

Avatar ile Hac: Kurgu mu Gerçek mi?

Metaverse, İslam'a açıldığında Avatarlar ile dini pratikler yerine getirilebilecek mi?

Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Haberli cevapladı.

17 Ocak 2022

<https://www.islamvemedya.com/avatar-ile-hac-kurgu-mu-gercek-mi/913/>

İnternet ve din etkileşiminin toplumsal boyutları din kavramına bazı sıfatlar eklenerek tanımlanmasını beraberinde getirmişti. Sanal din, siber din, dijital din gibi...Bu kavramlar, dini hayatın özellikle pratik yönlerine temas içeriyor. Siber kiliseler, online mezarlar, dijital vaizler, online zekât ve sadakalar... Bütün bu ve bunun gibi uygulamalar veya seçenekler için internette bir kimliğinizin bulunması gerekiyor. Bir zamanlar bilim kurgu filmlerinin ana karakterleri olan "Avatar"lar ise artık hayatımızın bir parçası olacak gibi görünüyor.

İnternet ve din ilişkisinde en önemli tartışma alanlarından biri de dini pratiklerin yerine getirilme biçimi.

Peki, Metaverse İslam'a açıldığında, Avatarlar aracılığıyla dini pratikleri yerine getirmek de mümkün olacak mı? Buna nasıl karşılık vereceğiz? Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Haberli cevapladı.

İslamvemedya.com: Genel bir soruyla başlamak istiyoruz. Metaverse'in toplumsal hayata getireceği yenilikler nelerdir, sizce?

Mehmet Haberli*: Metaverse, aslında yeni bir kavram değil. İlk olarak bilimkurgu yazarı Neal Stephenson'ın 1992'de kaleme aldığı ve Türkçede "Parazit" ismiyle yayımlanan "Snow Crash" adlı romanında karşımıza çıkıyor. Bu romanda Metaverse, insanların içinde yaşadıkları distopik gerçeklikten kaçmanın bir yolu olarak keşfe çıktıkları çevrimiçi dünyayı veya sanal gerçekliği temsil ediyor. Günümüzde ise teknolojik birikimlerin sarmal bir şekilde kullanılmasına izin veren, yaşadığımız fiziki dünyanın dijital yansıması olmayı amaçlayan interaktif sanal ve arttırılmış gerçeklik platformudur. İnternet nasıl ki ağların ağı olarak niteleniyorsa, Metaverse'ü de sanal dünyaların hepsini kapsayan ağ olarak nitelemek daha doğru olacaktır. Bu platformda; alışveriş, seyahat, konser, konferans ve benzeri günlük yaşam faaliyetleri ile canlı yayın, oyun,

kripto para birimleri, sanal gerçeklik benzeri dijital yeniliklerin bir araya geldiği bir sanal dünyadır. İnternette sörf yapma veya sosyal medya kullanımından farklı olarak Metaverse'teki etkinlikler, paralel dijital evrende video oyunu tarzında avatarların kullanılmasıyla gerçekleşir. Dahası, bu etkinlikleri daha gerçekçi hale getirmek için sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) kullanımına dayanır. Böylelikle Metaverse dahil olanlar, giyilebilir teknolojiler aracılığıyla korkma, düşme, çarpma benzeri hisleri Metaverse içerisinde deneyimleyebilecek.

Avatarlar ile internetin "dışında" değil "içinde" bulunacağız

İslamvamedya.com: “Sanal Din” adlı çalışmanızın üzerinden 10 yıl geçti. Bu aşamada iletişim teknolojilerindeki dönüşümü nasıl değerlendiriyorsunuz?

Mehmet Haberli: “Sanal Din” çalışmasını henüz Web 1.0’den Web 2.0’a geçiş yapıldığı süreçte gerçekleştirdik. Geçen zaman zarfında dijital iletişim teknolojilerinin nitelikleri ve kapsamı oldukça değişti, günden güne değişmeye devam etmekte. Özellikle de Covid-19 salgınının tetiklemesiyle hızlanan dijitalleşme olgusuna şahit olduk. Bu noktada internet ortamının, sanal olarak nitelenme aşamasını çoktan geçtiğini ifade etmem gerekir. Çünkü gündelik hayatımızın rutinleri olan alışveriş, eğitim ve benzeri faaliyetleri önemli ölçüde dijital platformlar aracılığıyla yapmaya başladık.

Kısa sürede eve teslim alışveriş, Zoom uygulaması üzerinden yapılan dersler, sempozyum ve konferanslar bunun en somut göstergesi. Bu durum sanal ile gerçek arasında ayırım yapmayı oldukça güçleştirdi. Çünkü dijital ortamdaki eylemlerimizin gerçekte bir karşılığı var. Alışveriş yaptığınızda evinize ürün geliyor, çevrimiçi ortamda yaptığınız derslerin de sınavlarını aynı ortamda yapabiliyorsunuz.

Metaverse ise, dijitalleşmeyi daha ileriye taşıyıp daha gerçekçi kılacak. Artık bilgisayar ekranı karşısında dışardan değil de sanal gerçeklik ekipmanları ile (3D gözlük, konsol) bu ortamın içerisine girip kendi sesimiz ve benzer görüntüye sahip avatarlarımızla mağazada dolaşabilecek ya da sanal bir sınıfın masasına oturup ders anlatabileceğiz. Video oyunlar üzerinden örnekeyecek olursak; oyunu mouse ve klavye yardımıyla ekran dışından kontrol etmek yerine, oyunun içerisine girip oyunculardan biri haline geleceğiz.

Metaverse, İslami pratiklerde dönüşüme neden olabilir mi?

İslamvamedya.com: Sizce bu değişimin sonucu olarak Metaverse, teknoloji ve din etkileşimini hangi boyutlara taşır?

Mehmet Haberli: Bilindiği üzere Kâbe, kiliseler ve benzeri kutsallık atfedilen mekanların dijital kopyalarının bulunduğu Second life ve benzeri 3D sanal dünyalar aslında Metaverse'ün öncüleri konumundaydı. Second Life içerisinde gerçekleştirilen sanal kiliselerdeki ayinler veya sanal hac benzeri dini tecrübelerin hafife alındığı kanaatindeyim. Ancak pandemi sonrasında, ütopyik olarak algılanan sanal ortamdaki bu tarz bir dini tecrübenin aslında göz ardı edilmemesi gereken bir olgu olduğu ortaya çıktı.

Burada edinilecek dini tecrübenin otantikliğiyle ilgili kaygılar ve tartışmalar saklı kalmak koşuluyla, Metaverse'ün İslami açıdan dönüşümlere sahne olacağı görülmekte. Bu bağlamda Metaverse'te yaşanan dini tecrübelerin, pandemiye benzer kısıtlılık hallerinde, bedenen gitmenin mümkün olmadığı ya da çok meşakkatli olduğu durumlarda tercih edileceğini ve daha işlevsel olacağını düşünüyorum.

Metaverse içerisinde, davetlilerin oluşturdukları avatarlarıyla katılabildikleri nikah merasimleri gerçekleştirilmeye başladı bile. Buna benzer şekilde gelecekte farklı lokasyonlarda bulunan aile üyelerinin bayram ziyaretlerini avatarları aracılığıyla yapabilecekleri bayramlaşmaların olacağını söylemek yanlış olmaz.

“Sanal hac, daha gerçekçi olacak”

Daha önce bir avatar aracılığıyla Second Life üzerinde tecrübe edilen sanal hac ziyareti, artırılmış gerçeklik sayesinde orda bulunma hissine çok daha yakın bir şekilde deneyimlenebilecek. Hatta Arabistan, Müslümanların Kabe'nin köşesindeki Hacer-ül Esved'e evden çıkmadan dokunmalarını sağlayacak bir sanal gerçeklik çalışması başlattı bile. “Sanal Hacer'ül Esved Projesi” olarak adlandırılan bu girişimde, Covid-19 sebebiyle hacı adaylarının sayısının sınırlandığı dönemde, kutsal sayılan bu taş evlerinden çıkmadan dokunmaları amaçlanıyor. Bu tarz projeler, bir sonraki aşamada Hacer'ül Esved benzeri birçok kutsal objenin veya mekânın, Metaverse içerisinde yerini alacağını habercisidir.

“Metaverse'te ilk dini örgütler kurulacağı açıklandı. Gelecekte birçok İslami grup veya cemaatin Metaverse içerisinde dini eğitim merkezleri açacaklarını öngörüyorum.”

İslamvemedya.com: Metaverse'ün dini grup ve organizasyonlar açısından önemi nedir?

Mehmet Haberli: Dini grup ve organizasyonların, Web 1.0 döneminin yaşandığı 2000'li yıllarda çoğunlukla resmî web siteleri aracılığıyla kitlelerine ulaştıklarını gördük. Sanal Din çalışmamızda zaman içerisinde etkileşimli Web 2.0'in ortaya çıkmasıyla bu örgütlenmelerin sosyal

medya platformlarına taşınacağını düşündüğümüzü ifade etmiştik. Nitekim günümüzde bunun gerçekleştiğine şahit olmaktayız. Bundan sonra da bu örgütlenmelerin, Web 3.0/4.0 tabanlı Metaverse'e adapte olmalarını; devamlılıkları, misyonları ve faaliyetlerini daha kolay sürdürebilmeleri açısından kaçınılmaz hale geleceğini düşünüyorum.

Bu açıdan dini organizasyonlar, gerçek zamanlı olarak dini ritüel, toplantı veya vaazlara takipçilerinin avatarlarıyla katılmalarını sağlayabilecekler. Nitekim teknoloji kullanımında öne çıkan Yahudi bir Hasidi topluluğuna ait olan Chabad.org, Metaverse'te yer alacak ilk Yahudi dini örgüt olduklarını açıkladı. Avatarla bile olsa Yahudilerin buldukları her yerde; onları eğitmeye ve yönlendirmeye çalışacaklarını belirten Habad Lubavitch, Metaverse içerisinde MANA adlı bir Habad Yahudi Merkezi kurulacağını şimdiden deklare etti bile. Buna benzer şekilde, yakın bir gelecekte birçok İslami grup veya cemaatin Metaverse içerisinde bu tarz dini eğitim merkezleri açacaklarını öngörüyorum.

* Dr. Öğretim Üyesi. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi