

Metaturizm: Sanal Gerçeklik Turlarıyla İnşa Edilen Seyahat Deneyimlerinin Psikolojik ve Sosyokültürel Etkileri

(Metatourism: The Psychological and Sociocultural Impacts of Travel Experiences Constructed Through Virtual Reality Tours)

Semahat GÖKER ÖZYÜREK^a

^a Dr., Bağımsız Araştırmacı, semahatgkr08@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1263-6271

MAKALENİN

Geliş Tarihi (Received):

9.5.2025

Kabul Tarihi (Accepted):

13.09.2025

Anahtar Kelimeler:

Metaturizm,
Sanal Gerçeklik,
Turizm,
Psikolojik Etkiler
Sosyokültürel Etkiler

Keywords:

Metatourism,
Virtual Reality,
Tourism,
Psychological Impacts,
Sociocultural Impacts

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi

*Sorumlu Yazar: Semahat GÖKER ÖZYÜREK

Eposta: semahatgkr08@gmail.com

Öz

Bu çalışma, metaturizm kavramını ve sanal gerçeklik (SG) turlarının seyahat deneyimleri üzerindeki psikolojik ve sosyokültürel etkilerini incelemektedir. Metaturizm, fiziksel olarak seyahat etmeden sanal ortamlar aracılığıyla farklı destinasyonları deneyimleme imkânı sunan yeni bir turizm anlayışıdır. Bu bağlamda, SG teknolojileri, kullanıcılara etkileşimli ve sürükleyici deneyimler yaşatarak geleneksel turizm anlayışına alternatif bir bakış açısı getirmektedir. Çalışmada, metaturizmin ve SG turlarının bireylerin psikolojileri üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri ile toplumsal ve kültürel düzeydeki yansımaları literatür taraması ve mevcut araştırmalar ışığında değerlendirilmiştir. Bulgular, metaturizmin erişilebilirlik, maliyet avantajı ve yeni deneyimler sunma gibi potansiyel faydalarının yanı sıra, sosyal izolasyon, gerçeklikten kopma ve sanal bağımlılık gibi riskleri de beraberinde getirebileceğini göstermektedir. Sosyokültürel açıdan ise, kültürel mirasın korunması ve tanıtılmasına katkı sağlama potansiyeli bulunmakla birlikte, otantik deneyimlerin yerini alamayacağı ve kültürel etkileşimin sınırlı kalabileceği tartışılmaktadır. Sonuç olarak, metaturizm ve SG turlarının gelecekte turizm sektöründe önemli bir yer edineceği öngörülmekle birlikte, bu teknolojilerin bireysel ve toplumsal etkilerinin dikkatli bir şekilde değerlendirilmesi ve olası olumsuzlukların en aza indirilmesi için stratejiler geliştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır.

Abstract

This study examines the concept of metatourism and the psychological and sociocultural impacts of virtual reality (VR) tours on travel experiences. Metatourism is a new tourism approach that offers the opportunity to experience different destinations through virtual environments without physical travel. In this context, VR technologies provide users with interactive and immersive experiences, offering an alternative perspective to traditional tourism. The study evaluates, through a literature review and existing research, both the positive and negative effects of metatourism and VR tours on individuals' psychology, as well as their reflections on social and cultural levels. Findings show that while metatourism offers potential benefits such as accessibility, cost advantages, and new experiences, it may also bring risks such as social isolation, detachment from reality, and virtual addiction. From a sociocultural perspective, although it has the potential to contribute to the preservation and promotion of cultural heritage, it is debated that it cannot replace authentic experiences and that cultural interaction may remain limited. In conclusion, while metatourism and VR tours are predicted to hold an important place in the future of the tourism sector, the study emphasizes that the individual and societal impacts of these technologies should be carefully evaluated, and strategies should be developed to minimize possible negative outcomes.

Makalenin Künyesi: Göker Özyürek, S. (2025). Metaturizm: Sanal Gerçeklik Turlarıyla İnşa Edilen Seyahat Deneyimlerinin Psikolojik ve Sosyokültürel Etkileri, *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 28 (2), 131-148. DOI: 10.55931/ahbvtfd.1696367

1. Giriş

Seyahat ve turizm, insanlık tarihinin başlangıcından bu yana var olan, farklı kültürleri tanıma, yeni yerler keşfetme ve deneyim kazanma arzusunun bir yansımasıdır. Geleneksel turizm anlayışı, fiziksel olarak bir yerden başka bir yere seyahat etmeyi gerektirirken, teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte yeni turizm türleri ortaya çıkmıştır (Timur & Köz, 2022). Bu türlerden biri olan metaturizm, sanal gerçeklik (SG), artırılmış gerçeklik (AR) ve diğer dijital teknolojiler aracılığıyla bireylerin fiziksel olarak bulunmadıkları yerleri deneyimlemelerine olanak tanıyan bir kavramdır (Guttentag, 2010; Yung & Khoo-Lattimore, 2017; Ercan, 2017; Pajo, 2025). Özellikle COVID-19 pandemisi sürecinde seyahat kısıtlamalarının artmasıyla birlikte popülaritesi artan metaturizm, turizm sektörüne yeni bir boyut kazandırmıştır (Çelik, Özdemir & Saygılı, 2023). Meta turizm, bireylerin fiziksel olarak seyahat etme imkânı olmasa dahi, sanal ortamlar ve özellikle sanal gerçeklik (VR) teknolojileri aracılığıyla denizaşırı destinasyonları deneyimlemelerine olanak tanıyan bir turizm türü olarak tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım, misafirlerin bir rezervasyonu onaylamadan ya da varış noktasına gitmeden önce dijital platformlar üzerinden destinasyonu keşfetmelerine ve sanal bir turistik deneyim yaşamalarına imkân sunmaktadır (Arasa, 2022; Demir, 2022). Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcılarına üç boyutlu, etkileşimli ve gerçekçi sanal ortamlar sunarak, adeta o ortamın içindeymiş gibi hissetmelerini sağlamaktadır (Babur, 2022). Bu teknoloji sayesinde, dünyanın herhangi bir yerindeki bir müzeyi gezmek, tarihi bir mekânda dolaşmak, doğal güzellikleri keşfetmek veya farklı kültürleri deneyimlemek mümkün hale gelmektedir. SG turları, fiziksel seyahatin mümkün olmadığı veya kısıtlı olduğu durumlarda (örneğin, sağlık sorunları, ekonomik kısıtlamalar, zaman yetersizliği vb.) bireylere alternatif bir seyahat deneyimi sunmaktadır (Yıldız, 2023).

Son yıllarda yapılan çalışmalar, metaturizmin potansiyel etkilerine dair çeşitli perspektifler sunmaktadır. Gürsoy ve arkadaşları (2022), metaverse'ün konaklama ve turizm sektöründe deneyim tasarımıyla pazarlamaya kadar birçok alanda köklü değişim yaratabileceğini savunurken; Buhalis ve arkadaşları (2022), bu teknolojilerin müşteri deneyimini kişiselleştirme ve değer ortak yaratım süreçlerini dönüştürme kapasitesine dikkat çekmektedir. Yang ve Wang (2025), metaturizmin 4I modeli (İmitasyon, Yoğunlaştırma, Etkileşim, Bütünleşme) çerçevesinde hem gerçeklik hem de sanallık boyutunda yeniden yapılandırılması gerektiğini vurgulamaktadır. Koo ve arkadaşları

(2023) ise metaverse turizminin yaratıcı ekonomiye dayalı iş modelleriyle seyahat alışkanlıklarını değiştireceğini ileri sürmektedir.

Metaturizm uygulamalarının birey ve toplum üzerindeki etkileri, özellikle psikolojik ve sosyokültürel boyutlarıyla da araştırma konusu haline gelmiştir. Tussyadiah ve arkadaşları (2018), sanal ortamda oluşan mekânsal bulunma hissinin destinasyon algısı üzerindeki etkilerini deneysel verilerle ortaya koyarken; Wu ve arkadaşları (2024), kullanıcıların metaverse ortamındaki akış deneyiminin, teknolojiye yönelik tutumlarını ve katılım niyetlerini güçlendirdiğini ortaya koymuştur. Sánchez-Amboage ve ekibi (2024) ise sanal destinasyon pazarlaması ve kullanıcıların içerik üreticisi olarak konumlanması gibi yapısal dönüşümlere dikkat çekmektedir.

Go ve Kang (2023), metaturizmin sürdürülebilir turizme katkı sağlayabileceğini öne sürerken, Ercan (2022) Türkiye bağlamında bu teknolojilerin rehberlik hizmetlerinden pazarlamaya kadar birçok alanda dönüştürücü potansiyel taşıdığını belirtmiştir. Aktaş, Taş Gürsoy ve Kurgun (2023) sektör profesyonelleriyle gerçekleştirdikleri çalışmada dijital altyapının gelişmemiş olması nedeniyle metaturizm uygulamalarının henüz sınırlı kaldığını vurgulamıştır. Çilesiz ve Aydın (2022) ile Özdemir (2025), kavramsal ve bibliyometrik çalışmalarla bu alandaki literatürün gelişimini analiz etmiş; Serçek ve Korkmaz (2023) ise Türkiye merkezli metaturizm uygulamalarının eğilimlerini ve eksikliklerini ortaya koymuştur.

Bu bağlamda hazırlanan çalışma, metaturizmin sanal gerçeklik turları yoluyla inşa edilen seyahat deneyimlerinin psikolojik ve sosyokültürel etkilerini bütüncül bir yaklaşımla ele almayı amaçlamaktadır. Çalışma, metaturizmin sunduğu fırsatların yanı sıra sosyal izolasyon, gerçeklikten kopma, kültürel metalaşma ve dijital eşitsizlik gibi potansiyel riskleri de analiz ederek, bu alanın çok boyutlu etkilerine dair kapsamlı bir değerlendirme sunmaktadır. Literatür taramasına dayalı olarak yürütülen araştırma, alandaki ampirik boşluklara da işaret ederek gelecekte yapılacak çalışmalar için teorik bir temel oluşturmayı hedeflemektedir.

2. Kavramsal Çerçeve

2.1. Metaturizm Kavramı

Metaturizm, "meta" (ötesinde, sanal) ve "turizm" kelimelerinin birleşiminden oluşan bir kavramdır (Pajo, 2025). Geniş anlamıyla, fiziksel dünyanın ötesinde, sanal ortamlarda

gerçekleştirilen turizm faaliyetlerini ifade eder. Bu kavram, özellikle dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte daha da önem kazanmıştır (Timur & Köz, 2022). Metaturizm, bireylerin coğrafi sınırları aşarak, farklı kültürleri, tarihi mekanları ve doğal güzellikleri sanal olarak deneyimlemelerine olanak tanır (Çelik vd., 2023). Bu deneyim, genellikle sanal gerçeklik (SG), artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler aracılığıyla sağlanır (Babur, 2022). Metaturizmin temel özellikleri şunlardır:

Sanal Deneyim: Fiziksel bir seyahat yerine, teknoloji aracılığıyla oluşturulan sanal bir ortamda deneyim yaşanır (Serçek & Korkmaz, 2023).

Etkileşim: Kullanıcılar, sanal ortamla ve diğer kullanıcılarla etkileşim kurabilir (Inmor vd., 2025).

Erişilebilirlik: Coğrafi konumdan bağımsız olarak, internet bağlantısı olan herkes tarafından erişilebilir (Yıldız, 2023).

Maliyet Etkinliği: Geleneksel turizme kıyasla genellikle daha düşük maliyetlidir (Aktaş vd., 2023).

Sürükleyicilik: SG ve AR gibi teknolojiler sayesinde, kullanıcılara gerçekçi ve sürükleyici bir deneyim sunar (Shin, Lee & Kim, 2021).

Sanal Gerçeklik (SG) Turları: Sanal gerçeklik turları, metaturizmin en yaygın uygulamalarından biridir (Atasoy & Çavuş, 2023). Özel olarak tasarlanmış gözlükler ve sensörler aracılığıyla, kullanıcıların kendilerini üç boyutlu bir sanal ortamın içinde hissetmelerini sağlar (Tayyara, Sezerel & Kama, 2022). Bu turlar sayesinde, bireyler evlerinden çıkmadan dünyanın farklı yerlerini gezebilir, tarihi eserleri inceleyebilir veya doğal güzelliklerin tadını çıkarabilirler (Yuan & Hong, 2024). SG turlarının eğitim, eğlence, pazarlama gibi birçok alanda kullanım potansiyeli bulunmaktadır (Azadaliyez & Demirkol, 2023). Turizm sektöründe ise, potansiyel turistlere destinasyonları tanıtmak, seyahat öncesi deneyim yaşatmak ve seyahat kararlarını etkilemek amacıyla kullanılabilir (Kulakoğlu Dilek, 2022). Ayrıca, fiziksel engelleri olan veya seyahat imkânı kısıtlı olan bireyler için de önemli bir alternatif sunmaktadır (Wei, Qi & Zhang, 2023).

Psikolojik Etkiler: Sanal gerçeklik turlarının bireyler üzerindeki psikolojik etkileri hem olumlu hem de olumsuz olabilir (Aboul-Yazeed, Darwish & Hassanien, 2025).

2.1. Seyahat Deneyimlerinin Psikolojik Etkiler

Sanal gerçeklik teknolojilerinin turizm alanına entegre edilmesiyle birlikte, seyahat deneyimleri yalnızca fiziksel mekâna bağlı olmaktan çıkmış; bilişsel, duygusal ve sosyal boyutları kapsayan sanal deneyimlere evrilmiştir. Bu dönüşüm, bireylerin turizmden elde ettikleri psikolojik faydaların yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Literatürde, sanal seyahat deneyimlerinin bireylerin ruh sağlığı, duygusal iyi oluşu ve sosyal ilişkileri üzerinde anlamlı etkiler yarattığına dair bulgulara sıkça rastlanmaktadır (Han, Tom Dieck & Jung, 2021; Zhang vd., 2023). Özellikle fiziksel engeller, ekonomik sınırlılıklar veya zaman kısıtları nedeniyle seyahat edemeyen bireyler için metaturizm, alternatif bir psikolojik rahatlama ve deneyim alanı sunmaktadır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik temelli seyahat deneyimlerinin olumlu ve olumsuz psikolojik etkileri, kullanıcıların motivasyonları, beklentileri ve sosyodemografik özellikleri doğrultusunda çeşitlenmektedir. Aşağıda, bu etkiler detaylandırılarak sunulmuştur.

2.1.1. Olumlu Psikolojik Etkiler

Deneyim ve Keşif İsteğinin Tatmini: Fiziksel olarak ulaşılamayan yerleri görme ve deneyimleme imkânı sunarak merak ve keşif duygularını tatmin edebilir (Zhang, Zhang, Li & Liu, 2023).

Rahatlama ve Stres Azaltma: Özellikle doğa ve tarihi mekanların sanal turları, bireylerde rahatlama ve stres azaltma etkisi yaratabilir (Han, Tom Dieck & Jung, 2021).

Empati ve Farkındalık Artışı: Farklı kültürleri ve yaşam tarzlarını sanal olarak deneyimlemek, empati duygusunu ve kültürel farkındalığı artırabilir (Wang & Guo, 2025).

Eğitim ve Öğrenme: Tarihi ve kültürel mirasın sanal turları, eğitici ve öğretici bir deneyim sunabilir (Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023).

Sosyal Bağlantı: Çok kullanıcılı sanal ortamlarda gerçekleştirilen turlar, sosyal etkileşimi ve topluluk duygusunu artırabilir (Inmor, Na-Nan, Phanniphong, Jaturat & Hirnşal, 2025).

2.1.2. Olumsuz Psikolojik Etkiler

Gerçeklikten Kopma ve İzolasyon: Aşırı sanal turizm, bireylerin gerçek dünyadan kopmasına ve sosyal izolasyona yol açabilir (Disegna & Gola, 2021).

Sanal Bağımlılık: Sürekli ve kontrolsüz sanal deneyimler, bağımlılık riskini beraberinde getirebilir (Chakrabarti, 2025).

Hayal Kırıklığı ve Beklenti Uyumsuzluğu: Sanal deneyimlerin gerçek hayattaki deneyimlerle örtüşmemesi durumunda hayal kırıklığı yaşanabilir (Kutvan, 2021).

Simülasyon Hastalığı (Motion Sickness): Bazı bireylerde sanal gerçeklik deneyimi, baş dönmesi, mide bulantısı gibi fiziksel rahatsızlıklara neden olabilir (Aboul- Yazeed vd., 2025).

Mahremiyet ve Güvenlik Endişeleri: Sanal ortamlarda kişisel verilerin gizliliği ve güvenliği konusunda endişeler ortaya çıkabilir (Büyükbaykal & Sönmez, 2022).

Sosyokültürel Etkiler: Metaturizm ve sanal gerçeklik turlarının sosyokültürel etkileri de dikkate değerdir.

2.2. Seyahat Deneyimlerinin Sosyokültürel Etkiler

Sanal gerçeklik teknolojilerinin turizme entegrasyonu yalnızca bireysel deneyimi dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda toplumsal ve kültürel düzeyde de çeşitli etkiler yaratmıştır. Metaturizm uygulamaları, dijital ortamda gerçekleşen seyahat deneyimleri aracılığıyla kültürel mirasın korunması, tanıtılması ve aktarılmasına katkı sunmakta; farklı kültürler arasında sembolik köprüler kurmaktadır (Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023). Bununla birlikte, bu tür uygulamalar sadece kültürel değil, aynı zamanda sosyal kapsayıcılık ve eğitim gibi alanlarda da önemli potansiyeller barındırmaktadır (Ercan, 2022; Wang & Guo, 2025). Özellikle fiziksel veya sosyoekonomik nedenlerle turizme katılımı sınırlı olan bireyler için dijital seyahat deneyimleri, katılımcılığı ve kültürel erişimi artırıcı bir rol üstlenmektedir (Çelik, Özdemir & Saygılı, 2023). Bu bağlamda, metaturizmin sunduğu sanal deneyimlerin sosyokültürel düzeyde ne tür etkiler yarattığı hem olumlu hem de eleştirel boyutlarıyla aşağıda değerlendirilmiştir.

2.2.1. Olumlu Sosyokültürel Etkiler

Kültürel Mirasın Korunması ve Tanıtılması: Sanal turlar, tarihi ve kültürel mirasın dijital ortamda korunmasına ve daha geniş kitlelere tanıtılmasına olanak tanır (Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023).

Kültürlerarası Etkileşim ve Anlayış: Farklı kültürlerin sanal olarak deneyimlenmesi, kültürlerarası anlayışı ve hoşgörüyü artırabilir (Wang & Guo, 2025).

Eğitim ve Bilinçlendirme: Toplumsal sorunlara (örneğin, iklim değişikliği, yoksulluk) dikkat çekmek ve farkındalık yaratmak için sanal deneyimler kullanılabilir (Ercan, 2022).

Turizmde Erişilebilirlik: Fiziksel engelleri olan veya seyahat imkânı kısıtlı olan bireylerin turizm faaliyetlerine katılımını sağlayabilir (Çelik, Özdemir ve Saygılı, 2023).

2.2.2. Olumsuz Sosyokültürel Etkiler

Otantik Deneyim Kaybı: Sanal deneyimlerin, gerçek hayattaki otantik kültürel etkileşimin yerini tutamayacağı ve yüzeysel kalabileceği endişesi bulunmaktadır (Disegna & Gola, 2021).

Kültürel Değerlerin Metalaşması: Kültürel mirasın sanal ortamda ticarileştirilmesi, kültürel değerlerin özgünlüğünü yitirmesine neden olabilir (Babur, 2022).

Dijital Bölünme: Teknolojiye erişimi olmayan veya dijital okuryazarlığı düşük olan kesimlerin bu deneyimlerden mahrum kalması, toplumsal eşitsizlikleri derinleştirebilir (Büyükbaykal ve Sönmezer, 2022).

Sosyal Etkileşimde Azalma: Sanal dünyaya aşırı odaklanma, gerçek hayattaki sosyal etkileşimlerin azalmasına ve toplumsal bağların zayıflamasına yol açabilir (Chakrabarti, 2025).

3. Yöntem

Metaturizm ve sanal gerçeklik tabanlı seyahat deneyimlerinin psikolojik ve sosyokültürel etkilerini ele alan derleme çalışmasında herhangi bir ampirik veri toplanmamış, bunun yerine konuya dair akademik bilgi birikimini ortaya koymak amacıyla belge taramasına dayalı bir yöntem benimsenmiştir (Boote & Beile, 2005; Snyder, 2019).

3.1. Verilerin Toplanması

Araştırmanın yöntemi, kavramsal çerçeveyi genişletmek ve metaturizm üzerine yapılmış güncel çalışmaları sistematik bir biçimde incelemek amacıyla planlanmıştır. Bu bağlamda, 2018–2025 yılları arasında yayımlanan Türkçe ve İngilizce akademik makaleler, kitap bölümleri, tezler ve sektör raporları taranmıştır. Arama, Google Scholar, Web of Science, Scopus, TR Dizin ve YÖK Tez veri tabanı gibi çeşitli kaynaklar aracılığıyla yürütülmüş; “metaturizm”, “metaverse turizmi”, “virtual reality tourism”, “VR travel”, “sanal turizm” gibi anahtar kelimeler kullanılmıştır.

Kaynakların seçiminde aşağıdaki ölçütler dikkate alınmıştır: (1) konunun kapsamı ile doğrudan ilişkili olması, (2) 2018 sonrası yayımlanmış güncel çalışmaları içermesi, (3) akademik nitelik taşıması (hakemli dergi, tez, rapor vb.), (4) konuya kuramsal veya uygulamalı katkı sunması. Bu çerçevede elde edilen belgeler titizlikle incelenmiş ve çalışma kapsamında sınıflandırılarak sunulmuştur.

Literatür taramasına dayalı olması nedeniyle bu çalışma, ampirik bulgu üretmek yerine, mevcut bilgi birikimini organize etmeyi, kavramsal boşluklara işaret etmeyi ve metaturizmin çok yönlü etkilerini tartışmayı hedeflemektedir. Literatür taraması yöntemi, özellikle yeni gelişen ya da hızla dönüşen konularda kavramsal netlik sağlamak için etkili bir yaklaşımdır (Torraco, 2005; Webster & Watson, 2002).

4. Bulgular ve Tartışma

Çalışmada yapılan literatür taramasına göre, metaturizm ve sanal gerçeklik (SG) teknolojilerine dayalı seyahat deneyimleri, bireyler üzerinde çok boyutlu etkiler yaratmaktadır. Bulgular, özellikle psikolojik ve sosyokültürel düzeyde hem olumlu hem de olumsuz sonuçları içeren kapsamlı bir tabloyu ortaya koymaktadır. Bu bölümde, ilgili literatür ışığında elde edilen bulgular hem içeriksel olarak sunulmakta hem de tartışılmaktadır.

4.1. Psikolojik Etkiler

Sanal gerçeklik turları, bireylerin fiziksel sınırlamalara takılmaksızın farklı destinasyonları deneyimlemelerine olanak tanımakta, böylece erişilebilirliği artırmakta ve turizmde fırsat eşitliği sağlamaktadır (Han vd., 2021; Yıldız, 2023). Özellikle hareket kısıtlılığı, ekonomik engeller veya zaman yetersizliği gibi faktörlerle seyahat edemeyen bireyler için SG, yeni kültürlerle temas etme ve öğrenme fırsatları sunmaktadır. Bu durumun bireylerin yaşam doyumu, bilişsel rahatlama ve psikolojik iyilik hali üzerinde olumlu etkiler yarattığı vurgulanmaktadır (Zhang vd., 2023; Wang & Guo, 2025).

Bununla birlikte, literatür taraması, SG deneyimlerinin aşırı kullanımı halinde gerçeklikten kopma, sosyal izolasyon, sanal bağımlılık ve depresif eğilimler gibi psikolojik sorunlara yol açabileceğini göstermektedir (Disegna & Gola, 2021; Chakrabarti, 2025). Özellikle genç bireylerin bu ortamlarda geçirdiği sürenin artışıyla birlikte, sanal ve fiziksel dünya arasındaki sınırların bulanıklaşması, bireylerin psikososyal gelişimlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Ayrıca, SG deneyimlerinin

yarattığı beklenti ile gerçek dünya arasındaki uyumsuzluk, kullanıcıda hayal kırıklığı ve tatminsizlik duygularına da neden olabilmektedir (Kutvan, 2021). Bu bağlamda, metaturizmin psikolojik etkilerine ilişkin bulgular, hem iyilik halini artıran olanaklar sunduğu, hem de kronikleşebilecek psikolojik riskleri tetikleyebileceği yönünde iki kutuplu bir tablo sunmaktadır. Tussyadiah ve arkadaşları (2018) tarafından ortaya konan “mekânsal bulunma hissi” kavramı, bu tür sanal deneyimlerin yüksek etki potansiyelini desteklemekte; ancak Aboul-Yazeed ve arkadaşları (2025) gibi araştırmalar, SG’nin ruhsal sağlık üzerindeki uzun vadeli etkilerine karşı dikkatli olunması gerektiğini vurgulamaktadır. Çalışmamız, bu ikili yapıyı birlikte ele alarak, metaturizmin psikolojik sonuçlarına dair bütüncül bir değerlendirme sunmaktadır.

4.2. Sosyokültürel Etkiler

Metaturizm uygulamaları, kültürel mirasın korunması ve dijital ortamlarda yeniden inşa edilmesi konusunda önemli avantajlar sunmaktadır. Sanal müzeler, dijital arşivler ve 3D rekonstrüksiyonlar aracılığıyla tarihî yapılar, geleneksel yaşam biçimleri ve kültürel ritüeller, daha geniş kitlelere ulaştırılabilmekte; böylece hem kültürel farkındalık artmakta hem de bu miras gelecek nesillere aktarılabilmektedir (Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023; Wang & Guo, 2025). Ayrıca, SG turları sayesinde farklı kültürlerin sanal olarak deneyimlenmesi, kültürlerarası anlayışı ve hoşgörüyü güçlendirme potansiyeli taşımaktadır (Go & Kang, 2023).

Ancak bu olumlu katkılara rağmen, metaturizmin kültürel otantiklikten uzaklaşma, değerlerin metalaşması ve yüzeysel kültürel temsiller üretme riskleri de bulunmaktadır (Babur, 2022; Serçek & Korkmaz, 2023). Gerçek bir toplumsal temasın yerini sanal bir temsilin alması, kültürel deneyimin derinliğini ve bağlamsal bütünlüğünü kaybetmesine neden olabilir. Bu durum, yerel kültürlerin basitleştirilmesi, turistikleştirilmesi ve kimlik kaybı risklerini beraberinde getirmektedir. Ayrıca, SG turlarının içerikleri genellikle platform sağlayıcılar ve büyük teknoloji firmaları tarafından kurgulandığı için, kültürel temsillerin sömürgeleştirilmesi gibi daha derin eleştirel boyutlar da gündeme gelmektedir.

Öte yandan, literatürde sıkça vurgulanan bir diğer unsur, dijital uçurumdur. Dijital altyapıdan yoksun bireyler veya toplumlar, metaturizmin sunduğu deneyimlere ulaşamamakta ve bu durum mevcut toplumsal eşitsizlikleri derinleştirmektedir

(Büyükbaykal & Sönmezrer, 2022). Özellikle kırsal kesimler, yaşlılar ve dijital okuryazarlığı düşük bireyler, bu teknolojilerden dışlanma riski taşımaktadır.

Bu bulgular, Buhalis ve arkadaşları (2022) tarafından vurgulanan müşteriyle değer ortak yaratımı kavramı ile kısmen örtüşse de kültürel temsil, etik hassasiyet ve erişim eşitliği gibi konular, metaturizmin sadece teknolojik değil, aynı zamanda etik ve sosyal boyutlarıyla da yönetilmesi gerektiğini göstermektedir. Dolayısıyla bu çalışma, SG destekli turizm pratiklerinin yeni fırsat alanları kadar yeni eşitsizlik biçimleri de yaratabileceğini ortaya koymakta ve çok katmanlı bir değerlendirme önermektedir.

5. Sonuç ve Öneriler

Yapılan çalışma, metaturizm ve sanal gerçeklik (SG) teknolojilerinin bireylerin psikolojik durumları ile toplumların sosyokültürel yapıları üzerindeki etkilerini ele alan bütüncül bir literatür incelenmesine dayanmaktadır. Elde edilen bulgular, metaturizmin turizm anlayışında köklü bir dönüşüm başlattığını; erişilebilirlik, kültürel farkındalık ve bilişsel rahatlama gibi olumlu katkılar sunduğunu göstermektedir (Han, Tom Dieck & Jung, 2021; Wang & Guo, 2025). Bununla birlikte, bu teknolojilerin aşırı ve denetimsiz kullanımı durumunda bireysel psikolojik dengesizlikler ile toplumsal eşitsizliklerin artabileceği yönünde eleştirel görüşler de literatürde yer almaktadır (Disegna & Gola, 2021; Chakrabarti, 2025).

Psikolojik açıdan, metaturizm; bireylerde merak ve keşfetme arzusunu tatmin etme, empati geliştirme, zihinsel rahatlama ve stres azaltma gibi işlevler üstlenmektedir (Zhang et al., 2023; Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023). Özellikle fiziksel, ekonomik ya da coğrafi engeller nedeniyle seyahat edemeyen bireyler için önemli bir alternatif sunmaktadır. Ancak, gerçeklikten kopma, sosyal izolasyon ve sanal bağımlılık gibi olumsuzluklar, genç kullanıcılar başta olmak üzere bazı gruplar için ciddi riskler barındırmaktadır (Disegna & Gola, 2021; Chakrabarti, 2025).

Sosyokültürel düzeyde, metaturizm uygulamaları, kültürel mirasın dijital ortamda korunması ve tanıtılması açısından büyük fırsatlar sunmakta; farklı kültürlerin daha geniş kitlelere ulaşmasına imkân tanımaktadır (Yaralı & Özçelik Baloğlu, 2023; Babur, 2022). Sanal müzeler ve tarihi yapıların üç boyutlu yeniden inşası, kültürel çeşitliliğin desteklenmesine katkı sağlamaktadır. Ancak kültürel değerlerin ticarileştirilmesi, yüzeysel sunulması ya da bağlamsal bütünlüğünden koparılması gibi riskler de

beraberinde gelmektedir (Serçek & Korkmaz, 2023). Ayrıca dijital uçurum nedeniyle metaturizm hizmetlerine erişemeyen birey ve grupların dışlanma riski, sosyoekonomik eşitsizlikleri derinleştirebilir (Büyükbaykal & Sönmezrer, 2022). Bu bağlamda, metaturizmin birey ve toplum üzerindeki etkilerinin sürdürülebilir biçimde yönetilebilmesi için aşağıdaki öneriler sunulmaktadır:

- *Bilinçli Kullanım ve Farkındalık Artırma:* SG teknolojilerinin, bireyler tarafından bilinçli şekilde ve sınırlı sürelerle kullanılması teşvik edilmelidir. Özellikle genç bireylerde bağımlılık, gerçeklikten kopma gibi risklerin azaltılması amacıyla eğitim kurumlarında bilgilendirme programları oluşturulmalıdır (Aboul-Yazeed, Darwish & Hassanien, 2025).
- *Eleştirel Dijital Okuryazarlık:* Kullanıcıların sanal ortamlarda karşılaştıkları bilgilerin doğruluğunu ve kültürel içeriklerin otantikliğini değerlendirebilme becerilerinin artırılması gerekmektedir. Böylece bireyler pasif tüketiciler olmaktan çıkıp bilinçli katılımcılar hâline gelebilirler (Kutvan, 2021).
- *Teknolojik Altyapının Geliştirilmesi ve Erişilebilirliğin Artırılması:* Gelişmekte olan bölgeler ve dijital erişim açısından dezavantajlı gruplar için SG teknolojilerine erişimi kolaylaştıracak altyapı yatırımları yapılmalıdır (Çelik, Özdemir & Saygılı, 2023).
- *Kültürel Otantikliğin Korunması:* Sanal içerikler üretilirken kültürel değerlere sadık kalınmalı, yerel topluluklar sürece aktif olarak dâhil edilmeli ve kültürel mirasın metalaştırılmasının önüne geçilmelidir (Babur, 2022; Serçek & Korkmaz, 2023).
- *Etik İlkeler ve Yasal Düzenlemeler:* Kullanıcı haklarının korunması, kişisel verilerin güvenliği ve sanal ortamlardaki içeriklerin düzenlenmesi amacıyla açık etik kodlar ve yasal altyapılar oluşturulmalıdır (Ercan, 2022).
- *Psikolojik Destek Mekanizmaları:* SG teknolojilerinin bireylerde yaratabileceği olası psikolojik sorunlara yönelik danışmanlık ve destek programları geliştirilmeli; özellikle genç kullanıcılar hedef alınarak koruyucu müdahaleler teşvik edilmelidir (Chakrabarti, 2025).
- *Araştırma ve Geliştirme Çalışmalarının Teşviki:* Metaturizmin birey, toplum ve turizm sektörü üzerindeki etkilerini daha yakından anlayabilmek için

disiplinlerarası araştırmaların artırılması gerekmektedir (Buhalis, Lin & Leung, 2022).

- *Sektörler Arası İşbirliğinin Güçlendirilmesi*: Turizm sektörü, teknoloji geliştiricileri, kamu kurumları ve akademi iş birliği içerisinde çalışarak, metaturizm uygulamalarını kapsayıcı, etik ve sürdürülebilir biçimde yaygınlaştırmalıdır (Gürsoy, Malodia & Dhir, 2022).

Sonuç olarak, metaturizm ve SG teknolojileri, turizm sektöründe yalnızca teknolojik bir yenilik değil, aynı zamanda toplumsal yapıyı dönüştürebilecek bir paradigma değişiminin habercisidir. Bu dönüşüm sürecinde fırsatların adil, bilinçli ve etik temelde değerlendirilmesi için bütüncül ve multidisipliner yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Kaynakça

- About-Yazeed, R. S., Darwish, A., & Hassanien, A. E. (2025). Flourish the mood: a systematic review on the impacts of metaverse on psychological and mental health. *Frontiers in Virtual Reality*, 6. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1429038>
- Aktaş, E., Taş, İ., & Kurgun, A. (2023). Turizm Sektöründe Metaverse’ün Geleceği: Araç mı, Amaç mı?. *Uluslararası Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 143-152. <https://doi.org/10.30625/ijctr.1389900>
- Arasa, D. (2022). [usa.inquirer.net/91663/metaverse-tourism] (Erişim Tarihi: 26.03.2025)
- Atasoy, B., & Çavuş, Ş. (2023). Turizm Endüstrisi Açısından Sanal Gerçeklik Sistemleri Üzerine 25 Yıllık Bir Araştırma: Bilimsel Makalelerin İçerik Analizi. *Turizm ve İşletme Bilimleri Dergisi*, 12(1), 1-19.
- Azadaliyev, S., & Demirkol, Ş. (2023). Turizm Sektöründe Artırılmış Gerçeklik ve Dijital Dönüşümün Değerlendirilmesi. *TUCADE – Turizm Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 11-26.
- Babur, Y. (2022). Metaverse Ağında Turizm Endüstrisinin Rolü. *Turizm Ekonomi ve İşletme Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 91-101.
- Boote, D. N., & Beile, P. (2005). Scholars before researchers: On the centrality of the dissertation literature review in research preparation. *Educational researcher*, 34(6), 3-15.
- Buhalis, D., Lin, M. S., & Leung, D. (2022). Metaverse as a driver for customer experience and value co-creation: implications for hospitality and tourism management and marketing. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 35(2), 701-716.
- Büyükbaykal, C. I., & Sönmezer, Z. (2022). Metaverse ile Toplumsal Yaşam Arasındaki İlişki. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 8(1), 139-148.

- Chakrabarti, S. (2025). Metaverse for mental health disorders: Opportunities and challenges. *World Journal of Clinical Cases*, 13(4), 97813. <https://doi.org/10.12998/wjcc.v13.i4.97813>
- Çelik, G., Özdemir, G., & Saygılı, M. (2023). Metaverse Turizm Sektörü İçin Konforlu Bir Paralel Evren mi Yoksa Sadece Abartılan Bir Trend mi?. L. Altınay, O. M. Karatepe, & M. Tuna (Ed.), *Daha İyi Bir Dünya İçin Turizm - Sayı 2* (ss. 135-147). University of South Florida M3 Publishing.
- Çilesiz, E., & Aydın, N. (2022). Metaverse ve turizm: Kavramsal bir yaklaşım. *Journal of academic tourism studies*, 3(1), 32-44.
- Demir, Ç. (2022). Metaverse Teknolojisinin Otel Sektörünün Geleceğine Etkileri Üzerine Bir İnceleme (An Investigation Into the Impact of Metaverse Technology on The Hotel Industry's Future). *Journal of Tourism & Gastronomy Studies*, 10(1), 542-555.
- Disegna, M., & Gola, M. (2021). Virtual reality tourism experiences: Addiction and isolation. *Annals of Tourism Research*, 90, 103272. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2021.103272>
- Ercan, F. (2022). Metaverse Teknolojisinin Gelecekte Turizm Sektörüne Olası Etkilerini Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 1063-1092. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1225882>
- Go, H., & Kang, M. (2023). Metaverse tourism for sustainable tourism development: Tourism agenda 2030. *Tourism Review*, 78(2), 381-394.
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism management*, 31(5), 637-651. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.07.003>
- Gürsoy, D., Malodia, S., & Dhir, A. (2022). The metaverse in the hospitality and tourism industry: An overview of current trends and future research directions. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 31(5), 527-534.
- Han, D. I., tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2021). The impact of a 360° virtual tour on the reduction of psychological stress before a real visit. *Current Psychology*, 40(10), 5115–5127. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-01258-5>
- Inmor, S., Na-Nan, K., Phanniphong, K., Jaturat, N., & Hirnšal, M. (2025). Unveiling the metaverse: The mediating role of social interaction in enhancing tourism experiences. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 11(1), 100461. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100461>
- Koo, C., Kwon, J., Chung, N., & Kim, J. (2023). Metaverse tourism: conceptual framework and research propositions. *Current Issues in Tourism*, 26(20), 3268-3274.
- Kulakoğlu Dilek, N. (2022). Rekreasyon İşletmelerinde Kullanılan Sanal Gerçeklik Teknolojisine Yönelik Kullanıcıların Görüş ve Deneyimlerinin İncelenmesi. *GSI Journals Seri A: Advancements in Tourism, Recreation and Sports Sciences*, 5(2), 204-222.

- Kutvan, R. (2021, 1 Kasım). *Siber psikoloji ve sanal gerçeklik: Metaverse psikolojimizi nasıl etkiler?*. Uplifers. Erişim adresi: <https://www.uplifers.com/siber-psikoloji-ve-sanal-gerceklik-metaversepsikolojimizi-nasil-etkileyecek/>
- Özdemir, M. A. (2025). What is the Current Trajectory of Metaverse Tourism Research: A Bibliometric Overview. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 12(1), 43-70.
- Pajo, A. (2025). Turizm İşletmelerinde Metaverse Kullanımı ve Gelecekteki Kullanımına Yönelik Beklentiler. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14(2), 793-812. <https://doi.org/10.33206/mjss.1482223>
- Sánchez-Amboage, E., Crespo-Pereira, V., Membiela-Pollán, M., & Jesús Faustino, J. P. (2024). Tourism marketing in the metaverse: A systematic literature review, building blocks, and future research directions. *Plos one*, 19(5), e0300599.
- Serçek, S., & Korkmaz, M. (2023). Turizm Sektöründe Metaverse'ün Kullanımına İlişkin Sistemik Bir Literatür Çalışması. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 6(5), 701-721. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2023.1228>
- Shin, H., Lee, S., & Kim, J. (2021). A Study on the Causal Process of Virtual Reality Tourism and Its Effect on Subjective Well-Being. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1009. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031009>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339.
- Tayyara, M., Sezerel, H., & Kama, S. (2022). Sanal Gerçeklik Kullanımı Deneyimi Etkiler mi? OMM Ziyaretçilerine Yönelik Bir Araştırma. *Journal of Gastronomy, Hospitality and Travel*, 5(4), 1398-1412.
- Timur, B., & Köz, E. N. (2022). Turizmde Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Çalışmaları Üzerine Sistemik Bir Literatür Taraması. *Turizm Akademik Dergisi*, 9(1), 205-224.
- Torraco, R. J. (2005). Writing integrative literature reviews: Guidelines and examples. *Human resource development review*, 4(3), 356-367.
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., & Tom Dieck, M. C. (2018). Virtual reality, presence, and attitude change: Empirical evidence from tourism. *Tourism management*, 66, 140-154.
- Wang, Y., & Guo, R. (2025). How does the metaverse tourism experience form tourists' happiness: A mixed-methods study. *Journal of Vacation Marketing*. Published online January 19, 2025. <https://doi.org/10.1177/13567667241307958>
- Webster, J., & Watson, R. T. (2002). Analyzing the past to prepare for the future: Writing a literature review. *MIS quarterly*, xiii-xxiii.
- Wei, W., Qi, R., & Zhang, L. (2023). Examining the influence of virtual reality tourism on consumers' subjective well-being: A mixed-methods approach. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 55, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2023.03.001>

- Wu, Q., Li, M. Q., & Wang, J. H. (2024). Behavioral Intentions in Metaverse Tourism: An Extended Technology Acceptance Model with Flow Theory. *Information*, 15(10), 632.
- Yang, F. X., & Wang, Y. (2025). Rethinking metaverse tourism: a taxonomy and an agenda for future research. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 49(1), 3-12.
- Yaralı, M. C., & Özçelik Baloğlu, Ö. (2023). Dijital Süreçlerin Doğal ve Kültürel Miras Turizminin Gelişimine Etkisi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(Özel Sayı), 100-119.
- Yıldız, S. (2023). Metaverse ve Giyilebilir Teknolojilerin Macera Turizmine Yansıması: Metamacera Turizmi. *International Journal of Commerce, Industry and Entrepreneurship Studies (Utisgad Journal)*, 3(1), 1-27.
- Yuan, A., & Hong, J. (2024). Impacts of Virtual Reality on Tourism Experience and Behavioral Intentions: Moderating Role of Novelty Seeking. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 48(6). Published online May 11, 2023. <https://doi.org/10.1177/10963480231171301>
- Yung, R., & Khoo-Lattimore, C. (2019). New realities: a systematic literature review on virtual reality and augmented reality in tourism research. *Current issues in tourism*, 22(17), 2056-2081. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1417359>
- Zhang, Y., Zhang, J., Li, Y., & Liu, Y. (2023). Psychological recovery effects of 3D virtual tourism with real scenes. *Frontiers in Psychology*, 14, 1128830.

Etik Kurul İzni:

Çalışmada ikincil verilerden yararlanıldığı için etik kurul iznine gerek duyulmamıştır.

Katkı Oranı Beyanı: Tek yazarlı bir çalışmadır.

Çıkar Çatışması Beyanı: Çalışma tek yazarlı olup, herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Extensive Summary

Metatourism: The Psychological and Sociocultural Impacts of Travel Experiences Constructed Through Virtual Reality Tours

Semahat GÖKER ÖZYÜREK

Independent Researcher

This study introduces and elaborates upon the concept of *metatourism*, a novel paradigm in tourism that utilizes virtual reality (VR) technologies to construct immersive travel experiences without requiring physical displacement. Triggered by the rapid evolution of digital technologies and further accelerated by global mobility restrictions during the COVID-19 pandemic, metatourism represents a shift in how individuals engage with travel, culture, and leisure. It transcends geographical and financial limitations, allowing users to virtually explore destinations, experience cultural environments, and access historical or natural attractions from anywhere in the world.

The primary aim of this research is to examine the psychological and sociocultural impacts of virtual reality-based metatourism applications. The methodological approach adopted is a qualitative literature review synthesizing studies published between 2018 and 2025. The selected body of literature includes peer-reviewed journal articles, academic theses, conceptual papers, and sectoral reports, sourced from major databases such as Scopus, Web of Science, Google Scholar, and Turkish national indices. Key search terms included “metatourism,” “metaverse tourism,” “VR travel,” and “virtual reality tourism.”

The concept of metatourism is rooted in the fusion of “meta” (beyond, virtual) and “tourism.” It is characterized by features such as immersive virtual experiences, interactive digital environments, accessibility regardless of physical location, and cost-effectiveness. Central to metatourism are virtual reality (VR) tours that replicate the sensory and spatial dimensions of real-world travel. These applications often involve 360° simulations or three-dimensional reconstructions, enabling users to explore museums, heritage sites, and landscapes in an interactive and engaging manner.

Psychologically, VR travel can generate both beneficial and adverse outcomes for individuals. On the positive side, virtual experiences satisfy users' curiosity and desire for exploration, provide cognitive relief, and promote emotional well-being—especially for

individuals constrained by health issues, economic hardship, or time limitations. Previous research has highlighted the stress-reducing effects of virtual nature tours, the empathy-enhancing role of intercultural exposure through VR, and the educational value of virtual heritage experiences. Additionally, multi-user virtual tours can foster social connection and a sense of community.

Conversely, excessive or unregulated use of VR tourism platforms can lead to psychological challenges such as social isolation, detachment from reality, virtual addiction, and even motion sickness. Users may experience disappointment when expectations set by immersive simulations fail to align with real-world travel. Furthermore, privacy concerns and data security risks in virtual environments have been noted as emerging ethical issues. These dual psychological implications suggest a complex interaction between individual characteristics—such as motivation, technological literacy, and socio-demographics—and the design of virtual tourism systems.

From a sociocultural perspective, metatourism has demonstrated potential in promoting cultural heritage, raising awareness of global issues, and enhancing inclusivity in tourism. Digital reconstructions of archaeological sites, virtual exhibitions, and VR storytelling provide new avenues for cultural preservation and transmission. Such tools can also democratize cultural access by offering disadvantaged or marginalized groups the opportunity to participate in tourism experiences otherwise inaccessible to them.

Nevertheless, critical debates surround the limitations of virtual tourism in delivering authentic cultural engagement. VR simulations may commodify cultural values, reduce the depth of cultural interactions, and detach heritage from its contextual meanings. When virtual representations are curated by commercial tech developers rather than local communities, there is a risk of cultural misrepresentation, stereotyping, or even digital colonization. Additionally, the “digital divide” remains a persistent issue, as individuals without internet access or technological skills may be excluded from metatourism opportunities, thereby intensifying existing social inequalities.

The study identifies both opportunities and threats associated with metatourism. On the one hand, it enhances accessibility, supports educational tourism, and introduces innovative methods for destination marketing and visitor engagement. On the other hand,

it necessitates careful ethical, psychological, and technological management. The research suggests that the long-term integration of VR into tourism must be underpinned by critical digital literacy, culturally sensitive content design, robust data protection measures, and investment in equitable digital infrastructure.

To guide the responsible development of metatourism, the study proposes several strategic recommendations. First, awareness-raising and educational campaigns should be implemented to promote conscious and balanced use of VR technologies, especially among youth. Second, virtual content must be designed with respect for cultural authenticity, involving local communities in the production process. Third, targeted investments are required to reduce digital inequalities and improve infrastructure in underserved regions. Fourth, ethical guidelines and legal frameworks must be established to govern user rights and data security. Finally, interdisciplinary research collaborations are encouraged to assess the evolving implications of metatourism and support evidence-based policymaking.

In conclusion, this study underscores that metatourism is not merely a technological novelty but a transformative force capable of reshaping the psychological and sociocultural fabric of tourism. While it holds promise for inclusivity, education, and sustainability, it also raises concerns about digital alienation, cultural dilution, and unequal access. Therefore, a balanced and holistic approach is essential for harnessing its potential while mitigating its risks. The findings contribute to the emerging academic discourse on virtual tourism and provide a conceptual foundation for future empirical investigations into the individual and collective dimensions of VR-based travel.