, 360 VR destekli gözlüklerle Metaverse platformuna özel bir kod ile eğitimin gerçekleştirileceği server'a girer ve bir anda fiziksel dünyadan soyutlanarak sanal dünyanın içerisine dâhil olur. Özel olarak tasarlanmış olan ortamda (sınıf vb.) hem eğitimci hem de

³² Nihal Kocabay Şener, "Facebook Nasıl Meta'laştı?", *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 11 (2021), 174.

³³ Naci Kalkan, "Metaverse Evreninde Sporun Bugünü ve Geleceğine Yönelik Bir Derleme", *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi* 5/2 (2021), 164.

³⁴ Sanal dünyaya ait tarihsel gelişim ve atılan adımları incelemek ve daha ayrıntılı bilgiye ulaşmak için bkz. Kalkan, "Metaverse Evreninde Spor", 165.

³⁵ Kalkan, "Metaverse Evreninde Spor", 165.

³⁶ Kuş, "Metaverse'e Yönelik Algılar", 248.

diğer öğrencilerle karşılıklı etkileşime girebilir. Arttırılmış gerçeklikle tasarlanan sınıf ortamında eğitimcinin anlattığı herhangi bir şeyi dilediği an sorabilir ve eğitimci sanki gerçekten karşısındaymış gibi sorularına cevap alabilir. Eğitimci, Metaverse'in sunduğu olanaklardan biri olan belge, resim, video veya ses dosyalarını paylaşma özelliğini kullanarak öğrencilerin önünde açılmasını sağlar ve bu verilerden destek alarak hem öğretim zenginleştirilir hem de daha etkin bir anlatım gerçekleştirilmiş olur.

Metaverse'nin eğitim sektörüne getirmesi beklenen yeniliklerden bir diğeri de gerçekleştirilmesi zor, tehlikeli ve maliyeti yüksek deneyleri tüm bu riskleri bir kenara bırakarak yapabilmesidir. Örneğin gerçek dünyada bir kimya öğretmeni yanıcı veya patlayıcı özelliği olan maddelerin bir araya geldiklerinde gösterdikleri tepkimeleri öğrencilere anlatmak istediğinde bu maddeleri temin etme, uygun araç gereçleri satın alma ve uygun deney ortamı sağlama gibi güçlüklerle karşılaşır. Metaverse'de bu maliyet yüklerinin hiçbirine ihtiyaç duyulmaz. Kullanıcıların içerisine girdikleri sanal odalar nasıl tasarlanıyorsa, bu tür deneylerin başlangıç ve sonları, maddeler tek haldeyken oldukları şekiller ile birleştiklerinde çıkan sonuçlar gibi her veri tasarlanabilecektir. Bu sayede tekrarlanması zor veya tehlikeli olan eğitim süreçleri çok basit, hızlı, maliyetsiz bir şekilde istenildiği kadar tekrar edilebilecektir.

1.2.2. Metaverse ve Sağlık

Metaverse'in eğitimde getireceği büyük kolaylıklarla birlikte, alana dair uzmanlıklarını geliştirmek isteyen hekimlere özellikle can kaybı riski taşıyan cerrahi operasyonlar gibi mesleki yeterlilikler dijital eğitimler sayesinde herhangi bir riske girmeksizin verilebilecektir. Üç boyutlu simülasyon olarak tasarlanmış insan vücudu, kasları ve iskeleti üzerinde sayısız tekrar yapma fırsatı bulan sağlık personelleri bu sayede alanlarında yetkinliğe daha rahat ulaşabileceklerdir. Tıbbi eğitimlerin yanı sıra yapılması zorunlu ve riskli olan cerrahi operasyonların öncesinde riski en aza indirme amacıyla ameliyatın planlanması veya simüle bir şekilde ön tekrarı için olanak sağlar.

Metaverse'nin sağlık sektörüne getirebileceği düşünülen bir diğer yenilik de dokunsal anlamda geri dönüt yapan özel elbiseler ve cihazlarla açıklanabilir.³⁷ Yatırım yapılan bir diğer icat konusu olan bu elbiselerle fiziksel uzaklıklar engel konusu olmaksızın

³⁷ Dionisio, "3D Virtual Worlds and the Metaverse", 13.

doktorlar hastalarını gereken her anda muayene edebileceklerdir. Arttırılmış gerçeklikle birlikte klinik içerisindeymiş gibi hasta müşahade edilebilecek, hastanın ağrıyan bölgeleri özel elbiseler sayesinde rahatlıkla tespit edilebilecektir. Özellikle hasta naklinin zor olduğu durumlarda ciddi derecede iş yükü kolaylığı sağlayacağı düşünülen bu cihazlarla tıbbi hizmetlerin kalitelerinin artması beklenmektedir.

1.2.3. Metaverse ve Ekonomik İlişkiler

Geleceğin teknolojisi olarak görülen Metaverse'in küresel ekonomik düzene sağlayacağı katkıları göz ardı etmek imkânsızdır. Şirketler arası yapılan toplantılar ve görüşmelerde yarattığı düşük maliyet avantajlarından zenginleştirilmiş dijital satış imkânlarına kadar iktisadi anlamda birçok yeniliği hayata aktarması beklenmektedir. Hali hazırda var olan e-ticaret siteleri müşterilerine ürünlerin sadece resim ve videolarını sunabiliyorken, Metaverse sayesinde müşteriler almak istedikleri ürünleri 3D teknolojisiyle kendi üzerlerinde nasıl durduğunu görebileceklerdir. Dijital varlıkların mezat usulü satışı, geliştirilen sanal yapıların satış veya kiralanması, sanal para yatırımları ve oyun oynama yoluyla elde edilen gelirlerin Metaverse'in küresel finans sektörüne katacağı yeni gelir kollarından birkaç tanesidir.³⁸

Sanal dünyada satışa konu olan arsa satışı bu uygulamanın getirdiği yeni gelir kollarından biridir. Bahse konu olan sanal araziler gerçek fiziksel dünya ile aynı konumda olmalarının yanında tamamen Metaverse'e ait olan sanal boşluklar da olabilir.³⁹ Sanal araziler üzerinde istenilen şekillerde tasarım yapılabilir. Müşterilerin sanal arsalarla rağbet etmelerinin birkaç sebebi vardır. Gerçek dünyada kendileri için kutsal olup manevi değeri yüksek olan konumlara sahip olmak ve orada kendi değerlerine uygun tasarımlar yaratmak için gereken bedeli ödemekten kaçınmazlar. Sanal arazi satışlarındaki amaçlardan bir diğeri de şirket ve kamu kuruluşlarının gerçek dünyada bulunan müşterilerine denk düşen konumu Metaverse'te de satın alarak sanal ağ üzerinden toplantılarını buralarda yapmayı planlamalarıdır.

Metaverse üzerinden üretilmesi, satışı ve aktarımının kolaylıkla sağlanabilmesi nedeniyle NFT teknolojilerinin gelecek dönemde talep konusu olabileceğini söylemek

³⁸ Mehmet Fiğan, "Üç Boyutlu Bir Dijital Dünyaya Doğru: Metaverse", *Academia.edu* (Erişim 30 Nisan 2022).

³⁹ Kuş, "Metaverse'e Yönelik Algılar", 252.

mümkün görünmektedir.⁴⁰ NFT (Non-Fungible Token), Ethereum alt yapısını kullanarak üretilen bir tür dijital sanat ürünüdür.⁴¹ NFT'ler dijital ortamlarda taşınabilen ses kaydı, resim, belge, grafik vb. olabilmektedir. Bu dijital ürünlerin orijinal ve benzersiz bir kimliğe kavuşmasıyla NFT formatına kavuşur ve sahibinin mülkiyetine girer.⁴² Her kullanıcı kendi NFT'sini oluşturabilmektedir. Oluşturulan NFT ürünü, dijital veri transferlerinin aracısız şekilde aktarılabilen ve kriptografik bir kayıt defteri olan blok zincirde⁴³ onaylanır ve kullanıcının dijital cüzdanına aktarılır. Blok zincirlerin sınırlı kapasitesi olması sebebiyle NFT'ler üzerinde yapılan üretim, satış, alış gibi işlemler onaylatıldıktan sonra gelecekteki yeni bir bloğa aktarılır.⁴⁴

Metaverse uygulamasının, tüm internet içeriklerinin blok zincir teknolojisiyle işlenmesi sonrasında oluşturulan sanal bir dünya olması NFT ve diğer dijital değerlerin burada satılmasını mümkün kılmaktadır.⁴⁵ Özellikle NFT gibi dijital ürünlerin satışları konusunda Metaverse çok önemli bir satış platformu olarak öne çıkmaktadır.⁴⁶ Dijital sanatların hali hazırda milyon dolarlık satış rakamlarına ulaşmış olması da bu ticari sahanın hukuki desteğe ihtiyacını göstermektedir. Gelecekteki iş fırsatları ve mevcut değerler göz önüne alındığında ise ticari anlamda potansiyelli bir alan olmasına karşın NFT teknolojilerinin henüz kuluçka döneminde olduğunu kabul etmek gerekir.⁴⁷

⁴⁰ Kuş, "Metaverse'e Yönelik Algılar", 251.

⁴¹ Qin Wang vd., "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges", *arxiv.org* (Erişim 23 Nisan 2022), 1.

⁴² Serdar Südor, "Dijital Sanat Çalışmalarında NFT ve Güvenirlik", *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat* 7/15 (2022), 179.

⁴³ "Son dönemde adından çok sık bahsedilen blokzincir teknolojisi, veriler haricinde değer atfedilen varlıkların da transfer edildiği, şifrelenmiş işlem takibi sağlayan dağıtılmış bir veri tabanıdır. Blokzincir, verileri bloklar üzerinde değiştirilemez bir şekilde saklayan, sürekli birbiri ardına eklenen merkeziyetsiz veri tabanıdır. Kriptografik veri kümesi olan "blok" ile bu blokların kendisinden hemen önceki bloklara yine kriptografik imzalar yoluyla bağlanmasını ifade eden "zincir" ifadelerinin birleşimidir. Bitcoin ve diğer kripto paraların altyapısını oluşturan blokzincir, taraflar arasındaki işlemlerin doğrulanabilir, şeffaf ve geri döndürülemez şekilde kaydedildiği açık bir defter teknolojisidir" Bkz. Merve Kadriye Yurdabak, "Nft: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme", *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10/1 (2022), 144.

⁴⁴ Qin Wang vd., "Non-Fungible Token", 7.

⁴⁵ Cemil Liv, "İslâm Hukuku Açısından Nft ve Metaverse Ürünlerin Satım Sözleşmesine Konu Olması", *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 22/2 (Eylül 2022), 1066.

⁴⁶ Kuş, "Metaverse'e Yönelik Algılar", 252.

⁴⁷ Wang, "Non-Fungible Token", 3.

2. İslâm Hukukuna Göre Sanal Dünya ve Metaverse

Tüm dünyayı kuşatan dijitalleşme hareketine insanların kitlesel olarak akın etmesi göz önüne alındığında dini grup ve cemaatlerin de bu alanda aktif olması tabii bir durumdur. Dünya'nın birçok bölgesinde dini cemaatlerin günümüz internet teknolojisi aracılığıyla yaptıkları çalışmalara bakıldığında; Hindu dinine bağlı dindar bireylerin tanrılarına sanal dünya üzerinden adaklarını sunmaları, Kudüs'e gitme fırsatı bulamayan Yahudiler için ağlama duvarında dua etmeleri ve ibadetlerini yerine getirmeleri için çeşitli internet sitelerinin kurulması, Hristiyanların kiliseye internet üzerinden canlı olarak katılmaları yoluyla ayinlerine katılabilmeleri günümüz dini cemaatlerin mevcut sanal platform üzerindeki gelişmelerine örnek olarak gösterilebilir.⁴⁸

Müslümanların, sürekli gelişen ve değişen hayatta ortaya çıkan yeni alışkanlıklara karşı tavırlarının nasıl olması gerektiği tarih boyunca tartışılan bir konu olmuştur.⁴⁹ Toplumsal değişimlerin büyük bölümünün ise teknolojik alanda yaşandığı bilinen bir gerçektir.⁵⁰ Sosyolojinin dini boyutunda çalışmalar yapan sosyal bilimciler son bir asırdır toplumdaki değişimler ile dindar bireyin bu konudaki tutumu üzerinde araştırmalar yapmaktadırlar. İslâm hukuku temel dinamikleri haricinde toplumsal gelişim ve ortaya çıkan yeniliklere uyumlu bir sisteme sahiptir.⁵¹ Nitekim İslâm hukuk usulünde başvuru huküm metotlarından ıstışaba göre yasaklılığı ile ilgili rivayet bulunmayan her şey mubah görülür. Kur'ân-ı Kerîm'de, "Yeryüzünde ne varsa tamamını sizin için yaratan, sonra göğe yönelerek onları, yedi gök olarak tamamlayıp düzene koyan O'dur ve O, her şeyi hakkıyla bilmektedir."⁵², "Ayrıca O, göklerde ve yerde ne varsa hepsini kendinden bir lütuf olarak emrinize vermiştir."⁵³, "Allâh'ın, göklerde ve yerde bulunan şeyleri hizmetinize verdiğini, nimetlerini gizli ve açık olarak önünüze bolca serdiğini görmez misiniz?"⁵⁴ âyetleri ile mezkûr prensip temellendirilmektedir. Dolayısıyla zamanın değişmesi ile günlük yaşama dâhil olan yeni teknolojik araçların dini ve ahlaki açıdan mahzurlu bir yapıda olmadığı

⁴⁸ Mustafa Yiğitoğlu, "Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World", *Afro Eurasian Studies* 10/1 (2002), 8.

⁴⁹ İzzet Er, *Din Sosyolojisi* (Ankara: Akçağ Yayınları, 2008), 277.

⁵⁰ Erdoğan, *Ahkâmın Değişmesi*, 221.

⁵¹ Erdoğan, *Ahkâmın Değişmesi*, 37, 77.

⁵² *Kur'an Yolu Türkçe Meal ve Tefsir*, Hayrettin Karaman vd., (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2012); el-Bakara 2/29.

⁵³ el-Câsiye 45/13.

⁵⁴ Lokmân 31/20..

bilinmesi ile birlikte kullanılmasında dini anlamda herhangi bir problem görülmemektedir. Zira İslâm hukukunda eşyanın kendisi nasslar ile doğrudan necis kapsamında değerlendirilmediği sürece, eşyanın hükmünü kullanım şekilleri ve amaçları belirlemektedir. O halde Müslüman, teknik ilerleme ile hayata giren araçların kontrolünde olmayıp aksine onu kontrol etmelidir. Allâh'ın iyiliği teşvik kötülüğü men etmeye yönelik emirleri⁵⁵ incelendiğinde Müslüman şahsiyetin örf edindiği her alışkanlığında topluma faydası doğrultusunda çalışması öğütlenir. Dolayısıyla teknolojik araçların da günlük yaşamda problemlere sebep olmayıp huzur ve mutluluk getirmesi gerekmektedir.⁵⁶

İslâm dininde genel gaye bireyin salâhını koruyarak toplum düzenini devam ettirmek ve böylece dünya hayatını da ahiret hayatını da kazanmaktır.⁵⁷ Nitekim Allâh'ın insanlığa gönderdiği mesajlar dikkate alındığında dinde esas olanın yararın sağlanması (celbu'l-mesâlih) ve zararın defedilmesidir (der'u'l-mefâsid).⁵⁸ *Mecelle-i Ahkâm-ı Adliyye* adlı İslâm hukukunun külli kaidelerinde de bu yönde vazedilmiş prensipler yer almaktadır.⁵⁹ Klasik kaynaklar incelendiğinde Peygamber'in (s.a.v.) beşerî ilme ve ilmî çalışmalar sonucunda ortaya çıkan ürünleri kullanmaya önem verdiği, insanlara fayda sağlayacak olan eşyalar bir gayrimüslimin elinden çıksa dahi onu kullanmaktan geri durmadığı görülmektedir. Ümmîliği azaltma adına esirlerden faydalanması, eski bir İran yöntemi olan hendek kazma işini savaşta kullanması, Taif'te surları aşmak için mancınık kullanmış olması⁶⁰, gayrimüslim birinin elinden çıkan minberde hutbe okuması onun bu yöndeki tavrını ve Müslümanların izlemesi gereken yolu göstermektedir.⁶¹

Metaverse teknolojisinin beşerî hukukta hangi şekilde değerlendirileceği yanı sıra, bu yeniliklerin İslâm fıkhi açısından durumu merak edilmektir. Zira sanal dünyaya küresel çapta bir akımın gerçekleşeceği düşünüldüğünde Müslümanların da sanal teknolojiadaki hareket alanının belirlenmesi gerekmektedir. Dijital teknolojiler insan hayatına kolaylıklar sağladıkları gibi birtakım problemleri de beraberlerinde getirirler. Söz konusu teknolojinin

⁵⁵ Ra'd 13/22; İsrâ 17/7; Kasas 28/84; Fussilet 41/34.

⁵⁶ Karaman, *Günü'nün Meseleleri*, 2/397.

⁵⁷ Âl-i İmrân 3/104-114; el-Hac 22/41; Lokmân 31/17; el-Mâide 5/66; el-A'râf 7/142.

⁵⁸ M. Tâhir b. Âşûr, *İslam Hukuk Felsefesi*, çev. Vecdi Akyüz – Mehmet Erdoğan (İstanbul: İklim Yayınları, 1988), 131.

⁵⁹ Ali Haydar Efendi, *Dürrü'l Hukkâm Şerhu Mecelleti 'l-Ahkâm*, çev. Raşit Gündoğdu – Osman Erdem (İstanbul: Osmanlı Yayınevi, ts.), 1/57.

⁶⁰ Ebû Abdillâh Muhammed b. Ömer b. Vâkîdî, el-Meğâzi, thk. Marsden Jones (Beyrut: Dâr'ul-âlem, 1989) 927.

⁶¹ Yusuf el-Karadâvî, *İslam Fıkını Yeniden Okumak*, çev. Abdullah Kahraman (İstanbul: Nida Yayıncılık, 2012), 288.

topluma yansıtacağı menfi etkilerinin bir kısmı bu araçların kullanım şekilleri ve insanların tercihleri belirleyecektir. O halde doğrudan dijital dünyaya dair geliştirilen teknolojinin kullanımının helal veya haram olduğunu dile getirmek dini anlamda isabetli bir bakış açısı olmayacaktır. Buna göre Metaverse’te yapılan işlemlerin hem genel hem de özel birtakım kriterler getirilmesi ve buna göre fıkhi çıkarım yapılması temel bir ihtiyaçtır.

2.1.İslâm Hukuku’nda Akitler ve Metaverse

İslâm hukukuna göre irade sahibi bir varlık olarak insanın maddi ve manevi temel hak ve sorumlulukları vardır.⁶² Kişinin dokunulmazlığı⁶³, mahremiyet gizliliği, kişisel güvenlik, ekonomik güvenlik vb. haklar maddî; din ve fikir hürriyeti gibi haklar ise manevî haklara dâhildir. İslâm’da var olan bu temel haklar, gerçek dünyada var olduğu gibi Metaverse platformunda da aynı şekilde dikkat edilmesi gereken ilkelerdir. İslâm’da kişilere özel mülkiyet hakları tanınmıştır. Şahısların özel fikrî hakları olarak NFT ürünleri, şahsî haklara girmekte ve mülkiyet konusu sayılırken, geleceğin mübadele aracı olarak öngörülen kripto paralar da hükmi olarak gerçek dünyadaki maddî paralar gibi kişisel servet olarak görmek mümkündür. Zira dijital sanatların (NFT) meydana getirilmesinde kullanıcıların belli oranda emek harcamaları veya başkalarından para karşılığında temlik edilirken, kripto paralara sahip olabilmenin yollarından biri de sanal madencilik veya sarf akdi olarak gerçek paralarla takas işlemiyle olabilir. Bu iki dijital ürüne ulaşma vasıtaları emek ve sermayeye dayanması sebebiyle her ne kadar gerçek dünyada karşılığı olmasa da hükmi olarak şahsi servet içerisinde değerlendirilebilir.⁶⁴

Allâh Teâla Kur’ân-ı Kerim’de, “Allâh alım satımı helal, faizi haram kılmıştır.”⁶⁵, “Ey iman edenler! Mallarınızı aranızda haksızlıkla yemeyin; ancak karşılıklı rızânıza dayanan ticaret böyle değildir.”⁶⁶ buyurarak insanların mal ve menfaat merkezli sözleşmeler yapabileceklerini beyan etmiştir. Ayrıca, “Ey iman edenler! Sözleşmeleri yerine getirin.”⁶⁷ âyeti ile tarafların akitlerine sadık kalmalarını emretmiştir. İhtiyaçların büyük bölümünün

⁶² Bk: Servet Armağan, *İslam Hukukunda Temel Hak ve Hürriyetler* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2015), 93-95.

⁶³ Ali Bardakoğlu, “Beraet”, *Türkiye Diyanet Vakfı Ansiklopedisi* (İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 1992), 471.

⁶⁴ Kripto paraların leh ve aleyhindeki görüşler için bkz. Hasan Doğan, “İslam Hukuku Açısından Kripto Paralar Ve Blockchain Şifreleme Teknolojisi”, *Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 26/2 (2018), 239-247.

⁶⁵ el-Bakara 1/275.

⁶⁶ en-Nisâ 4/29.

⁶⁷ el-Mâide 5/1.

internet üzerinden giderildiği günümüzde kişilerin sanal gerçeklik üzerinden yaptıkları sözleşmelere sadık kalmaları dini açıdan bir yükümlülük olmaktadır. Gerçek dünyada alıcı ve satıcının icab ve kabulü ile iki taraf için de bağlayıcılık kazanan akitler Metaverse evreninde de aynı şekilde değerlendirilir.⁶⁸

İslâm borçlar hukukunun önemli meselelerden biri de tarafların akit mahalli hakkında yeterince bilgi sahibi olmalarıdır. Zira üzerinde anlaşılan emtianın bilinmeyen bir özelliği sebebiyle taraflar arasında anlaşmazlık çıkması kaçınılmaz olacaktır.⁶⁹ Bu konuda Hz. Peygamber'den gelen rivayette kişinin görmeden satın aldığı malı teslim aldığı anda isterse geri verme isterse de kabul etme hakkına sahip olduğunu ifade etmesi⁷⁰ İslâm hukukunda bir malın görülmeden de satın alınabileceğini ortaya koyar iken, satışa konu olan malın vasıflarının alıcı tarafından tam olarak bilinmesinin de önemine işaret eder. Hz. Peygamber'in, “..Bizi aldatan bizden değildir.”⁷¹ sözü satışlarla ilgili genel prensibi ortaya koymaktadır. NFT ve diğer dijital pazarlama ürünlerinin Metaverse aracılığıyla satışında da ürünün vasıfları bakımından malum olma şartı aranmaktadır.⁷² Satıcı konumunda olan kullanıcıların Metaverse pazarında satmak istedikleri ürünlerin tasarımlarını gerçeğe uygun şekilde inşa etmeleri alışverişlerdeki aldanmaların önüne geçecektir.

İslâm hukukunda bir eşyanın alışveriş akdine konu olabilmesi için dini anlamda mal hükmünde olması gerekir.⁷³ Kullanılması ve tüketilmesi helal olan ürünlere mütekavvim mal, tüketilmesi haram olanlara ise gayr-ı mütekavvim mal denilmektedir.⁷⁴ Mal hükmünde olması bakımından ikiye ayrılan bu ürünlerden ikinci gruptakilerin satışı, dinen mal sayılmadıkları için geçersizdir.⁷⁵ Metaverse'te de gerçekleştirilecek dijital tabanlı alışverişlerde satıma konu olan ürünlerin mal kategorisinde olmaları, alışveriş sözleşmelerinin dinen geçerli olabilmesi için asli şartlardan biridir. E-ticaret faaliyeti

⁶⁸ Liv, “İslâm Hukuku Açısından Nft”, 1078-1079; Nurten Zeliha Şahin, “Metaverse Arsa Alımlarında Mülkiyet Hakkının İslâm Hukuku Açısından Değerlendirilmesi”, *Eskişeni Dergisi* 48 (Mart 2023), 248 vd.

⁶⁹ Karaman, *Mukayeseli İslam Hukuku*, 2/167 vd.

⁷⁰ Ebü'l-Hasen Ali b. Ömer b. Ahmed ed-Dârekutnî, *es-Sünen*, nşr. Abdullah Hâşim Yemânî el-Medenî (Kahire, ts. Dârü'l-mehâsin), 3/4.

⁷¹ Müslim, “İman”, 164.

⁷² Liv, “İslâm Hukuku Açısından Nft”, 1070.

⁷³ Ebû Bekr b. Mes'ûd b. Ahmed el-Kâsânî, *Bedâiyu's-sânâi* (Beyrut: Daru'l-Kitabu'l-İlmiyye, 1406/1986), 5/140; Şemsu'l-eimme es-Serahsî, *el-Mebsût* (Beyrut: Dar'u'l-Maarif, 1414/1994), 11/102; Muhammed b. İdris Şafii, *el-Ümm*. thk. Rif'at Fevzi Abdülmuttalib (Beyrut: Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1422/2001), 4/198-200.

⁷⁴ Ebü'l-Fazl Mecdüddîn Abdullâh b. Mahmûd b. Mevdûd el-Mevsilî el-Hanefî, *el-İhtiyâr li-Ta'lîl'il-Muhtâr*, (Kahire, el-Halebî - Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1937) 2/3; Kâsânî, *Bedâiyu's-sânâi*, 5/133.

⁷⁵ Hamdi Döndüren, *Delilleriyle Ticaret ve İktisat İlmihali* (İstanbul: Erkam Yayınları, 2012), 64.

kapsamında sipariş vermek ve gerçek dünyada o eşyaya kavuşmak amacıyla şarap, domuz, müstehcen içerikler veya madum⁷⁶ olan herhangi bir şey Metaverse kullanıcısı tarafından satın alındığında taraflar arasındaki sözleşme batıl⁷⁷ sayılacaktır.⁷⁸ Bu tür şeyler bedel olduğunda ise akit fasit olacaktır.⁷⁹ Zira satın alınan ürünler gerçekte kullanıcıların eline geçtiğinde kendisinden faydalanabilecekleri bir eşya olmayacak ve yapılan bu akit müşterinin semenine karşılık kıymetsiz bir şey ile satın alındığından kâmil manada bir muâvaza akdi sayılmayacaktır.

Gerçek dünyada maddi karşılığı olmayan NFT gibi dijital içeriklerin satışları da bir diğer fıkhi tartışma konusudur. İnsanların NFT'lere fazlaca rağbet ettikleri ve belli bir ekonomik değere sahip oldukları gerçeği göz önüne alındığında insanların bir şekilde bu ürünlerden fayda elde ettiklerini ve buna göre müntefeun bih mal olduklarını söylemek mümkündür. Dijital içeriğe çevrilmiş olan ürünün dini ve ahlaki değerlerle çatışan bir sembol olması ise hükmü olumsuz yönde etkileyecektir. Benzersiz ve tek olma özelliklerine sahip olması NFT'lerin dinen malum olma vasfını karşıladıklarını gösteren ayrı bir unsurdur. Meydana getirilen NFT ürünü alıcı ve satıcı tarafından güvenilir bir bağlantı yoluyla tüm vasıflarınca bilinmesi ise akit konusunda herhangi bir aldanmanın olamayacağını gösterir.⁸⁰

2.2. İslâm Hukukunda Evlilik Akdi ve Metaverse

Evlilik, erkek ile kadının hayat boyu bir arada yaşama gayesi ile tarafların evlenmeye yönelik irade beyanlarının şahitler huzurunda ortaya konmasıyla meydana gelen bir akittir.⁸¹ Kur'ân-ı Kerim'in birçok yerinde evlilik ve aile hayatından bahsedilmiştir.⁸² İslâm hukukunda evlilik akdinin rükün ve şartları kesin olarak belirlenmiş, erkeğin ve kadının hak ve sorumlulukları açıklanmıştır. Bireyin geçerli hukuki tasarrufta bulunabileceğini ifade

⁷⁶ Satıcının elinde bulunmayıp tedarik ihtimali uzak olan ürün.

⁷⁷ Fıkıh terminolojisinde aslen ve vasfen hükmü bulunmayan, bir başka deyişle rükün ve şartlarını tamamen veya kısmen bulundurmeyen herhangi bir ibadet veya muamele anlamına gelir. Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Mehmet Erdoğan, *Fıkıh ve Hukuk Terimleri* (İstanbul: Ensar Yayınları, 2016), 46.

⁷⁸ Dinen necis sayılan şeylerin maddi bir karşılığı olmasa bile NFT formatında benzersiz bir dijital ürünün de alım satımı caiz olmayacaktır. Bkz. Liv, "İslâm Hukuku Açısından Nft", 1070 vd.

⁷⁹ Döndüren, *İktisat İlmihali*, 74.

⁸⁰ Liv, "İslâm Hukuku Açısından Nft", 1070-1071.

⁸¹ Mevsilî, *el-İhtiyâr li-Ta'lîl'il-Muhtâr*, 3/89; Kâsânî, *Bedâiyu's-sânâi*, 2/229; Hamdi Döndüren, *Delilleriyle Aile İlmihali* (İstanbul: Erkam Yayınları, 2016), 149; Halil İbrahim Acar, *İslam Aile Hukuku* (İstanbul: Ensar Yayınları, 2019), 17; M. Akif Aydın, *Osmanlı Aile Hukuku*, (İstanbul: Klasik Yayınları, 2017), 51.

⁸² er-Rûm 30/21; en-Nahl 16/72; el-A'râf 7/189; en-Nisâ 4/129.

eden ehliyet sahibi olması, tarafların karı koca olmalarını engelleyen bir maninin (evlilik engelini) bulunmaması ve tarafların akdin gerçekleştiği ortamda hazır bulunmaları anlamına gelen meclis birliği evlilik akdinin kuruluş şartlarıdır.⁸³ Buna göre meclis birliğinin istenilen şekilde yerine getirilmediği bir akdin sıhhatinden bahsedilemez.

İslâm dininin gerçekleştirmek istediği amaçlarla bu amaçlara ulaşmaya vesile olan ve çevresel faktörler ile zamanın şartlarına göre değişiklik arz edecek olan araçların birbirinden ayırt edilmesi önemlidir.⁸⁴ Evlilik kurumunun İslâm'ın önemle üzerinde durduğu ve teşvik konusu olduğu göz önüne alındığında hayat şartlarıyla alışkanlıkların farklılaştığı dönemlerde bu gayenin örf haline gelen araçlarla gerçekleştirilmesi de İslâm'ın ruhuna ters düşmeyecektir. İnternetin toplum hayatına girmesiyle birlikte evlilik akdinin de internet üzerinden yapılıp yapılamayacağı meselesi gündeme gelmiştir. Muasır araştırmacıların ortaya koydukları görüşler doğrultusunda internet üzerinden evlenme akdinin kurulması iki şekilde olmaktadır;⁸⁵ birincisi e-mail veya mesaj, ikincisi sesli ve görüntülü olmak üzere eş zamanlı görüşme şeklindedir. Birinci şekil fıkıh literatüründeki gaipler arasında mektupla evlenmeye benzerken, ikinci şekil ise hazırlar arasında evlenmeye benzemektedir.⁸⁶ Sanal gerçekliğin sunduğu sesli ve görüntülü bağlantı dikkate alındığında burada üzerinde durulacak konu ikinci durum olacaktır.

Sesli görüşme aracı olarak tarafların telefon üzerinden akit inşa etmelerini inceleyen fakihler, telefonla görüşerek akitleşmenin avantajlarını ve dezavantajlarını sıralamışlardır. Telefonla iletişimin yazışmalarda olduğu gibi zaman kaybı yaşanmadan anlık sağlanabilmesi ve seslerin birbirine net ulaşması sayesinde sağlıklı bir iletişim kurulması öne çıkan olumlu yönleri olarak sıralanır. Ancak seslerin taklit edilme yönüyle karşıdakinin kandırılması ihtimali de eksi yönü olarak ifade edilmektedir. Bu yönleriyle dikkate alındığında karşıdakinin kim olduğundan emin olunduğu sürece icab ve kabulün net olarak ikrar edildiği akitler geçerli sayılmış, ses taklitleri yoluyla kandırılma durumları için farklı öneriler getirilmiştir. Ancak varılan nihai sonuca göre kişilerin birbirlerini görmemeleri akdin sıhhatiyle ilgili olmayıp, seslerin birbirlerini duyacak seviyede icab ve kabulün yerine

⁸³ Bk: Acar, *İslam Aile Hukuku*, 39; Hayreddin Karaman, *Mukayeseli İslam Hukuku* (İstanbul: İz Yayıncılık, 2014), 332; Nuri Kahveci, *İslam Aile Hukuku*, (İstanbul: Hikmetevi Yayınları, 2014), 107.

⁸⁴ Yusuf el-Karadâvî, *Sünneti Anlamada Yöntem*, çev. Bünyamin Erul (İstanbul: Nida Yayıncılık, 2017) 254.

⁸⁵ Acar, *İslam Aile Hukuku*, 60.

⁸⁶ İbrahim Yılmaz, "İslâm Aile Hukukuna Göre İnternet Ortamında Nikâh Akdinin(Evlenme Sözleşmesinin) Kuruluşu", *İslam Hukuk Araştırmaları Dergisi* 23 (2014), 84; Abdelilah b. Mezrû' el-Mezrû', "Akdü'z-zevâc 'abra'l-internet", <https://ebook.univeyes.com/174517>, 6; Acar, *İslam Aile Hukuku*, 60.

getirilmiş olmasının yeterli olduğu görüşü ağır basmaktadır.⁸⁷ İslâm'da akitlerin kuruluş şartlarından biri olan meclis birliğinden kastın tam olarak ne olduğu yönünde mülahazalar yapan alimler, bu ifadeden çıkarılan anlamın iki şahsın "eşzamanlı olarak birliktelik içerisinde olmaları" anlamı taşıdığını ifade ederken, aynı mekanda bulunma zorunluluğunun olmadığını belirtmişlerdir.⁸⁸

Görüntülü ve sesli bağlantının kurulduğu eş zamanlı internet görüşmeleri üzerinden yapılan evliliklerin geçerliliği konusunda menfi görüşler olduğu gibi müsbet yaklaşımlar da bulunmaktadır.⁸⁹ İnsanların birbirlerinden uzakta olup internet ortamında kurdukları evlilik akdinin sağlıklı bir netice vermemesini düşünmeleri şüphesiz aile kurumunun kutsal bir yapı arz etmesi ve buna bağlı şekilde herhangi bir şüpheli durumun söz konusu akdin sıhhatini etkilemesinden çekinmeleri sebebiyledir. Diğer taraftan İmam Nevevî'nin (ö. 676/1277), birbirlerini görmeyen erkek ile kadının bağırarak icab ve kabulde bulunmasıyla kurulan nikâh akdinin sahih olduğu görüşü⁹⁰, dijital iletişim kanalıyla kurulan evlilik akdine kıyas edilebilmesi sebebiyle caiz görenlerin dayandığı bir delildir.⁹¹

Caiz görenlere göre görüntü ve ses destekli internet iletişimde kurulan bir nikah akdinin rükün ve şartlarının yürürlük kazanması göz önüne alındığında, Metaverse tabanlı sanal gerçeklik ortamında da geçerli olabileceği mümkün görünmektedir. Nitekim fakihlerin nikâh akdinde şart koştukları ittihâd-ı meclis⁹² şartının mahiyeti incelendiğinde Metaverse'de bağlantı kurulacak evlilik akitlerinde de bu gerekliliklerin sabit olacağı anlaşılabacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta avatarların evlenme arzusunda olan kişilerin kendileri veya velilerinin olduğundan emin olunması gerekliliğidir. Bu noktada var olan bir şüphe durumunda akdin bâtil olmasına sebebiyet verir. Zira tarafların belirli olması akdin in'ikad şartlarından biridir. Akdin tarafları ve şahitlerin kullanıcı olarak dâhil oldukları bir Metaverse odasında erkeğin icabta bulunması akabinde kadının kabul etmesi ve şahitlerin de akde şahitlik etmeleri sonucunda fıkıh doktrininde hazır bulunanların akdetmiş oldukları sözleşmelere kıyas ederek geçerli ve şartlarına haiz bir sözleşme olacağı söylenebilir. Muasır

⁸⁷ Ali Muhyiddin Karadağı, "Hukmi İcrâi'l-Ukûd bi Âlâti'l-İttisâli'l-Hâdise", https://ebook.univeyes.com/128153_490.

⁸⁸ Mecelletü Mecmâi'l-Fıkhî'l-İslâmî, Adedû's-Sâdis, "el-Mevdû': Hukmi İcrâi'l-ûkûdi bi'âlâti'l-ittisâli'l-hadîseti" c. 6, s. 593.

⁸⁹ Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Yılmaz, "İnternet Ortamında Nikâh Akdi", 90-93.

⁹⁰ Ebû Zekeriyâ Yahyâ b. Şeref en-Nevevî, *el-Mecmû' Şerhu'l-Mühezzeb li's-Şîrâzî*, thk. M. Necib el-Mutî (Cidde: Mektebetü'l-İrşad, 1980), 9/214.

⁹¹ Yılmaz, "İnternet Ortamında Nikâh Akdi", 90.

⁹² Döndüren, *Aile İlmihali*, 157.

İslâm hukukçularının bir kısmının olumlu yaklaştığı elektronik posta (e-posta) yoluyla gerçekleştirilen evlilik akdinde icab ile kabulün zamansal açıdan birkaç dakika aralıklarla taraflara ulaştığı göz önüne alındığında hem görsel hem işitsel yüksek hissiyat duygularının mündemiç olduğu sanal gerçeklik ortamında kurulan nikah akdinin gayet tabii şekilde yürürlük kazanmaya uygun olduğu söylenebilir.⁹³

2.3. İslâm'da İbadet ve Metaverse

Genel olarak fıkıh doktrininde ele alınan akit çeşitlerindeki akitleşmeye ait inikad ve sıhhat şartlarının Metaverse uygulamasında yerine getirilmesi mümkün görülmektedir. Buna bağlı olarak hem sosyal hayatta hem de dinin muamelat sahasının tatbikinde birtakım kolaylıklar sağlayacağı söylenebilir. Ancak ibadet kabilinden olan bireysel sorumlulukların Metaverse bağlantılı gerçekleştirilmesi fikhen mümkün değildir. Zira İslâm'da bazı ibadetler birtakım fiziksel hareketlerin yapılmasıyla tamamlanmış sayılır.

Metaverse'in gündeme gelmesiyle paralel olarak hac ibadetinin 360 derecelik VR gözlükler yardımıyla sanal gerçeklik üzerinden yerine getirilmesi söylemleri bu noktada tutarlı bir yorum olmamaktadır. Zira hac ibadeti içerisinde hem bedeni hem maddi zahmetin olduğu bir ritüel olarak tanımlanır.⁹⁴ Haccın eda edilmesinde gerekli olan birtakım fikhî yükümlülükler ve ibadetler bulunmaktadır. Mîkât sınırında ihrama girmek, ihram yasaklarına uymak, Kâbe, Arafat ve çevresini ziyaret etmek, vakfe yerlerinde beklemek ve kurban kesmek, hac menasikinin belli başlı görevlerindedir.⁹⁵ Bâtınî anlamda ise hac mükellefi, mübarek topraklara yönelerek asr-ı saadet döneminin maneviyatını hissetmek ve o toprakların bereketinden faydalanmak için bu ibadeti yerine getirir.⁹⁶ Kâbe'ye fiilen ulaşmaksızın uzaktan internet aracılığıyla yapılması düşünülen hac uygulamaları, hem ibadetin vaciplerinin yerine getirilmemesi hem de ibadetin ruhunu yakalayamaması sebebiyle geçersiz olacaktır. Bu sebeple Metaverse, sanal gerçeklik ile dijital ortamda bulunma hissiyatı vermesine karşın hac ibadetini kişi üzerinden dini sorumluluğu düşürecek nitelikte yerine getirmemektedir. Lakin hac ve umre eğitimlerinde kullanılabilir.

⁹³ Mecelletû Mecmâi'l-Fıkhî'l-İslâmî, Adedû's-Sâdis, "el-Mevdû': Hukmi İcraî'l-ûkûdi bi'âlâti'l-ittisâli'l-hadîseti" c. 6, s. 596.

⁹⁴ Ömer Faruk Harman, "Hac", *Türkiye Diyanet Vakfı Ansiklopedisi*, (Erişim 15 Mayıs 2022).

⁹⁵ Hamdi Döndüren, *Delilleriyle İslam İlmihali* (İstanbul: Erkam Yayınları, 1991), 516.

⁹⁶ Şemsettin Işık, "Haccın Edasında Öne Çıkan Semboller", *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 41 (2016), 135.

Sonuç

Görüntülü ve sesli görüşmeden ibaret olan klasik web iletişim uygulamalarından farklı olarak sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik hizmetleri sunan ve böylece web tabanlı iletişime hissiyatı da ekleyen Metaverse uygulamasına kısa sürede önemli miktarda yatırımlar yapılmıştır. Metaverse’te bireyler aşırı etkileşim, daldırma ve kimlik oluşturma özellikleriyle karşıdaki kullanıcılarla normalden fazla etkileşime girer. Metaverse’de katılımcıları temsil eden üç boyut özelliğine sahip avatarlar vardır. Kullanıcılar kendi fiziksel özelliklerine göre şekillendirme imkânına sahiptirler. Bilim insanları toplumun bu uygulama sayesinde iş, spor, eğlence ve sağlık gibi birçok alanda faaliyette bulunacaklarını iddia etmektedirler. Makalemizin yayınlandığı bugünlerde Metaverse önemini kaybetmiş gibi görünse de daha gelişmiş bir altyapı ile önümüze çıkabilir.

Kişiler sanal dünyada tasarladıkları alanlarda üç boyutlu ürünlerini oluşturabilecek, böylelikle internet satışını yapabileceklerdir. Diğer taraftan her yaş grubuna hitap edebilecek şekilde eğitimin her kademesi bu uygulama üzerinden verilecektir. Zira sanal gerçeklik özelliğiyle bir arada olma hissiyatı vermesi, öğrencilerin sanki sınıftaymış gibi hissetmesine ve öğrenme durumunu arttırmasına yol açar. Metaverse’in sağlık sektöründe yapması beklenen katkılar sıralanırken özellikle sağlık personeli ve hekim yetiştirme kapsamında verilen riskli eğitimlerin çok daha kolay hızlı ve sınırsız tekrarlar yapabilme imkânı sunacağı düşünülmektedir. Nitekim sanal gerçeklik ile kursiyerler hastaya müdahaleyi bir oyun içerisindeymiş gibi tecrübe edebilecek, hangi hamlenin neye sebep olacağını gözlemleyebilecektir. Metaverse’in sağladığı bu imkân ile tıbbî eğitim koşullarında bulunan risk ve maliyetler minimize edilecektir.

İslâm hukukunda kişiler eylemlerinden ve söylediklerinden sorumludurlar. Gerçek dünyada var olan bu kuralın değişmez bir sabit kural olarak Metaverse’te de geçerli olduğu söylenebilir. Manevi gizlilik ve mülkiyet hakkına sahip olan kullanıcıların bu haklarına yönelik haksız müdahale gerçek dünyada yapılmış gibi sayılır. Bu sebeple gerek haksız iktisaplar gerekse sözleşmelerin yerine getirilmemesi, tahrir kapsamında değerlendirilmektedir. Ayrıca satıcıların uygulama vasıtası ile satmak üzere üç boyutlu şekilde tasarladıkları ürünleri gerçek dünyadaki vasıflarına en yakın şekilde arz etmeleri ve bu yöntemle alıcılara sunmaları akdin sıhhat şartlarındandır. Yine satılması istenen ürünün

mütekavvim bir mal olması satışın geçerli olmasının bir diğer kuralıdır. Bu noktada şarap, domuz ve madumun satışı, Metaverse uygulamasında olsa da caiz olmaz.

Metaverse bağlantısıyla gerçekleştirilecek evlilikler fıkıh doktrininde tarafların bir arada gerçekleştirdikleri evlilik akitlerine kıyas edilebilir. Fıkıhta geçen evlilik akdi şartlarından biri olarak meclis birliği, evlenecek olan erkek ile kadının akit esnasında bir arada olmalarının gerekli olduğunu ifade eder. Görüntülü ve sesli internet görüşmeler vasıtasıyla yapılan nikah akitlerinin geçerliliği hususunda farklı görüşler bulunmakla beraber genel olarak dijital iletişimde kişilerin meclis birliğini sağlarlar. Metaverse bağlantısıyla kurulacak evlilik akdinde dikkat edilmesi gereken husus kullanıcıları temsil eden avatarların gerçekten akit tarafları tarafından kontrol edildiğinden emin olmaktır. Buna göre daha ileri bir teknoloji olarak Metaverse üzerinden eşzamanlı ve hissiyat duygularının da etkin olduğu iletişim şekli ile kurulacak evliliklerin şahitler huzurunda gerçekleştirilmesi ile yürürlük kazanacağı söylenebilir.

İslâm'da bazı ibadetler bedenî külfet gerektirir. Namaz ibadetine öncesinde abdest almak ve namazın kıyam, rükû, secde unsurları; oruç ibadetine kişilerin bedenlen aç ve susuz kalmaları gibi. Diğer taraftan hac ibadetinin ihram, ihram yasakları, vakfe ve tavaf gibi bazı ana şartları bedenlen yapılması gereken menasiktir. Dolayısıyla bu ibadetlerin sanal gerçeklik veya arttırılmış gerçeklik üzerinden yerine getirilebileceği fikri ise isabetsiz bir yorum olacaktır. Nitekim İslâm inancına göre Allâh'ın kullarından yapmalarını istediği bazı ibadetlerde bedenî yorgunluklar onlara bilemeyecekleri faydalar sağlar. Fakat Metaverse'ten dini ritüelleri doğru şekilde yerine getirme amacıyla ibadet eğitimi adı altında faydalanılabilir. Örneğin, üç boyutlu teknoloji yardımı ile hac ibadetinin yapılışı hacı adaylarına gösterilebilir. Bu sayede hayatında ilk defa Harem-i Şerife giden hacılar, ibadetlerini usule uygun gerçekleştirirler.

Kaynakça / References

- Acar, Halil İbrahim. *İslam Aile Hukuku*. İstanbul: Ensar Yayınları, 2019.
- Armağan, Servet. *İslam Hukukunda Temel Hak ve Hürriyetler*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2015.
- Âşûr, M. Tâhir b. *İslam Hukuk Felsefesi*. çev. Vecdi Akyüz – Mehmet Erdoğan. İstanbul: İklim Yayınları, 1988.
- Avcı, Fatma – Akdeniz, Ekrem Cengiz. “Koronavirüs (Covid-19) Salgını ve Uzaktan Eğitim Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar Konusunda Öğretmenlerin Değerlendirmeleri”. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi* 3/4 (2021), 117-154.
- Aydın, M. Akif. *Osmanlı Aile Hukuku*, İstanbul: Klasik Yayınları, 2017.
- Bayraktar, Mehmet. *İslam’da Bilim ve Teknoloji Tarihi*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2019.
- Bolger, Ryan K. “Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization”. *Religions* 12/9 (2021), 1-15. <https://doi.org/10.3390/rel12090768>
- Damar, Muhammet – Turhan Damar, Hale. “Arttırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik ve Metaverse: Hemşirelik Disiplini İçin Önemi ve Geleceği”. *Sağlık & Bilim*. 207-226. İstanbul: Efe Akademi Yayınevi, 2021.
- Damar, Muhammet. “Metaverse ve Eğitim Teknolojisi”. *Eğitimde Dijitalleşme ve Yeni Yaklaşımlar*. ed. Tarık Talan. 169-192. İstanbul: Efe Akademi Yayınevi, 2021.
- Dârekutnî, Ebü'l-Hasen Alî b. Ömer b. Ahmed. *es-Sünen*. nşr. Abdullah Hâşim Yemânî el-Medenî. 2 Cilt. Kahire, ts. Dârü'l-mehâsin, 1382/1962.
- Delgarno, Barney – Lee, Mark J. W. “What are the learning affordances of 3-D Virtual environments?”. *British Journal of Educational Technology* 41 (2010), 10-32.
- Dionisio, John David N. vd. “3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities”. *Electrical Engineering & Computer Science* 6 (2013), 1-38. <http://dx.doi.org/10.1145/2480741.2480751>
- Diyanet İşleri Başkanlığı Kur'an-ı Kerim*, Erişim 20 Kasım 2022. <https://kuran.diyaret.gov.tr/tefsir/sure/96-alak-suresi>
- Doğan, Hasan. “İslam Hukuku Açısından Kripto Paralar Ve Blockchain Şifreleme Teknolojisi”. *Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 26/2 (2018),
- Döndüren, Hamdi. *Delilleriyle Aile İlmihali*. İstanbul: Erkam Yayınları, 2016.
- Döndüren, Hamdi. *Delilleriyle İslam İlmihali*. İstanbul: Erkam Yayınları, 1991.
- Döndüren, Hamdi. *Delilleriyle Ticaret ve İktisat İlmihali*. İstanbul: Erkam Yayınları, 2012.
- Duan, Haihan. vd. “Metaverse for social good: A university campus prototype”. *In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia* (2021), 1-9. <https://doi.org/10.1145/3474085.3479238>
- Ebû Zehre, Muhammed b. Ahmed b. Mustafâ. *el-Ahvâlü's-Şahsiyye*. Kahire: Dârü'l-Fikri'l-Arabi, 1950.
- Efendi, Ali Haydar. *Dürerü'l Hukkâm Şerhu Mecelleti 'l-Ahkâm*. çev. Raşit Gündoğdu – Osman Erdem. 4 Cilt. İstanbul: Osmanlı Yayınevi, ts.
- Er, İzzet. *Din Sosyolojisi*. Ankara: Akçağ Yayınları, 2008.
- Erdoğan, Mehmet. *Fıkıh ve Hukuk Terimleri*. İstanbul: Ensar Yayınları, 2016.
- Erdoğan, Mehmet. *İslam Hukukunda Ahkâmın Değişmesi*. İstanbul: M.Ü. İlahiyat Vakfı Yayınları, 2014.

- Ertunga, Emrim İmer – Yıldırım, Mustafa. “Nesnelerin İnterneti ve Ekonomik Yansımalar”. *Lira Dergisi* 86 (2019), 53-56.
- Fiğan, Mehmet. “Üç Boyutlu Bir Dijital Dünyaya Doğru: Metaverse”. *Academia.edu*. Erişim 30 Nisan 2022. <https://yenimedya.wordpress.com/2021/11/24/uc-boyutlu-bir-dijital-dunyaya-dogru-metaverse/>
- Harman, Ömer Faruk. “Hac”. Türkiye Diyanet Vakfı Ansiklopedisi. 14/408-410. İstanbul: TDV Yayınları, 1996.
- Işık, Şemsettin. “Haccın Edasında Öne Çıkan Semboller”. *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 41 (2016), 131-166.
- İpek, Alper Raif. *Karma Gerçeklikte Çoklu Mekan Tasarımı*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, 2019.
- Kalkan, Naci. “Metaverse Evreninde Sporun Bugünü ve Geleceğine Yönelik Bir Derleme”. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi* 5/2 (2021), 163-174.
- Karadâvî, Yusuf. *İslam Fıkıhını Yeniden Okumak*. çev. Abdullah Kahraman. İstanbul: Nida Yayıncılık, 2012.
- Karadâvî, Yusuf. *Sünneti Anlamada Yöntem*. çev. Bünyamin Erul. İstanbul: Nida Yayıncılık, 2017.
- Karaman, Hayrettin. *İslam'ın Işığında Günün Meseleleri*. İstanbul: Nesil Yayınları, 1996.
- Karaman, Hayrettin. *Mukayeseli İslam Hukuku*. İstanbul: İz Yayıncılık, 2014.
- Kahveci, Nuri. *İslam Aile Hukuku*. İstanbul: Hikmetevi Yayınları, 2014.
- Kâsânî, Ebu Bekir b. Mesut b. Ahmed. *Bedâiü's-sânâi*. 7 Cilt. Beyrut: Dâru'l-Kitâbu'l-İlmiyye, 1406/1986.
- Kur'an Yolu Türkçe Meal ve Tefsir*. çev. Hayrettin Karaman vd. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2012.
- Kuş, Oğuz. “Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar”. *Intermedia International e-Journal* 8/15 (2021),
- Lessick, Susan – Kraft, Michelle. “Facing reality: the growth of virtual reality and health sciences libraries”. *Journal of the Medical Library Association JMLA* (2017), 407-417. <https://doi.org/10.5195/jmla.2017.329>
- Liv, Cemil. “İslâm Hukuku Açısından Nft ve Metaverse Ürünlerin Satım Sözleşmesine Konu Olması”, *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 22/2 (Eylül 2022), 1055-1086.
- MacCallum, Kathryn – Persons, David. “Teacher Perspectives on Mobile Augmented Reality: The Potential of Metaverse for Learning”. *18th World Conference on Mobile and Contextual Learning* (2019), 20-28. <https://medium.com/metaverseapp/tagged/education>.
- Mahallî, Ebû Abdullâh Celâlüddîn Muhammed b. Aḥmed – Suyutî, Ebü'l-Fazl Celâlüddîn Abdurrahmân b. Ebû Bekr. *Tefsîrü'l-Celâleyn*, Kahire: Dâr'ul-Hadis, (Basım yılı yok), 827 sayfa.
- Mâtürîdî, İmam Ebû Mansûr Muhammed b. Muhammed b. Mahmûd. *Te'vîlâtü'l-Kur'ân*, 10 Cilt. Beyrut: Dar'ul-Kutub el-ilmiiyye, 1426/2005.
- Mevsîlî, Ebü'l-Fazl Mecdüddîn Abdullâh b. Mahmûd b. Mevdûd el-Hanefî. *el-İhtiyâr li-Ta'lîl'il-Muhtâr*, 5 Cilt. Kahire, el-Halebî, 1937.
- Mezrû' el-Mezrû', Abdelillah. “Akdü'z-zevâc 'abra'l-internet”. *Ebook*. 3 Aralık 2022. <https://ebook.univeyes.com/174517>
- Müslim, Ebü'l-Hüseyn Müslim b. el-Haccâc el-Kuşeyrî. *Sahîh-i Müslim*. thk. Muhammed Faud Abdulkakî. 5 Cilt. Kahire: İsa el-Bâbî el-Halebî, 1374/1955.

- Nevevî, Muhyiddîn Yahya b. Şeref. *el-Mecmû'*. thk. Muhammed el-Mutî'î. Cidde: Mektebetü'l-İrşâd, ts. 1980.
- Süitor, Serdar. "Dijital Sanat Çalışmalarında NFT ve Güvenirlik". *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat* 7/15 (2022), 179
- Serahsî, Şemsü'l-eimme. *el-Mebsût*. 30 Cilt. Beyrut: Dâr'u'l-Maârif, 1414/1994.
- Şâfiî, Muhammed b. İdris b. Abbas. *el-Ümm*. thk. Rif'at Fevzi Abdülmuttalib, 9 Cilt. Beyrut: Dâru'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1422/2001.
- Şahin, Zeliha. "Metaverse Arsa Alımlarında Mülkiyet Hakkının İslâm Hukuku Açısından Değerlendirilmesi", *Eskiye Dergisi* 48 (Mart 2023), 239-254.
- Şener, Nihal Kocabay. "Facebook Nasıl Meta'laştı?". *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 11 (2021), 174-179.
- Tasa, Umut Burcu. *İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life® Üzerine Bir Vaka Çalışması*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Terzioğlu, Fikriye. *3D Sanal Dünyaların Yapı Tasarımı Eğitiminde Kullanılması*. Isparta, Süleyman Demirel Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- Tirmîzi, Ebû İsa. *el-Câmiu'l-kebîr*. Thk. Beşşâr Avâd Ma'rûf. Beyrut: Dâru'l-Garbi'l-İslâmî, 1996.
- Udeh, Abdülkadir. *Mukayeseli İslam Hukuku ve Beşeri Hukuk*. 4 Cilt. Ankara: Rehber Yayıncılık, ts.
- Vâkıdî, Ebû Abdillâh Muhammed b. Ömer b. Vâkıd. *el-Meğâzi*. Thk. Marsden Jones. Beyrut: Dâr'ul-âlem. 1989.
- Wang, Qin vd. "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges", *arxiv.org*. Erişim 23 Nisan 2022. <https://arxiv.org/abs/2105.07447>
- Yıldırım, Ozan. "Yeni Koronavirüs Salgını Dolayısıyla Gündeme Gelen Sosyal İzolasyon ve Gönüllü Karantina Döneminde İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 52 (2020), 71-94.
- Yılmaz, İbrahim. "İslâm Aile Hukukuna Göre İnternet Ortamında Nikâh Akdinin (Evlenme Sözleşmesinin) Kuruluşu". *İslam Hukuk Araştırmaları Dergisi* 23 (2014), 59-103.
- Yiğitoğlu, Mustafa. "Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World". *Afro Eurasian Studies* 10/1 (2022), 5-14.
- Yurdabak, Merve Kadriye. "Nft: Dijital Sanatta Yeni Bir Perspektif ve Getirdiği Fırsatlar Üzerine Bir Derleme", *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10/1 (2022), 143-153.



Şırnak Üniversitesi
İlahiyat Fakültesi Dergisi

Şırnak University
Journal of Divinity Faculty

ISSN: 2146-4901
e-ISSN: 2667-6575

YAZAR KATKI ORANI BEYANI
(AUTHOR CONTRIBUTION STATEMENT)

Makale Bilgisi (Article Information): Dijitalleşmenin Dini Hükümlere Etkisi: Metaverse Örneği /*The Effect of Digitalization on Religious Provisions: The Metaverse Case*

Makaledeki Yazar Katkılarının Yüzde ile Gösterilmesi (Showing Author Contributions in the Article as Percent)		1. Sorumlu Yazar (Responsible Author)	2. Katkı Sunan Yazar (Contributer Author)
Çalışmanın Tasarlanması	Conceiving the Study	%50	%50
Veri Toplanması:	Data Collection	%50	%50
Veri Analizi	Data Analysis	%50	%50
Makalenin Yazımı	Writingup	%50	%50
Makale Gönderimi ve Revizyonu	Submission and Revision	%50	%50

Not(e): Belgenin imzalı nüshası dergi süreç dosyalarında mevcuttur.

(The signed original copy of the document is available in the journal process files archive).