



2023, 7 (4), 646-662 | Araştırma Makalesi

Metaverse ve Metafizik

Mustafa Yıldız *

Öz

Metaverse ile insanın fiziksel dünyanın sınırlarının ötesine geçme isteğinin nasıl gerçekleşeceği teknik bilimin konusu olsa da insanın bu isteği ne zamandan beri taşıdığı bunu gerçekleştirdiğinde ne tür sonuçların ortaya çıkacağı gibi problemler sosyal bilimlerin ilgi alanına girmektedir. Konu yeni olmakla beraber teknoloji, ticaret, oyun ve eğlence gibi ekonomi ile doğrudan bağlantısı olan alanlarla ilgili çalışmalar yapılmış olmasına rağmen sosyal bilimlerde ve hatta kelam ve felsefe ile ilgili yapılmış çalışmalar yok denecek kadar azdır. Bu çalışma metaverse ile insanın ulaşmak istediği sanal alemin tarih boyunca insanoğlunun fiziksel dünyanın sınırlarını çeşitli yollar ile aşmayı denemesi arasında bağlantılar kuracaktır. Bunu yaparken Gazzâlî'nin varlık mertebeleri sınıflamasından faydalanılacaktır. Zira Gazzâlî varlığı, dış dünyadaki varlık (ayan), zihindeki varlık, sesteki varlık, yazıdaki varlık olmak üzere dördü bir taksime tabi tutmuştur. Makale dış dünyadaki varlığı fiziksel varlık olarak; zihinde, seste ve yazıdaki varlıkları da bu fiziksel varlığın ötesine taşınmış adeta sanallaştırılmış varlık türleri olarak ele alacaktır. Daha sonra da başka metafizik anlayışların da varlık tasavvurlarını dikkate alarak insanlığın fiziksel varlığın sınırlarını aşma çabasının yeni bir çaba olmadığı iddiasını ortaya atacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kelâm, Metafizik, Metaverse, Varlık, Gazzâlî

Yazar Yıldız, Mustafa. (2023). "Metaverse ve Metafizik" Türkiye İlahiyat Araştırmaları Dergisi, 7/4 (2023), 646-662.
<https://doi.org/10.32711/tiad.1284620>

Geliş Tarihi	17.04.2023
Kabul Tarihi	26.10.2023
Yayın Tarihi	28.10.2023
*Bu CC BY-NC lisansı altında açık erişimli bir makaledir.	

* Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Karabük, Türkiye, mustafayildiz@karabuk.edu.tr. ORCID: 0000-0001-7019-3088.



2023, 7 (4), 646-662 | Research Article

Metaverse and Metaphysics

Mustafa Yıldız *

Abstract

Although how to realize the human desire to go beyond the boundaries of the physical world with the metaverse is the subject of technical sciences, social sciences should deal with problems such as how long humans have had this desire and what kind of consequences will arise when they realize it. Although the subject is new and there have been studies on areas that are directly related to economics such as technology, trade, games and entertainment, there are almost no studies on social sciences and especially on theology and philosophy. This study will make connections between the metaverse and the virtual realm that human beings seek to reach, and the various ways in which human beings have tried to overcome the limits of the physical world throughout history. In doing so, al-Ghazālī's classification of the levels of existence will be utilized. This is because al-Ghazālī divides existence into four categories: existence in the external world (ayan), existence in the mind, existence in sound, and existence in writing. The article will treat the existence in the external world as physical existence, and the existence in the mind, voice, and writing as virtualized types of existence that have moved beyond this physical existence. Then, taking into account the conceptions of existence in other metaphysical conceptions, it will argue that humanity's effort to transcend the limits of physical existence is not a new endeavor.

Keywords: Kalam, Metaphysics, Metaverse, Existence, Ghazzali

Yıldız, Mustafa. "Metaverse and Metaphysics", Turkey Journal of Theological Studies, 7/1 (2023), 646-662.
<https://doi.org/10.32711/tiad.1284620>

Date of Submission	17.04.2023
Date of Acceptance	26.10.2023
Date of Publication	28.10.2023
*This is an open access article under the CC BY-NC license.	

* Assistant Professor Dr., Karabük University, Faculty of Islamic Sciences, Karabük, Türkiye, mustafayildiz@karabuk.edu.tr 0000-0001-7019-3088

Giriş

Metaverseyi, fiziksel dünyayı ve daha fazlasını içeren sanal ve dijital bir evren olarak düşünmek mümkündür. Sanal kelimesi ile tam olarak kastedilenin ne olduğu hususunda tam bir ittifak yoktur. Kimi araştırmacılar insanlığın sanal olan ile karşılaşmasını sinema ile başlatırken kimisi internet ile başlatmaktadır. Sinema ile başlatanlara göre 1890'lı yıllarda sinema makinesinin keşfi ile sanal gerçeklik insan hayatına girmiştir. Sinema insanı belli bir süreliğine de olsa sanki bu fiziksel alemden alıp hayali sanal bir aleme taşımaktadır. Bu açıklamaya göre sinemadan sonra sanallık televizyonun insan hayatına girmesiyle daha başka bir evreye girmiş olmaktadır. Çünkü sinema haftada bir veya belli gün ve zamanlarda insana sanal alemin kapılarını aralarken televizyon ise günün yirmi dört saati boyunca sanal alemin evlerimize taşımaktadır.³ Televizyondan sonra sanallığın üçüncü aşaması ise internet çağı ile başlamıştır. İnternet ağı yoluyla bilgi, ses ve görüntü dünyanın birçok yerine taşınmakta ve oralarda paylaşılmaktadır. Sanal alemin internet ile başladığını iddia edenlere göre sanal olmak fiziksel olmayan bir mekânda katılımcıların ses, görüntü ve iletilerin internet teknolojisiyle birbirine aktırıldığı bir ortamı ifade eder. İnternet teknolojisinin sağladığı imkanlarla fiziki bir mekân olmaksızın sanki hayali bir evrende fiziksel evrende gerçekleştirilen bazı deneyimlerin benzer bir şekilde kendisinde yaşama imkânı tanıyan bu evren, bedenlere ve mekanlara ihtiyaç duymaması itibarıyla sanal olarak isimlendirilmektedir. Sanal olmayı internet ile eşdeğer görenler sanal ortamın mekânının internet olduğunu söyler. Onlara göre internetin insanlara verdiği imkanlarla sanal ortamda bir araya gelen insanlar gruplar kurmakta ve çeşit etkinlikler yapabilmektedir. Dolayısıyla sanal olmak etkileri fiziksel ile ilintili olan ancak fiziksel evrenin dışında bulunan olay ve olgulardır.⁴ Sanallığın dördüncü evresi akıllı cep telefonlarının hayatlarımıza girmesiyle başlamıştır. Bu aşamada sanal alemde geçirilen süre daha da katlanarak artmıştır.⁵ Zira cep telefonlarının rahat taşınabilir olması ile mekân sınırının adeta ortadan kalkması, birçok program ve uygulama ile daha pratik bir alan oluşturması buna imkân vermektedir.

Metaverse evreninin en önemli kavramlarından biri olan "dijital" kelimesi, Latince "digitus" kelimesinden türemiş, parmak ve özellikle de işaret parmağı anlamında kullanılmıştır. Ancak günümüzde dijital terimi, sayısal teknolojileri ifade etmek için kullanılmaktadır. Dijital kelimesine baktığımızda onun fiziksel varlıkların matematiksel karşılıkları olduğunu söylememiz mümkündür.⁶ Kelimenin bu anlamına binaen diyebiliriz ki dijitalleştirme, nesne veya olayların rakamsal temsillerini oluşturmadır. Rakamların nesne ve olayları temsil edebilme gücü de insanda hayret uyandıracak bir durumdur. Nasıl oluyor da rakamların kendisi veya örgüleri (formüller) bir şeyi temsil edebilme gücüne sahip olabiliyor? Bu hayreti ilk defa fark eden ve felsefesini bunun üzerine kuran Pisagor olmuştur. O, asıl olanın sayılar olduğunu fiziksel olanın ise sayısal olanın bir temsili olduğunu ileri sürdü. Ona göre oluş ve bozuluşun arka planında sayısal formüllerin değişimi bulunmaktadır. Her bir şeyin değişiminin ana sebebi onu oluşturan

³ Mehmet Emin Kahraman, "Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam", *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 8/1, (Yaz 2022), 150.

⁴ Behçet Oral, "İnternet ve eğitim", *İnternet ve Toplum*, ed. Ahmet Tarcan (Ankara: Anı yayınları, 2006), 90-116.

⁵ Kahraman, "Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam", 150.

⁶ Fatma Acun, "Dijital Tarih ve Dijital Tarihciliğin Tarihyazımına Etkisi Üzerine", *tarihyazımı*, 2/1, (Summer 2020), 71.

formülde meydana gelen değişime bağlı olarak gerçekleşir. Dolayısıyla onun değişim ve dönüşüm açıklaması asıl olan matematiksel modelin değişmesiyle onun temsili olan fiziksel şeyin de değişmesi gerektiği şeklinde oldu.⁷

Varlığın kökenine dair araştırmaların tarihinin iki önemli çağdan geçtiği kabul edilir. Bunların ilki mitos çağı olup, mevcutların hakikatlerinin duyumsananların tahayyülü üzerinden anlaşılmaya çalışıldığı çağdır. Mitoloji duyumsananların ötesinde idrak edilecek bir varlık alanı kabul etmekle beraber bu varlık alanının yine duyumsananlarda bulunan işaretler olduğu ve bu duyumsanan işaretlerin hayal gücü marifetiyle anlam bütünlüğüne ulaşıp mevcutlarda meydana gelen oluş ve bozuluşun hikmetinin kavranabileceğine dayanıyordu. Felsefe mitolojinin hem varlığın kökenine dair anlayışının hem de oluş ve bozuluşa dair açıklamasının düzensiz olması yönüyle eleştiriye tabi tuttu. Bu açıdan felsefe, mitolojinin bu alanlarına dair açıklamalarına bir düzen ve bütünlük getirmeyi hedefledi. Bu düzen ve bütünlüğü "harmonia" ve "logos" gibi kavramlarla ifade etmeye çalıştı.⁸

Bilindiği üzere varlığın hakikatinin ne olduğu hususundaki felsefi soruşturma Thales ile başlatılır. Onun varlığa maddi bir arke bulma gayreti daha sonra Pisagor'un varlıkların arkesinin sayılar olduğunu ileri sürmesiyle devam eder. Varlığı oluşturan ana unsurun sayılar olduğu iddiası beraberinde gerçekliğin farklı bir yönüne temas etmiş oldu. Böylece daha önce İyonyalıların varlık açıklamalarında temele aldıkları maddenin yerini, Pisagorasçılarının matematiksel ilkeleri aldı. Böylece doğanın matematiksel bir modelleme olabileceği fikrinin ilk tohumları atılmış oldu. Bu düşünce daha sonra Platon ile güçlenip Kartezyen felsefe ile zirveye ulaşmıştır. Bu teori, varlığa veya dünyaya dair açıklamanın sadece sayılar aracılığı ile olacağını değil, aynı zamanda her şeyi oluşturanın sayılar olduğu iddiasındadır.⁹

1. Fiziksel Varlığı Sanallaştırma Çabaları

Dijitalleşmenin tarihi, sayıları temsil etmek üzere insanların kullandıkları ilk sembollere kadar geri götürülebilir. İlk zamanlarda insanlar sayılara işaret etmesi ve onları temsil etmesi için parmaklarını kullandılar. Daha sonra ise rakamlar geliştirildi. Günümüzde kullandığımız onlu sayı sistemi, Hindistan'da geliştirildi ve Arap dünyasına yayıldı. Avrupa'da ise, sayı sistemi 12. yüzyılda tanıtıldı. Çevremizde olan biteni sayıya aktarmak sonra da sayılar marifetiyle yapılan hesaplamalarla olan biteni farklı bir şekilde kurgulamaya çalışmak ayrıca teknik bir zihnin gelişmesine sebep oldu. Bu teknik zihin, insan hayatında çeşitli devrimlerin gerçekleşmesine sebep oldu. Bu süreçleri yani dijitalleşmenin veya nesne ve olayları çeşitli sembollerle teorikleştirerek onunla yeni bir kurgu ortaya koymanın tarihsel gelişimi hakkında farklı dönemlendirmeler ve açıklamalar yapılmıştır. Kimi yazarlar süreci matbaanın keşfi öncesi ve sonrası şeklinde bir tasniften sonra matbaadan sonra buharlı makinaların keşfi, sonra elektriğin keşfi ve nihayet dördüncü aşamada internetin keşfi ile dönemlendirmelerini yaparak bir süreç okuması yapmaktadır. Burada dikkat çeken husus değişim ve dönüşümün lokomotifleri olarak bilginin görüldüğü ve bilginin yaygınlık kazanma araçları üzerinden bir tasnifin yapıldığıdır. Bu görüşü savunanlar dijitalleşmenin 1950'li yıllarda bilgisayarların

⁷ Alfred Weber, *Yunan Felsefesi*, çev. H. Vehbi Eralp (İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2014), 35; Eduard Zeller, *Grek Felsefesi Tarihi*, çev. Ahmet Aydoğan (İstanbul: Say Yayınları, 2008), 65.

⁸ Ahmet Cevizci, *Felsefe Tarihi*, (Ankara: Say Yayınları, 2014), 16; Zeller, *Grek Felsefesi Tarihi*, 55.

⁹ Cevizci, *Felsefe Tarihi*, 43.

kullanılmaya başladığını ve 1990'ların başında İnternet'in keşfi ile dijital araştırmalarda işlem (processing), ağlaşmaya (networking) geçildiğini söylemektedir. Bu açıklamaya göre dijitalleştirme, fiziki verilerin bilgisayar ortamında sayısal formata çevrilerek, depolanması ve istenildiği zaman üzerinde işlem yapılarak kullanılması demektir. Ayrıca dijitalleştirmenin sadece bir depolama işlemi olmadığı ve onun yeniden biçimlendirme işlemi olduğunun altını çizerekler.¹⁰

Kimi yazarlar da dönüşümün öncelikle tarım toplumuna geçişle başladığını tarım toplumunun 18. Yüzyıla kadar devam ettiğini ifade ettikten sonra 18. Yüzyıldan sonra dört aşamalı dönemlerden bahsetmiştir. Bu açıklamaya göre nesne ve olayları sayılaştırma, beraberinde teknik bir zihin ortaya çıkardı. Bu zihin 18. Yüzyıl İngiltere'sinde sanayi devriminin ortaya çıkmasını sağladı. Buhar makinasının icadı mekanik üretime geçişi sağlayarak birinci dönemi oluştururken, ikinci dönem 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında başlamış olan elektrik ve montaj hattının ortaya çıkmasıyla seri üretimin mümkün kılınmasıyla başladı. Üçüncüsü ise 1960'larda başlayan ve yarı iletkenlerin, ana bilgisayarların (1960'lar), kişisel bilgisayarların (1970'ler ve 80'ler) ve internetin (1990'lar) gelişiminin lokomotifliğini yaptığı genellikle bilgisayar veya dijital devrim olarak adlandırılan dönmedir. Dördüncü dönem ise Endüstri 4.0 evresinin temsil ettiği ve günümüzde halen yaşanmakta olan dönemi ifade etmektedir. Endüstri 4.0 dönemi ise, yapay zekâ, üç boyutlu yazıcılar, robotik, biyoteknoloji, nanoteknoloji ve uzay teknolojisi alanlarındaki gelişmelerle birlikte belirli bir ekonomik değere sahip canlı-cansız her nesnenin internet bağlantılarıyla diğer nesnelere iletişime ve etkileşime geçebileceği akıllı üretim dönemi olarak tanımlanmaktadır. Klaus Schwab bugün dördüncü bir dönemin başlangıcında olduğumuzu ifade etmektedir. Ona göre bu dönem bu yüzyılın başında başladı ve dijital devrim üzerine inşa edildi. Ona göre bu dönem daha yaygın mobil internet, daha küçük ve güçlü sensörler, yapay zekâ ve makine öğrenimi ile karakterize edilmektedir. Önceki dönemler insanlığı hayvan gücünden kurtardı, seri üretimi mümkün kıldı ve milyarlarca insana dijital yetenekler kazandırdı. Ancak bu dördüncü dönem temelde farklıdır. Fiziksel, dijital ve biyolojik dünyaları birleştiren, tüm disiplinleri, ekonomileri ve endüstrileri etkileyen ve hatta insan olmanın ne anlama geldiğine dair fikirleri zorlayan bir dizi yeni teknolojiyle karakterize ediliyor.¹¹ Schwab'a göre ortaya çıkan değişimler ve aksaklıklar, büyük umutlar ve büyük tehlikelerle dolu bir dönemde yaşadığımız anlamına geliyor. Dünya, milyarlarca insanı daha dijital ağlara bağlama, kuruluşların verimliliğini önemli ölçüde artırma ve hatta varlıkları doğal çevrenin yenilenmesine yardımcı olacak şekilde yönetme ve imkân olarak önceki sanayi devrimlerinin zararlarını geri alma potansiyeline sahip.¹²

Özünde bilgisayar donanımı, yazılımı ve ağları bulunan dijital teknolojiler yeni değil, ancak üçüncü sanayi devrimiyle birlikte daha sofistike ve entegre hale geliyorlar ve bunun sonucunda toplumları ve küresel ekonomiyi dönüştürüyorlar. Massachusetts Institute of Technology (MIT) profesörlerinden Erik Brynjolfsson ve Andrew McAfee'nin 2014 yılında yayınladıkları kitaplarının başlığında bu dönemi "ikinci makine çağı" olarak adlandırmalarının ve dünyanın bu dijital teknolojilerin etkisinin "otomasyon ve "benzeri görülmemiş şeylerin" yapımı yoluyla tüm gücüyle" ortaya çıkacağı bir dönüm

¹⁰ Acun, "Dijital Tarih ve Dijital Tarihçiliğin Tarih yazımına Etkisi Üzerine", 70-72.

¹¹ İhsan Çapcıoğlu, Hilal Anık, "Sanayi Devrimi'nden Endüstri 4.0'a: Dijitalleşme ve Dijital Dünyada Dinin Statüsü". *Tevilat*, 2/1 (2021), 31.

¹² Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, (Geneva: World Economic Forum, 2016), 5-7.

noktasında olduğunu belirtmelerinin nedeni budur.¹³

Dijitalleşme beraberinde birçok deneyimlerimizin de değişmesini getirdi. Metaversenin dijital dünyası kimi zaman gerçekliği sanal bir ortamda deneyimlememize imkân verirken kimi zaman da arttırılmış gerçeklik uygulamaları, gerçek ve sanal olanın iç içe olduğu melez bir evreni deneyimleme imkânı verdi. Bu yeni deneyimlerimiz çoğu zaman daha renkli ve farklı deneyimlere imkân vermesiyle gerçek deneyimlerimizden bizi uzaklaştırabilmektedir. Metaverse evreninde teknolojilerin aracılık ettiği deneyimlerimiz insan duyularının gerçek varlıklardan aldığı verilerin, teknolojik araçlar vasıtasıyla gerçek varlıklardan gelmiş gibi duylarda bu hissin oluşturulması ve alınıp zihinde kurgulanmasıyla ortaya çıkmaktadır. Teknolojik araçların duyular ile zihin ve duyuların kendi aralarındaki ilişkiye gerçeklikten veya kendi ürünü olan arttırılmış gerçeklikten veriler taşınması, daha önce sadece gerçek varlıkları duyumsa ile zihinde inşa edilen deneyimlerin çok farklı bir noktaya taşınmasına sebep oldu. Bu durum insanın gerçeklik ve hakikat algısını dönüştürerek sanal olarak üretilen içeriklerin insanın duygu, düşünce ve değerleri algılama tarzını olumlu veya olumsuz bir şekilde yönlendirebilir. Yönlendirmeyi olumsuz görenler sürecin ileri aşamasında özgür iradeyi ortadan kaldırma riskinin olabileceğinin altını çizerek. Bunun sebebi olarak da büyük şirketlerin ticari kaygılarla insanları kendi çıkarları doğrultusunda tercihte bulunma veya davranma şeklinde bir eğilim içerisinde bulunabilme ihtimalini dile getirirler.

2. Etimolojik Tahlil

Metaverse kelimesi köken olarak antik Yunanca asıllı “meta” ve Latince kökenli “universe” gibi iki kelimenin bir araya gelmesinden oluşmuştur. Antik Yunancada meta kelimesi, sonra veya ötesi anlamını taşımaktadır. Buradaki kullanım metafizik kelimesinde “meta’nın” fizik bilimlerinin ötesi anlamında kullanıldığı gibidir. Türkçede evren ötesi veya öte evren gibi çeviriler birebir karşılığı olsa da sanal evren veya meta evren şeklindeki kullanımları daha yaygındır.¹⁴ Meta kelimesi ile her ne kadar sonrası veya ötesi gibi anlamlar taşısa da bundan kastın ötede olan öz olduğunu savunanlar da vardır. Bu kullanım görünüşün asıl ve öz olmadığı görünüşlerin ötesinde bir özün var olduğu imasını taşır.

Birçok araştırmacı metaverseyi farklı şekillerde tanımlamaktadır. Tanımların bir kısmı metaversede yapılan şeyleri sıralayarak yapılırken bir kısmı onun insan iletişimde getirdiği yeniliklere bir kısmı ekonomi ve oyun konularında getirdiği yeniliklere bir kısmı ekonomi ve oyun konularında getirdiği yeniliklere bir kısmı onun fiziksel evrenden farklı olarak insana neler sunduğunu ifade etmeye odaklandıkları söylenebilir. Örneğin Alexander Fernandez metaverseyi, fiziksel kişilik ve dijital kişiliğin birleştiği bir yer olarak tanımlarken, Leon Ng fiziksel dünyanın dijital bir ikizi olarak tanımlamıştır. Grant Paterson ise “Tüketicilerin farklı sanal deneyimler arasında geçiş yapabildikleri, sanal bir ekonomi tarafından desteklenecek, kalıcı bir sanal dünyanın yaratılması” şeklinde tanımlar. The Fabricant’ın kurucusu ve CEO’su olan Kerry Murphy ise Metaverseyi şöyle tanımlamaktadır: “Metaverse, hayatlarımızın dijital bir katmanıdır. Metaverse evreninde dijitalleştirilen her şey sorunsuz bir şekilde birbirine bağlanacak ve fiziksel evrende yaptığımız her şey tamamen ortadan kalktığında bile onların dijital evrendeki varlıkları devam edecektir. Örneğin Fortnite’ta sarı bir tişört alırsanız Instagram’da veya Facebook’ta

¹³ Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, 12.

¹⁴ <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>

giyilebilir. Obsess firmasının kurucusu Neha Singh ise metaverseyi şöyle tanımlamaktadır: şu an elimizdeki gerçek ve sosyal medyanın, hayatlarımızın her türlü aktivitelerini dijitalleştirip bir adım daha öteye geçerek ikiz bir alem oluşturmasıdır.¹⁵ Muhammed Damar ise “Metaverse Shape of Your Life for Future” adlı makalesinde metaverseyi sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri yardımıyla, tüm faaliyetlerin gerçekleştirilebildiği, üç boyutlu sanal paylaşımlı bir dünya olarak tanımlamaktadır.¹⁶ Başka bir tanım ise şu şekildedir: Metaverse, fiziksel dünyayı dijital bir evrene dönüştürmek suretiyle farklı yerlerde bulunan insanların canlı olarak sosyalleşebilecekleri, birbiriyle bağlantılı, deneyimsel ve üç boyutlu sanal dünyalar kümesidir.¹⁷

Türkçeye "Parazit" ismiyle çevrilen Snow Crash adlı eserde ilk olarak metaverse kelimesi kullanılmıştır. Bu bilim kurgu eseri 1992 yılında ABD'li bir yazar olan Neal Stephenson tarafından kaleme alınmıştır. Eserin çevirmeni Sibel Hacıoğlu "metaverse" kelimesini "metaevren" olarak çevirmiştir. Bu eserde hem "metaverse" hem de avatar kelimeleri şöyle tanımlanmakta idi metaverse:

“Yani Hiro aslında hiç burada değildi. Bilgisayarının, veri gözlüklerine çizdiği ve kulaklıklarına pompaladığı, bilgisayar ürünü bir evrendeydi. Alt dilde bu hayali yer, Metaevren olarak bilirdi.” “Avatar kelimesi ise insanlar, avatar denilen yazılım parçalarıydı. Metaevrende insanların birbiriyle iletişim kurmak için kullandığı görsel-işitsel bedenlerdi”.

Metaverse, fiziksel dünyayı ve daha fazlasını içeren paralel bir sanal evren olarak insanların sosyalleştiği, fiziksel eşyaların dijital halleriyle ve daha fazlasıyla karşılaştığı bir platformdur. Bu platformda yeni ve farklı teknolojiler birbirine entegre edilerek internette yeni bir uygulama ortamı oluşturulur. Dijital bir gerçeklik olarak inşa edilen bu yeni ortam her katılımcının kendi oluşturduğu avatariyle metaversesini kurabildiği örnek uygulamalarından roblox ve minecraft gibi kişinin hayal dünyasına göre şekillendirebileceği sanal bir dünyadır. Bu sanal dünyada gerçek ve sanal olan etkileşime geçerek aslında yeni bir gerçeklik de meydana getirilir.¹⁸ Örneğin minecraft education uygulamasıyla sanal evrende zaman yolculuğuna imkân vermekte ve geçmişteki farklı kültürel toplumlarla sanal düzeyde karşılaşım tanıma imkânı sunmaktadır.¹⁹

3. Metaversede Kullanılan Teknolojiler

Metaversenin sanal âlemi hakkında doğru değerlendirme bulunmak için onun mahiyetinin tam olarak ortaya konması gerekmektedir. Metaversenin mahiyetini tam olarak anlayabilmek için burada kullanılan teknolojiler hakkında kısmen de olsa bilgi sahibi olmak gerekir zira metaverseyi oluşturan kurucu unsurlar orada kullanılan teknolojilerdir. Metaversede kullanılan teknolojiler bir yönüyle insanın düşünce tarihi

¹⁵ <https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2021/09/Into-The-Metaverse.pdf> (Erişim 27 Temmuz 2023).

¹⁶ Muhammed Damar, *Metaverse shape of your life for future: A bibliometric snapshot. Journal of Metaverse*, 1/1, (2021), 1-8.

¹⁷ Mustafa Yiğitoğlu, “Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World”, *Afro Eurasian Studies*, 10/1 (2022), 5-7; Muhammed Yamaç, “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 23/1 (Mart 2023), 35.

¹⁸ Fatma Nazlı Köksal, *Sanal Düzemde Görsel Kültürün ve İmgenin Temsili, Metaverse*, (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, (2023), 45.

¹⁹ Yamaç, “Metaverse’te Dinî ve Toplumsal Tezahürler”, 35.

boyunca varlığın fiziksel yapısından anlamını soyutlamada kullandığı yetileri gibidir. Nasıl ki insan dış dünyadaki nesne ve olayları duyumsayarak hissi varlığını bellekte kayıt altına alarak hayalî varlığını ve daha sonra çeşitli işlemlerle onun akli varlığını elde etmede bilişsel yetilerini kullanıyor ise benzer bir şekilde metaverse de fiziksel nesne ve olayları çeşitli teknolojiler vasıtasıyla sanallaştırılmaktadır. Metaverse çok sayıda teknolojinin birbirine entegre edilmesiyle ortaya çıkan bir sistemdir. Bu sistemin oluşturulabilmesi ve sürdürülebilmesi için entegre edilmiş birçok teknolojinin yanında bu alanda faaliyet gösteren işletmelerin de bir araya getirilmiş olması gerekir. Mevcut teknoloji ve bu alanda hizmet veren şirketlerin bir aradalığı henüz yeterli düzeyde değildir. Dolayısıyla bu evrenin oluşturulabilmesi için bir yandan gerekli teknolojilerin geliştirilmesi devam ederken bir yandan da Meta, Microsoft, Google, Roblox gibi kendi metaverse platformlarını oluşturan şirketlerin bir araya gelmesi gerekmektedir. Çünkü metaverse evreni bu şirketlerin oluşturdukları platformlar değil çok sayıda işletme, kurum, birey tarafından oluşturulan sanal platformların birleşiminden ancak meydana gelecektir.²⁰ Bu sistemin oluşturulabilmesi için geçmişten beri yürütülen sayısız teknolojik keşif gerekliliği göz ardı edilmeden en temel gereksinimleri, kimi araştırmacılar üç şeyle özetlemişlerdir. Bunlardan birincisi literatürde “dijital ikizler” olarak isimlendirilen fiziksel evrende bulunan nesne ve olayların kopyalanıp dijitallerinin oluşturulmasıdır. Bu dijital kopyalar gerçekliği ne kadar iyi temsil edebilecek şekilde kopyalanırsa kendisinde kullanılacak sanal alemin de gerçeklik hissi verme oranı o kadar artacaktır. Dijital ikizler vasıtasıyla fiziksel dünyada meydana gelen değişiklikler sanal dünyadaki temsillerine aktarılabilir. Buradaki ikizlikten maksat her fiziksel nesne ve olayın bir benzerinin sanal evrende bir dijitalini oluşturmaktır. Dijitali veya diğer bir ifade ile ikizi oluşturulan şeylerden en önemlisi insanı temsil edecek olan avatarlardır. Bu sebeple avatar kavramını daha detaylı bir incelemeye aldığımızda onun tarihinin Hinduizm’e kadar geri gittiğini ve bu kavramın Hinduizm’deki pek çok mitolojik hikâyede de yer aldığını görürüz. Hinduizm’de avatarlar, “tanrısal inkarne” anlamında olduğu gibi bir şeyin başka bir şeyin kılığına girme anlamında da kullanılmıştır. Bu kılık değiştirmeler insanlığa öğütler vermek, kötülükle mücadele etmek veya doğal afetleri önlemek gibi amaçlarla gerçekleşir. Örneğin avatarlar mitolojilerde ve Hinduizm’de tanrıların bir şeyin kılığında dünyaya gelmesi veya insanlara bir şeyin kılığında görünmesi anlamında kullanılmıştır. Semavi dinlerde de bir şeyin bir şeyin kılığında görünmesi inancı bulunmaktadır. Örneğin Yahudilik ve Hristiyanlıkta meleklerin veya Tanrı’nın bir şeyin kılığında görünmesi mümkün iken İslam inancında ise peygambere gelen meleğin insan kılığında görüldüğü rivayet edilmiştir. Avatar kavramı günümüzde James Cameron’un yönettiği ‘Avatar’ isimli filmde de tanınmaktadır. Bu filmde avatarlar, insanların bedenlerine benzer bir bedene sahip olan Na’vi halkının bedenlerine yüklenen uzaktan kontrol edilebilen bir bilgisayar programıdır. Avatarları oluşturma geleneği sinemayla birlikte artmıştır. Hollywood’un geliştirdiği Süpermen, Batman, Örümcek Adam, Ironman, Hulk gibi karakterler ile gerçekdışı kahramanlar yaratılmıştır.²¹

Metaverse sisteminin ortaya çıkması için gerekli olan ikinci önemli şey dijital yerlilerdir. Dijital yerli²² kavramını ilk kullanan Prensky’e göre bu kavram günümüz yeni

²⁰ İpek Özenir, “Metaverse ve Üretim: Metaverse’ün Üretim Etkileri”, *Erciyes Akademi*, 36/2, (2022), 563.

²¹ Kahraman, “Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam”, 150, 151.

²² Bu kavramın mukabili olarak “dijital göçmen” kavramı teknolojiden uzak olan nesilleri ifade etmek için “dijital

teknolojiler içinde sanal ortamda doğup büyüyen kuşağı tanımlamak için kullanılır. Hayatlarının merkezinde teknolojik araç ve gereçlerin bulunduğu bu nesil, bu araçları bir ihtiyaçtan daha çok gündelik yaşamlarının bir gereği olarak kullanır ve bu kullanımdan ortaya bu neslin ayrı bir dil kültür ve anlayışı ortaya çıkararak diğer nesillerden ayrışır.²³

Sanal, arttırılmış ve karma geçeklikler vasıtasıyla oluşturulmuş metaverse evreninde insanın bir avatar olarak sanal alemde temsil edilmesinin yanı sıra ayrıca posthuman veya transhümanizm gibi yeni akımlarla insanın biyolojisi ve fizyolojisi üzerinde yapılacak müdahalelerle yeni bir insan modeli ortaya çıkarma hedefi de vardır. Bu vesileyle insan yeni biyo-teknolojik aletlere ve sanal-dijital teknolojik süreçlere uyarlanmış olacaktır. Teknolojiye adaptasyonu sağlanan bireyin, toplumsal varoluşu ise metaverse evreninin sağladığı imkanlarla giderilmesi düşünülmektedir.²⁴ İnsan artık meta insan olmaya yaklaşırken bir yandan da insan davranışlarını taklit etme yeteneği sayesinde bazı bilişsel işleri yapabilecek olan robot ve avatarlar da insan olmaya yaklaşmaktadır. Böylece gelecekte yapay zekâ destekli insan ve avatarlar metaverse evreninde ortak bir yaşama sürecine gireceklerdir.

Yapay zekâ teknolojisiyle hem insanda hem de insanı temsil eden avartarlarda yeni durum ve imkanların meydana getirilişinin teknolojik yönü teknik bilimleri ilgilendirirken onun değer bakımından incelenmesi genelde sosyal bilimleri, islam bilimleri özelinde ise kelam ilmini daha çok ilgilendirmektedir. Çünkü yapay zekâ ile hem insanda yapılması hedeflenen değişikliklerin hem de insanı temsil eden avatarların özgürlük, sorumluluk ve insan olmanın mahiyeti gibi konuların yeni gelişmeler ışığında tekrar etüt edilmesi gerekmektedir.

Üçüncüsü fiziksel sanal gerçekliktir. Üçüncü gereksinimde, sanal evrenler arasında ve sanal evrenlerle fiziksel dünya arasında bağlantıların kurulması gerekmektedir. Böylece sanal ve fiziksel evrenlerin birleşmesiyle sanal-fiziksel gerçekliğin bir arada olduğu metaverse evreni oluşmuş olacaktır.²⁵ Sanal, arttırılmış ve karma geçeklikler vasıtasıyla oluşturulmuş metaverse evreni bir anlamda bilgidan üretilmiş bir alem olarak değerlendirilebilir. Çünkü bu evren, toplanmış veriler işlenerek oluşturulmaktadır. Metaverse evreninin oluşturulması için en önemli gereksinimlerden biri olan veriler, literatürde “büyük veri” olarak isimlendirilmektedir. Büyük veri bilgisayar, tablet, telefon gibi teknolojik aletler ile sosyal medya ağları, internet sayfaları, arama motorları, bilgisayar verileri ve paylaşım platformlarından elde edilen bilgi, fotoğraf ve videoların bir yerde toplanmasıyla oluşmuştur. Yapay zekâ kullanılarak, elde edilen bu veriler sınıflandırılarak büyük veri oluşturulur.²⁶ Bu verilerin sanal alemde kullanımında ortaya çıkabilecek en önemli sorunlardan biri güvenlik ile ilgili olanlardır. Güvenlik probleminin aşılabilmesi için ise blok zinciri teknolojisi kullanılmaktadır. Blok zinciri, dijital para birimleri gibi verilerin kaydedildiği, güvenli ve dağıtılmış bir veri tabanıdır. Bu veri tabanı, bloklar halinde oluşturulur ve her blok, önceki bloğun verilerini içerir. Bu sayede,

melez” kavramı da yeni toknolojilere ayak uydurmaya çalışırken bir yandan da eski alışkanlıklarından vazgeçemeyen nesiller için kullanılmaktadır.

²³ Burak Karabulut, “Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler”, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 21, (2015), 16,17.

²⁴ Muhammed Özdemir, *Metaverse & Gerçek Zamanlı Sanal Yaşam*, (İstanbul: İlimyurdu yay. 2023, 19.

²⁵ Özenir, *Metaverse ve Üretim: Metaverse’ün Üretime Etkileri*, 563.

²⁶ Kahraman, “Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam 153.

blok zinciri manipüle edilemez bir güvenlik sağlar. Zincirin veri tabanındaki her işlemi sisteme katılan kullanıcılar tarafından doğrulanır, bu sebeple güvenlik için merkezi bir yönetim veya üçüncü bir tarafın doğrulamasına ihtiyaç duymaz. Bu veri tabanı, tüm kullanıcıların sahip olduğu bir kopyaya sahiptir ve bu kopyalar arasındaki bilgi paylaşımı, herhangi bir merkezi otoriteye ihtiyaç duymadan gerçekleştirilir. Blok zinciri kelimesi ilk olarak “Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System” adlı makalenin yazarı olan Satoshi Nakamoto tarafından kullanılmıştır. Blok zinciri, dijital para birimi olarak kullanılan Bitcoin gibi kripto para birimlerinin temel teknolojisidir. Bu teknoloji, merkezi otoritelerin yerini alarak, güvenli, şeffaf ve değiştirilemez bir veri tabanı oluşturur.

Blok zinciri oluşturmanın ilk adımı bir blok oluşturmaktır. Bu blok, içerisinde işlemlerin ve verilerin bulunduğu bir veri yapısıdır. Oluşturulan blok, ikinci adımda ağdaki diğer düğümlere gönderilir ve bu düğümler tarafından doğrulanır. Blok, belirli bir kriptografik algoritma kullanılarak doğrulama işleminden geçer. Doğrulama işlemi tamamlandıktan sonra üçüncü adımda, blok zincirine ekleme yapılır. Bu ekleme, bloğun geçerli ve onaylanmış bir blok olarak kabul edildiği anlamına gelir. Blok zinciri oluşturmanın dördüncü adımında konsensüsün sağlanması gerekir. Blok zinciri, merkezi olmayan bir yapıya sahiptir ve her düğüm kendi kopyasını tutar. Bu nedenle, yeni bir bloğun eklenmesi için ağdaki çoğunluğun onayını alması gerekmektedir. Konsensüs, blokların doğruluğunu sağlamak için kullanılır ve kullanıcılar arasında anlaşmazlık oluşması durumunda, çoğunluğun kararının geçerli olduğunun kabul edildiği anlamına gelir. Blok zinciri oluştururken son adımda her düğümdeki kopyalar eşitlenir. Bu vesileyle dağıtık bir kayıt defteri olarak verilerin güvenliği ve bütünlüğü sağlanmış olur.²⁷

Fiziksel gerçekliği dijitalleştirilenin dijital ikiz, dijital gölge ve dijital model olmak üzere üç temel yol kullanılmaktadır. Dijital modelde fiziksel nesne modellendikten sonra dijital model arasında herhangi etkileşim devam etmez. Burada amaç sadece fiziksel varlığın dijital bir kopyasını üretmektir. Dijital gölgede kopyalanan fiziksel nesneye bağlı olarak bir etkileşim devam eder. Yani fiziksel nesne değiştikçe onun kopyası olan dijital gölge de değişir. Dijital ikizde etkileşim karşılıklı olacak şekilde bir fiziksel nesnenin kopyalanması söz konusudur. Burada etkileşim karşılıklı olduğu için birinin değişimi diğerinin de değişimini gerektirir. Metaverse yapımcılarının asıl hedefi de bu üçüncü tür olan dijital ikizlerdir.²⁸

4. Fiziği Aşma Deneyimlerinin Tarihi Kökenleri

Bu çalışma metaversenin sanal ve dijital evreninin ne olduğu konusunda yukarıda ifade edilen görüşlerden farklı bir teklifte bulunacaktır. Yukarıda sanal olmanın sinema ile başladığını söyleyenler, fiziksel nesne ve olayların beyaz perdeye taşınmasını, sanallaştırmanın ilk adımı olarak görürken; internet ile başlatanlar sanal olma klığı internet teknolojisinin sunduğu imkanlarla fiziksel nesne, olay ve ilişkilerin mekânsız bir ortama taşınmasını sanallaştırma olarak kabul ettiler. Her iki varsayımda da fiziksel nesne ve olayların fiziki yapılarından koparılıp başka bir yerde onların temsillerinin tekrardan inşa edilmesini sanallaştırma olarak kabul etti. Kimi düşünürler dijital kelimesinin sözlük anlamını her ne kadar bir şeyi sayıya dönüştürme olarak zikretmişse

²⁷ Kahraman, “Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam”, 155.

²⁸ Elif Yıldız, “İslam Felsefesi Perspektifinden Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırması”. *Tetik* 3 (2023), 115.

de onun süreci yukarıda işaret edildiği gibi iki farklı şekilde okundu. Süreci matbaa ile başlatıp sonra buharlı makinaların, elektriğin keşfi ve nihayet internet ile dijitalleşmenin kâmil manada başladığı ileri sürüldü. Diğer süreç okuma modeli ise insanı dijitalleştirme işlemine götürecek teknik zihnin ortaya çıkış sürecini sanayi devrimiyle başlatmaktadır. Sanayi devrimiyle ortaya çıkan buharlı makinalar birinci evreyi, elektriğin icadı ikinci evreyi, bilgisayar ve internetin kullanımı üçüncü evreyi ve nihayet Endüstri 4.0 olarak isimlendirilen halen de içinde olduğumuz dönemi de dördüncü evre olarak tanımlamaktadırlar. Bu çalışma ise Gazzâlî'nin varlık hakkındaki metafizik görüşlerine dayanarak sanallaşmanın daha farklı bir tanımlamasını yapmayı deneyecek ve buna dayanarak fiziksel alemin sınırlarından kurtulma idealinin çok daha eski kökenlerinin olduğu iddiasını ortaya atacaktır. Bunu yaparken düşünce tarihindeki sürekliliğin elde edilmesi ve ortaya atılan tezin ulaşılabilir en eski izlerinin bulunması yoluna gidecektir. Dolayısıyla bu çalışma hem Gazzâlî'nin varlık anlayışını hem de bu anlayışın ortaya çıkmasına zemin hazırlayan düşünce tarihinin geçmişini dikkate alarak bugün gelinen noktayı anlamlandırmaya çalışacaktır. Bugün gelinen noktanın geriye doğru ortaya çıkışını kompoze etmeye çalışırken teoriler ve olaylar arasında ilişkisel ağlar kurmak suretiyle yapılacak olan bu çalışma eleştiriden varestedir. Ancak bununla beraber fiziksel olanın sembolleştirilmesinin farklı bir hikayesi, burada kaleme alınmaya çalışılacaktır.

Gelinen noktanın nasıl bir aşamaya denk geldiğini anlamak için gerçek nesne ve olaylar ile kurduğumuz ilişkinin tarihini dikkate almak gerekir. Bu çalışma insanın dış gerçeklikle kurmuş olduğu ilişkinin günümüz sanal ve dijital ilişkisine dönüşümünün tarihsel bir serüvenini düşünce tarihini dikkate alarak ortaya koymayı hedeflemektedir. Bunu yaparken metafiziksel teorilerin insanı maddi olandan akli olana doğru taşıma faaliyetiyle bazı benzer ve farklılıkları dikkate alarak yapacaktır.²⁹

Yukarıdaki bağlam çerçevesinde metaversiyi tüm var olan hatta var olmayan şeylerin sanal ortamda temsil edilmesi olarak tanımlamak mümkündür. Dijitalleştirme yoluyla bir şeyin temsilini oluşturma, yani bir nesne veya olaya sayıların işaret etmesi ve duyularımızın bunu deneyimlemesi. Burada metaversenin sanal alem ile insanın varlığı anlamaya çalışırken onu soyutlama faaliyeti arasında her bakımdan bir benzerlik iddiasında bulunulmamaktadır. Aralarında birçok açıdan farkların olduğu göz ardı edilmeden her ikisinin yaptığı faaliyetin fiziksel sınırları aşma çabası bakımından bir paralellik olduğu iddia edilmektedir. Fiziksel sınırları aşma çabası bile her açıdan benzerlik göstermemektedir. Çünkü metafiziğin fiziksel sınırları aşma çabası onun hakikate ulaşma amacına matuf iken metaversenin fiziği aşma çabası her türlü deneyimin sınırlarını aşmaya matuftur. Yine metafiziğin fiziği aşma çabası akli bir soyutlama iken metaversenin sanal alemin üç boyutlu bir sanallaştırma faaliyetidir. Burada insan deneyimlerinin sınırlarını aşma motivasyonu ile metafiziğin fiziksel sınırları aşma motivasyonlarının benzerliği ve bunun tarihsel gelişim bakımından insanın kendini kısıtlayan fiziği sürekli bir şekilde aşma gayretinin bir devamı olmaları yönüyle karşılaştırılmaktadır.

Varlığın sadece fiziksel olanla sınırlı olmadığı hatta onun aslının fiziksel olanın arka planında bulunan sanal hali veya adeta yazılımı diye ifade edilebilecek bir şey

²⁹ Tuba Nur Umut, "Dijital Dünyayı Anlamak: Varlık, Bilgi, Değer Ekseninde Bir Değerlendirme", VIII. Dini Yayınlar Kongresi, Dijital Yayıncılık, (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı yayınları, 2021, 103-111.

olduğunun Pisagor ile başlatılabileceği yukarıda ifade edilmişti. Hatta Thales ile başlayan felsefi düşünce serüveninin görünüş ve hakikat ayırımına dayandığı ve dolayısıyla felsefi düşüncenin hakikati fiziksel görünüşün ötesinde aradığı söylenmişti. Felsefi düşüncenin bu durumunun farklı birçok yorumunu yapmak her ne kadar mümkün ise de burada bu çabanın fiziğin sınırlarını aşma yönü dikkate alınacaktır. Zira her ne kadar aynı amaç veya yöntem ile olmazsa da metaversenin sanal alem oluşturma çabasının fiziği aşma yönü ile ilişki kurularak karşılaştırılması yapılabilir. Bu amaçla Gazzâlî'nin varlık hakkında yaptığı sınıflandırma her ne kadar başka amaçlar taşısa da onun da fiziği aşma çabası olarak yorumlanması mümkündür.

Metaversenin oluşturmayı hedeflediği sanal alemi her ne kadar yine duyumsanan bir alem olarak karşımıza çıksa da oluşturulan sanal alemin duyumsanan olması onun fiziği aşma çabası olarak yorumlamamıza engel olmaz. Çünkü fiziksel varlığın duyumsanan alemdeki halini de fiziksel olanın ilk sanallaştırılmış basamağı olarak yorumlanabilir. Bu yorumun nasıl yapıldığının daha iyi anlaşılması için Gazzâlî'nin varlık hakkında yaptığı sınıflamaya bir göz atmamız gerekir. Çünkü Gazzâlî varlığın fiziksel ve fiziksel olanın dışında ayrıca dört kategoride tasnife tabi tuttuğu taksiminde ilk basamağa hissi varlığı koymaktadır. Dolayısıyla onun taksiminde hissi varlık yani fiziksel varlığın duyumsanan hali fiziksel sınırların ilk olarak aşıldığı aşamaya denk gelmektedir.

5. Gazzâlî'nin Varlık Tasnifi ve Metaverse

Gazzâlî varlığı çeşitli bakımlardan tasnife tabi tutmuştur. Örneğin vücuda gelişi dikkate alındığında onun maddi veya fiziksel varlığından önceki Levh-i Mahfuz'daki hali, sonra dış dünyada tahakkuk etmiş hali, tahakkuk eden halin suretinin hayal gücünde tekrar oluşturulmuş hali ve suretin akla veya kalbe taşınmış hali olmak üzere dört farklı şekilde sınıflandırdığı olmuştur. Gazzâlî'nin mevcutları taksimi bazen insan idrakini dikkate alarak yaptığını görürüz. Bu taksime göre varlığın idrak edilmeden önceki hali cismani veya fiziksel varlık, duyu ile idrak edilmiş haline hissi varlık, hayal ile idrak edilmiş haline hayalî varlık, akıl ile idrak edilmiş haline aklî varlık diye isimlendirmektedir. Gazzâlî bazen de insan idrakini dikkate alarak âlemin, şehadet (mülk) ve gayb (melekût) olmak üzere iki kısım olduğunu ifade eder.³⁰ Onu *el-Maksadü'l-esnâ* adlı eserinde ise varlığı isimlendirmenin mantığını izah ederken varlığı dıştaki varlıkları, zihindeki varlıkları ve dildeki varlıkları olmak üzere üçlü bir tasnife tabi tuttuğunu görürüz. Buradaki anlatımında zatî bir varlığın nasıl olup da zihni ve lisanî bir varlığa dönüştürüldüğünü veya dilde ve zihinde tekrar üretilen varlıkların zati varlıkları tam olarak nasıl temsil edebildiklerini izah etmeye çalışır.³¹ Gazzâlî Fayşalü't-tefrika adlı eserinde varlığı zafî (maddi, fiziksel), hissi, hayalî, aklî ve şibhî olmak üzere beşli bir tasnife tabi tutmuştur.³² Ona göre zati varlık dış dünyada idrakten bağımsız olarak var olan fiziksel varlıktır. Hissi varlık türü ise sadece duylarda idrak edilir ve duyu haricinde dış dünyada fiziksel bir varlığı mevcut değildir. Gazzâlî dış dünyada olmadığı

³⁰ Ebu Hamid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, İhyâu 'ulûmi'd-din, çev. Mehmet A. Müftüoğlu (İstanbul: Pırlanta Yayınevi, tarihsiz) 3/35; Ebu Hamid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *Mışkatü'l-envâr*, çev. Süleyman Ateş (İstanbul: Bedir Yayınları, 1994), 24,25,41.

³¹ Ebu Hamid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *el-Maksadü'l-esnâ fî Şerhi esmâillâhi'l-hüsnâ*, (Beyrut: Dârü'l-kütübü'l-ilmîyye Yay., tarihsiz), 7,8; Ebu Hamid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *İlâhî Ahlak*, çev. Yaman Arkan (İstanbul: Uyanış Yay., 2007), 51-54.

³² Ebu Hamid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *Müslümanlık ile Zındıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, çev. Ahmet Mekin Kandemir, (İstanbul: Klasik Yayınları, 2023), 42-44.

halde bir şeyin duyumda algılanmasına delil olması için hızla hareket ettirilen ateş örneğini verir. Bu örneğe göre hızlıca dairevi olarak hareket ettirilen ateşte kesintisiz bir daire şekli görülür. Duyumsayanın duyusunda bir temsil olarak ortaya çıkan hissi varlık dış dünyada temessül ettiği yerde yani görüldüğü yerde ayrıca bir varlığının olmayışı ile metaversenin artırılmış gerçeklik arasında bir benzerlik kurulabilir. Zira metaversenin sanal aleminde dış dünyadaki fiziksel nesnelere kopyası yapıldığı gibi onlara ayrıca dışarıda bulunmayan öğeler katmak suretiyle artırılmış gerçeklik üretilir. Artırılmış gerçeklik bilgisayar vb. teknolojik cihazlarla gerçekliğin farklı bir yansıması veya farklı bir görünümünün sayısal kodlarla inşa edilmesidir. Gerçekliğe eklene bu kısım dış dünyada bulunmaz.³³ Gazzâlî hissi varlık türüne örnek olarak rüyada duyumsananları, bazı hastaların gördükleri suretleri ve peygamberlerin, velilerin gördükleri bazı suretleri verir. Örneğin peygamberimizin yanındaki sahabelerine “cennet ve cehennem az önce bu duvarın yüzeyinde bana gösterildi. Bu kadar hayır ve şerri bir arada hiç görmemiştim” şeklindeki hadisi tevil ederken cennet ve cehennemin duvar yüzeyinde görünmesinin peygamberde hissi varlık olarak ortaya çıktığını ifade etmektedir.³⁴ Bu şu anlama gelmektedir cennet ve cehennem zati yani fiziksel varlıklarıyla duvarda görünmüş değildir. Duvarda görünen şey peygamberin duyumunda ortaya çıkan hissi varlıktır.

Hayali varlık grubu ise dış dünyada bulunan zati varlıklardan alınan suretlerin hayal yetisinde tekrardan canlandırılmasıyla elde edilir. Zati varlık idrak edildikten sonra onun bir sureti zihne aktarılır. Hayal yetisinde bu zati varlığa mutabık bir tasavvur oluşturulur ve bu tasavvur sayesinde insanın düşünmek için tekrardan zati varlığa ihtiyacı kalmaz.³⁵ Hayalde oluşturulan bu suretler veya tasavvurların birleştirilmesi ve ayrıştırılması ile de farklı tasavvur ve suretler elde etmek mümkündür. Bu varlık türü ile metaversenin sanal aleminde oluşturulan dijital ikizler arasında benzerlikler kurulabilir. Çünkü metaversenin sanal aleminde öncelikle dış dünyada bulunan tüm nesne ve olayların dijital bir kopyasını oluşturmak esastır. Bu kopyalar temsil ettikleri hakikatlerine ne kadar çok benzerler ise sanal alemdeki gerçeklik hissini o kadar arttıracığı için kopyalama işinin iyi yapılması gerekir. Benzer bir şekilde zihin oluşturulan tasavvurun dış dünyadaki hakiki varlığı tam olarak temsil edebilmesi için mahiyetinin doğru bir şekilde tespit edilmesi gerekmektedir.

Aklî varlık Gazzâlî varlığın ayrıca akılla idrak edilen bir anlamının olduğunu ve işte aklın dış dünyadan duyu vasıtasıyla idrak edilerek aktarılan zati varlığın ve hayalde oluşturulan suret ve tasavvur ile elde edilen hayali varlığın dışında ayrıca bir anlamının olduğunu ve bu anlamında akli varlık olduğunu söyler. Onun verdiği örnekler dikkate alınırca varlığın anlamı zati varlığın gerçekleştirmek üzere tasarlandığı hikmeti veya işlevi denilebilecek olan amacdır. Örneğin elin hakikati ne onun fiziksel görünüşü ne onun hayaldeki suretidir. Onun asıl itibara alınması gereken hakikati onun tutma gücü olmasıdır. İşte aklın idrak ettiği bu anlamı akli bir varlık olarak karşımıza çıkar.³⁶

Şibhî varlık söz konusu olan şey ne dış dünyada ne duyuda ne hayalde ne de akıl da var olan varlıklardan bir olmayıp bir niteliğinden dolayı bir şeyin kendine benzeyen başka bir şey olarak tasavvur edilmesidir. Örneğin Allah hakkında varit olan öfke coşku sevinç

³³ Ergün Avcı, *Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Özne: Sanal Dünyada Kuramsal Etik Tartışmalar* (Denizli: Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2023), 97.

³⁴ Gazzâlî, *Müslümanlık ile Zımdıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, 42.

³⁵ Gazzâlî, *Müslümanlık ile Zımdıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, 42,43.

³⁶ Gazzâlî, *Müslümanlık ile Zımdıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, 44.

vb. ifadeler şibhî varlığın örnekleridir. Çünkü öfke geçek anlamda bir intikam alma isteğiyle kalpteki kanın kaynamasıdır. Halbuki Allah için böyle bir şeyin ne zati ne duyusal ne hayalî ne de akî olarak bulunması mümkün değildir. Şu hâlde bu onun cezalandırma iradesi ile benzer bir şey olmak ile tevil edilmelidir.³⁷

Gazzâlî'nin varlık hakkında yaptığı tasnif bir yönüyle nasların anlamlarının fiziksel olan ile sınırlandırıldığında ortaya çıkan sorunların giderilmesi amacını taşıdığını söylenebilir. Hatta anlamın varlık türlerinden herhangi biriyle sınırlanması da benzer problemlere sebep olabilir. Bu amaçla onun insan ruhunun bir yere sığmayıp alemi aşma arzusu motivasyonu ile hareket ettiğini ve bu durumun aslında felsefi düşüncenin de en başından beri taşımış olduğu bir motivasyon olduğu ifade edildi.

Sonuç

Bu çalışma öncelikle insanın metaverse evrenini oluşturma fikrinin yeni olmayıp tarihsel arka planının olduğunu ileri sürmeye çalıştı. Bunu yaparken insanın düşüncesinin en başından itibaren fiziksel olanı aşma amacını taşıdığını ileri sürdü. Bu sebeple düşünce tarihinde nesne ve olayları soyutlaştırma faaliyeti fiziksel varlığın sınırlarının ötesine geçme teşebbüsü olarak yorumlandı. Böylece dijitalleşmenin ilk tohumlarının Pisagor felsefesi ile atıldığını ve bu düşüncenin ürünü olan teknik zihnin çeşitli aşamalardan geçerek günümüzde ulaştığımız teknolojik seviyeye ulaştığını betimlemeye çalıştı. Aynı zamanda nesne ve olayları soyutlama ile girilen faaliyetin bir anlamda sanallaştırmanın ilk tohumları olduğunu ileri sürdü. Soyutlama faaliyetinin Gazzâlî'nin varlık anlayışında dört farklı varlık kategorisine denk geldiğini ileri sürerek bu faaliyetlerin günümüz sanal evren fikrini bir anlamda beslediğinin ancak çeşitli bakımlardan aralarında amaçsal farklılıklar olduğunu ortaya koymaya çalıştı.

Metaverse birçok teknolojinin kullanılarak oluşturulduğu bir evrendir. Bu evrenin mahiyeti hakkında konuşabilmek adına fazla detay olmamak kaydı ile teknik bazı açıklamalar elzem oldu. Bu açıklamalar metaversenin mahiyetinin ne olduğu hususunda doğru bir fikre ulaşma amacına binaen yapılmıştır. Bu amaç hasıl olduktan sonra ortaya atılan tezin yani fiziksel olanın dışına çıkma arzumuzun kadim köklerinin olduğu düşüncesinin anlaşılmasını daha da kolaylaştıracağı ön görüldü.

Gazzâlî'nin yapmış olduğu varlık tasniflerinin farklı amaçları olsa da bir yönüyle fiziksel olanın ötesine geçme arzusunu taşıdığını ve bu yönü ile onun yaptığı varlık tasnifinde bazı varlık guruplarının metaversenin sanal varlık gurupları arasında ilişkiler kurmaya imkân verdiği anlatılmaya çalışıldı. Örneğin o *Fayşalü't-tefrika* adlı eserinde İslam mezhepleri arasında gerçekleşen tekfir meselesinin naslar hakkında yapılan yorumların tek yönlü olmasına bağlamaktadır. Ona göre yapılan bu yorumlar varlığın sahip olduğu farklı düzeylerin dikkate alınmamış olmasında kaynaklanmaktadır. Her ne kadar Gazzâlî varlığın farklı düzeylerini tekfir meselesini çözmeye amaçlı olarak ortaya koymuş ise de bu çalışma Gazzâlî'nin ortaya koyduğu bu varlık düzeylerinin Thales'ten bu yana düşünce tarihi boyunca varlık hakkında yapılan araştırmaların bir devamı olarak ele almakta ve bunu insanoğlunun varlıkla ilgili idrakinde fiziksel sınırları aşma isteğinin bir parçası olarak yorumlamaktadır.

³⁷ Gazzâlî, *Müslümanlık ile Zımdıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, 44.

Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	<i>Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.</i>
Benzerlik Taraması	Yapıldı – Turnitin
Etik Bildirim	turkiyeilahiyat@gmail.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	<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>
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	turkiyeilahiyat@gmail.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.

Kaynakça / References

Avcı, Ergün. *Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Özne: Sanal Dünyada Kuramsal Etik Tartışmalar*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2023.

https://gcris.pau.edu.tr/bitstream/11499/50368/1/10350714_tez.pdf

Cevizci, Ahmet. *Felsefe Tarihi*. Ankara: Say yayınları, 2014.

Çapcıoğlu, İhsan-Anık, Hilal. "Sanayi Devrimi'nden Endüstri 4.0'a: Dijitalleşme ve Dijital Dünyada Dinin Statüsü". *Tevilat* 2/1 (2021), 27-43.

Damar, Muhammed, "Metaverse shape of your life for future: A bibliometric snapshot". *Journal of Metaverse*, 2021, 1(1), 1-8.

Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed. *İhyâu 'ulûmi'd-din*, çev. Mehmet A. Müftüoğlu, 3. Cilt. İstanbul: Pırlanta Yayınevi, tarihsiz.

Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed. *Mişkâtü'l-envâr*, çev. Süleyman Ateş. İstanbul: Bedir Yayınları, 1994.

Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed. *Müslümanlık ile Zındıklığı Ayırt Etmenin Ölçütü*, çev. Ahmet Mekin Kandemir. İstanbul: Klasik Yayınları, 2023.

Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed. *el-Maksadü'l-esnâ fi Şerhi esmâillâhi'l-hüsnâ*, Beyrut: Dâri'l-kütübi'l-ilmîyye Yay., tarihsiz.

Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed. *İlâhî Ahlak*, çev. Yaman Arıkan. İstanbul: Uyanış Yay., 2007.

Kahraman, Mehmet Emin. "Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam". *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 8/1, (2022), 149-162.

Karabulut, Burak. "Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler". *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 21, (2015),11-23.

Köksal, Fatma Nazlı. *Sanal Düzlemde Görsel Kültürün ve İmgenin Temsili, Metaverse*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2023.

Schwab, Klaus. *The Fourth Industrial Revolution*, Geneva: World Economic Forum, 2016.

Türk, G. D.- Bayrakçı, S. - Akçay, E. "Metaverse ve Benlik Sunumu". *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12/2 (2022), 316-333.

Oral, Behçet, "İnternet ve Eğitim", *İnternet ve Toplum*. Ed: Ahmet Tarcan, Ankara: Anı yayınları, 2006.

Özdemir, Muhammed. *Metaverse & Gerçek Zamanlı Sanal Yaşam*, İstanbul: İlimyurdu yay. 2023.

Özenir, İpek. "Metaverse ve Üretim: Metaverse'ün Üretime Etkileri", *Erciyes Akademi*, 36/2, (2022).

Umut, Tuba Nur. "Dijital Dünyayı Anlamak: Varlık, Bilgi, Değer Ekseninde Bir Değerlendirme". *VIII. Dini Yayınlar Kongresi*, Dijital Yayıncılık, (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı yayınları, 2021, 103-111.

Weber, Alfred. *Yunan Felsefesi*, çev. H. Vehbi Eralp İstanbul: Kabcacı Yayıncılık, 2014.

Yıldız, Elif. "İslam Felsefesi Perspektifinden Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırması". *Tetkik* 3 (Mart 2023), 107-130.

Yiğitoğlu, Mustafa. "Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World", *Afro Eurasian Studies*, 10/1 (2022), 5-14.

Zeller, Eduard, *Greک Felsefesi Tarihi*, çev. Ahmet Aydoğan İstanbul: Say Yayınları, 2008.

<https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2021/09/Into-The-Metaverse.pdf>
(Erişim 27 Temmuz 2023).

<https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>
(Erişim 20 Haziran 2023).