T.C

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

DİN PSİKOLOJİSİ BİLİM DALI

ALTERNATİF MANEVİYAT ARAYIŞLARI: SİBER MANEVİYAT ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

SEBİHA ZEMBİLCİ

İstanbul, 2017

T.C

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

DİN PSİKOLOJİSİ BİLİM DALI

ALTERNATİF MANEVİYAT ARAYIŞLARI: SİBER MANEVİYAT ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

SEBİHA ZEMBİLCİ

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ALİ AYTEN

İstanbul, 2017

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ Anabilim Dalı DİN PSİKOLOJİSİ Bilim Dalı TEZLİ YÜKSEK LİSANS öğrencisi SEBİHA ZEMBİLCİ'nın ALTERNATİF MANEVİYAT ARAYIŞLARI: SİBER MANEVİYAT ÖRNEĞİ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 11.07.2017 tarih ve 2017-17/13 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi ..02.../..08.../...2017....

Öğretim Üyesi Adı Soyadı		**İmzası**
1. Tez Danışmanı	Doç. Dr. ALİ AYTEN	
2. Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. SEVDE DÜZGÜNER	
3. Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. ÜMİT HOROZCU	

GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı	: Sebiha Zembilci
Anabilim Dalı	: Felsefe ve Din Bilimleri
Bilim Dalı	: Din Psikolojisi
Tez Danışmanı	: Doç. Dr. Ali Ayten
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans – Ağustos 2017
Anahtar Kelimeler	: Maneviyat, Siber Maneviyat

ÖZET

ALTERNATİF MANEVİYAT ARAYIŞLARI: SİBER MANEVİYAT ÖRNEĞİ

Alternatif maneviyat çeşitlerinden siber maneviyatın incelendiği bu çalışmada, maneviyat tanımlarından ve siber maneviyat fikrinin ortaya çıktığı mecra olan internet tanımlarından yola çıkılarak siber maneviyat kavramı ele alınmıştır. İlgili kavramların analizi yapılarak siber maneviyatın tanımlarına ver verilmiş, siber maneviyatın internet üzerinde ortaya çıkan maneviyat ve manevi deneyim fikri olduğu görülmüştür. Bu çerçevede siber maneviyat fikrinin, diğer oyunlara göre içerisinde daha yoğun yer aldığı "Second Life" ve "World of Warcraft" adlı oyunlar, literatürden elde edilen verilerle değerlendirilmiş, buna göre her oyuncuya göre farklılaşmakla birlikte, maneviyat ve manevi deneyim fikrinin oyunlar içerisinde doğrudan olmasa da dolaylı olarak yer ettiği tespit edilmiştir. Siber maneviyat kavramının, internet üzerinde ortaya çıkan bir kavram olduğu, yaşadığımız çağ itibariyle internetin çok yoğun kullanıldığı ve bağımlılığa kadar gidebildiği gerçeği göz önünde bulundurularak siber maneviyat ve bağımlılık arasındaki ilişki üzerinde durulmuştur. Hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle ele alınan siber maneviyat ve bağımlılık, bağımlılık sürecinin bir parçası olarak ya da bağımlılığın bir çaresi olarak siber maneviyat şeklinde irdelenmiştir.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname	: Sebiha Zembilci
Field	: Philosophy and Religious Sciences
Programme	: Psychology of Religion
Supervisor	: Assoc. Prof. Ali Ayten
Degree Awarded and Date	: Master – August 2017
Key Words	: Spirituality, Cyber Spirituality

ABSTRACT

THE PURSUIT OF ALTERNATIVE SPIRITUALITIES: CYBER SPIRITUALITY

This research examines cyber spirituality which is a kind of alternative spiritualities based on definitions of spirituality and internet which is the place that cyber spirituality emerged. Relevant terms have been analyzed and definitions of cyber spirituality have been given. It has been seen that cyber spirituality is the idea of spirituality and spiritual experience that emerges on the internet. In this context, "Second Life" and "World of Warcraft" games, in which the idea of cyber spirituality is more intense compared to other games, were evaluated according to data that is acquired from literature. Accordingly, the idea of spirituality and spiritual experience indirectly lies in the games, though not directly, with differentiation according to each player. By taking into consideration the concept of cyber spirituality is a concept that emerging on the internet and the internet has been used extensively by the age we live in and the reality of this use can go to addiction, the relationship of cyber spirituality between addiction has been dwelled on. Cyber spirituality and addiction that were discussed both positively and negatively have been scrutinized as a part of addiction process or as a cure of addiction.

ÖNSÖZ

Din psikolojisi alanında özellikle son yirmi yılda maneviyat kavramı dindarlıktan farklılaşarak literatürde hızla yerini almıştır. Kimi zaman dindarlıkla eş anlamlı olarak kimi zaman dindarlıktan tamamen farklı olarak kullanılan maneviyat kavramı sağlık, eğitim, iş gibi alanlarda alternatif çeşitleriyle gündeme gelmektedir. Çalışma kapsamında yine maneviyatın alternatif çeşitlerinden biri olan siber maneviyat (cyber spirituality) kavramı üzerinde durulmaktadır.

Giriş ve iki bölümden oluşan araştırmada alternatif bir maneviyat çeşidi olan siber maneviyat kavramsal olarak incelenmiştir. Tarihsel ve kavramsal olarak ele alınan maneviyat ve siber maneviyat, literatür taramalarından elde edilen bulgularla irdelenmiş, siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilebilecek iki oyuna (Second Life ve World of Warcraft) yer verilmiştir.

Siber maneviyat, çağımızda yoğun olarak kullanılan ve artık bir bağımlılık çeşidi olarak ele alınan internet üzerinde ortaya çıkmıştır. Bu yüzden siber maneviyat, bağımlıkla olan ilişki noktasında da gerek olumlu gerekse olumsuz yönleriyle çalışmada yer almaktadır.

Yüksek lisans süreci boyunca destek ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen, bilgi ve deneyimlerini paylaşarak daima beni yüreklendiren değerli danışman hocam Doç. Dr. Ali Ayten'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Gerek konu seçiminde gerekse süreç içerisinde maddi, manevi destekleriyle yardımcı olan kıymetli hocam Yrd. Doç. Dr. Sevde Düzgüner'e ve değerli katkılarından dolayı sayın hocam Yrd. Doç. Dr. Ümit Horozcu'ya teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca çalışmalarım boyunca sevgi ve desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen ve her zaman yanımda olan çok değerli anne, babam ve kardeşlerime ve de Hatice Kılınçer başta olmak üzere tüm dostlarıma teşekkür ederim.

Samsun, 2017 Sebiha ZEMBİLCİ

İÇİNDEKİLER

ÖZET……...ii
ABSTRACT……iii
ÖNSÖZ……iv
İÇİNDEKİLER v
TABLOLAR LİSTESİ vii
ŞEKİL LİSTESİ viii
KISALTMALAR.....ix

GİRİŞ

GİRİŞ.....1
1.ARAŞTIRMANIN KONUSU 1
2.ARAŞTIRMANIN AMACI 3
3.ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....4
4.ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....5
5.İLGİLİ KAVRAMLARIN ANALİZİ……...…….5
6.KAPSAM VE SINIRLILIKLAR 8

BİRİNCİ BÖLÜM
MANEVİYAT VE ALTERNATİF MANEVİYAT ARAYIŞI OLARAK SİBER MANEVİYAT

1.MANEVİYATIN TARİHÇESİ 11
2.MANEVİYAT NEDİR? 15
2.1.Maneviyat ve Dindarlık İlişkisi Benzerlik ve Farklılıklar 17
3.ALTERNATİF BİR MANEVİYAT ARAYIŞI OLARAK SİBER MANEVİYAT....24
3.1. İnternetin Tarihçesi 25
3.2. İnternet ve Din 27
3.3.Siber Maneviyat Nedir? 33
3.4. Siber Maneviyat ve Maneviyat: Benzerlik ve Farklılıklar 44

İKİNCİ BÖLÜM

SİBER MANEVİYAT ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRİLEBİLECEK UYGULAMALAR VE BAĞIMLILIK İLİŞKİSİ

1.BAZI SANAL OYUNLARIN SİBER MANEVİYAT ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ 48
1.1.Second Life (SL) 49
1.2. World of Warcraft (WoW) 57
2.BAĞIMLILIK VE SİBER MANEVİYAT 68
2.1.Bağımlılık ve İnternet Bağımlılığı 68
2.1.1. Bağımlılık 68
2.1.2.İnternet Bağımlılığı 70
2.2. Bağımlılık Sürecinin Parçası Olarak Siber Maneviyat 74
2.3. Bağımlılığın Çaresi Olarak Maneviyat ve Siber Maneviyat 75

SONUÇ VE ÖNERİLER 79
KAYNAKÇA 81

TABLOLAR LİSTESİ

Sayfa No.

Tablo-1: Geçmiş ve Güncel Maneviyat Tanımları 19

Tablo-2: Dindarlık ve Maneviyat Arasındaki Farklılıklar 22

Tablo-3: Literatürde Siber Maneviyat 35

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No.

Resim 1: ALM Siber Kilisesi 52

Resim 2: Second Life Vedic Kültür Merkezi Dış Görünümü 53

Resim 3: Merkez İçerisinde Meditasyon İmkânı 53

Resim 4: Second Life Hindu Shiva Tapınağı 53

Resim 5: Tapınağın İçerisinde Ateşin Önünde Meditasyon İmkânı 53

Resim 6: Second Life Green Tara Tibet Tapınağı Drolma Lakhang 53

Resim 7: Second Life Budist Varosha Mabedi Meditasyon İmkânı 53

Resim 8: Second Life Masonlar Locası Dış Görünümü 54

Resim 9: Second Life Masonlar Locası İç Görünümü 54

Resim 10: Ayşe bint-i Ebu Bekir Cami 54

Resim 11: Chebi Cami 54

Resim 12: Second Life Ruach Bakanlıkları İbadet İmkânları 54

Resim 13: Baptist Kilisesi 54

Resim 14: Süleyman Mabedi'nin Bir Kopyası Olarak Kudüs Sinagogu 55

Resim 15: Beit-İsrail Sinagogu 55

Resim 16: Harita: Azeroth'un Kıtaları- Northrend, Eastern Kingdom, Kalimdor ve Pandaria 58

Resim 17: Alliance ve Horde Grubu Irkları 59

KISALTMALAR

AA	Alcoholics Anonymous
akt.	Aktaran
ARPA	Advanced Research Project Agency
ARPANET	Advanced Research Project Agency Network
BBS	Bulletin Board System
bkz.	Bakınız
çev.	Çeviren
DSM IV	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV
DSM V	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V
Ed.	Editör
hzl.	Hazırlayan
IAD	Internet Addiction Disorder
IP	Internet Protocol
LSD	Lysergic acid diethylamid
MILLNET	Military Network
MMRPOG	Massively Multiple Online Rol-Playing Game
NA	Narcotic Anonymous
NSF	National Science Foundation
PIU	Pathological Internet Use
s.	Sayfa
SBNR	Spiritual but not religious
SL	Second Life
ss.	Sayfa sayısı

TCP	Transmission Control Protokol
TDK	Türk Dil Kurumu
TSP	Twelve Step Program
USENET	User's Network
vb.	Ve benzeri
WoW	World of Warcraft
WWW	World Wide Web

GİRİŞ

GİRİŞ

Küreselleşme, sekülerleşme ve postmodernizm gibi değişimler insanın kutsalla olan ilişkilerine farklı boyutlar kazandırmış ve bunların sonucu olarak din, dindarlık ve maneviyat kavramlarına yüklenen anlamlar da zamanla değişmiştir. Sosyal bilimler de bu değişimleri takip ederek bireylerin dini ve manevi hayatında olan değişimleri, bireylerin dini ve manevi alana olan tutumlarını ele almışlardır. Maneviyata yapılan atıfların ve maneviyatla ilgili konularda yazılan kitap ve yayınların sayısındaki artış, maneviyatın din psikolojisi alanında son yirmi yılda önem kazanmasını sağlamıştır (bkz. Emmons ve Paloutzian, 2003, ss. 377- 402). Özellikle son yıllarda Avrupa'da ve Amerika'da ön plana çıkan maneviyat, din psikolojisi literatüründe de hızla yerini almıştır. Maneviyatın, iyi oluşla ilişkilendirilmesiyle maneviyat sağlık alanının temel konuları arasına da dâhil olmuştur (bkz. Koenig, 2016, ss. 15- 29). Maneviyatın bireyin hayatına yaptığı olumlu katkılarının sağlık alanında manevi danışmanlık, manevi bakım ya da manevi rehberlik danışmanlık gibi uygulamalarla işlevsel olarak kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Sağlık gibi büyük bir alanın sınırları içerine giren maneviyatın, iş, eğitim, teknoloji gibi diğer pek çok alan içerisinde de yerini alarak hızla birey ve toplum yaşamını kuşattığı görülmektedir.

1.ARAŞTIRMANIN KONUSU

Din psikolojisi alanında "dindarlık" ve "maneviyat" kavramlarının çok boyutlu kavramlar olduğu düşüncesi psikologlar tarafından kabul görmektedir. Alanın başlıca konusunu oluşturan dindarlık kavramı neredeyse 1980'li yıllara kadar yapılan çalışmalarda maneviyat kavramını da içine alacak şekilde geleneksel anlamda kapsayıcı bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Kimi çalışmalarda ise bu iki kavramın birbirinin yerine kullanıldıkları görülmektedir (Hood, Hill ve Spilka, 2008, s. 2). Fakat son yıllarda "maneviyat" ayrı bir kavram ve araştırma odağı olarak ortaya çıkmıştır. 1980 ve sonrasında maneviyat adı altında popülerlik kazanan inanç şekilleri, dindarlık ve maneviyat kavramlarının zamanla birbirinden ayrılmasını hızlandırmıştır. Alanda dindarlık ve maneviyat kavramları arasında kutuplaşmaya kadar giden bir

ayrılıkgörülmüştür (Zinnbauer ve Pargament, 2005, ss. 21-42). Bu ayrılık sonrası maneviyat kavramı din psikolojisi alanında hızla yerini almış ve konu ile ilgili pek çok araştırmada incelenmiştir.

Kurumsal olan otoriter din yapılanmasından uzaklaşmanın yaşandığı dolayısıyla dindarlık kavramının da önemini yitirmeye başladığı çağımızda maneviyatın bu kadar revaçta olması kaçınılmazdır. Kurumsal din yapılanmasından kaçan bireyler kendileri için alternatif maneviyat arayışları içerisine girmişlerdir. Böyle bir arayışın neticesi olarak maneviyat, hayatın her alanında karşımıza çıkacak kadar hızlı bir büyüme göstermiştir. Bu alternatif maneviyat arayışlarının görüldüğü yerlerden biri de araştırma konumuzu oluşturan, genelde teknoloji ve maneviyat ilişkisini özelde ise siber/sanal âlem ve maneviyat ilişkisini ele alan "siber maneviyat" (cyber spirituality) kavramıdır. Siber maneviyat kavramı, şu sorulara aranan cevaplar neticesinde alan yazındaki yerini almıştır:

İnternet üzerinde bir çeşit maneviyat var mıdır? ,

İnsanlar manevi arayışlarını internet aracılığıyla gerçekleştirebilirler mi? ,

İnternette birtakım manevi deneyimler yaşamak mümkün müdür? ,

İnternet ve internetteki uygulamalar, hayatın anlamı ve gayesiyle bağlantılı olarak bireyin manevi yolculuğunun bir parçası mıdır? ,

Eğer internet üzerinde yaşanan maneviyat, bireyin gerçekte yaşadığı maneviyatı karşılamıyorsa ya da farklı deneyimler olarak yaşanıyorsa hangisi gerçek olarak ele alınmalıdır? .

Günümüzde gittikçe gelişen teknoloji aracılığıyla internetin neredeyse herkes tarafından kullanımı ve teknolojik gelişmelerin bireysel ve toplumsal bağlamda bilişsel, duyuşsal ve davranışsal değişimlere yol açtığı göz önüne alındığında siber maneviyat üzerine tanım ve çözüm odaklı çalışmalara ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu bağlamda siber maneviyat kavramı içerdiği terimlerle ilişkili olarak hem teknolojik yönden, siber/sanal âlem yönünden hem de maneviyat yönünden incelenmektedir.

Alternatif maneviyat arayışlarından biri olarak ele aldığımız siber maneviyat, çalışmanın birinci bölümünde maneviyat kavramının ortaya çıkışı, tarihçesi, maneviyatın dindarlıktan ayrılması ve çeşitli maneviyat tanımları bağlamında incelenmektedir. Devamında ise siber maneviyat kavramının ortaya çıktığı mecra olan internetin tarihçesi ve tanımlarına, maneviyattan çok daha önce literatürde yerini almış olan dinin internetle ilişkisine, siber maneviyat kavramının oluşmasındaki kavramsal arka plana ve internetin çevrimiçi sanal dünyasında ortaya çıkan siber maneviyatın ne olduğuna, siber maneviyatın maneviyatla benzerliklerine ve farklılıklarına değinilmektedir. Tezin ikinci bölümünde siber âlemde maneviyat kavramının oyunlar bağlamında internet üzerinde ne şekilde yer aldığı irdelenmekte, bu oyunlardan elde edilen görseller ile daha anlaşılır düzeyde açıklanması planlanmaktadır. Alanda yapılan çalışmalardan elde edilen veri ve bilgilerden hareketle sanal âlemde yaşanan maneviyatın, gerçekte yaşanan maneviyatla ilişkisi incelenmektedir. Sanal âlemde maneviyatla ilişkili olduğu saptanan **"Second Life"** ve **"World of Warcraft"** adlı oyunların alternatif bir maneviyat çeşidi olarak siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilmesine yer verilmektedir. Son olarak alternatif bir maneviyat arayışı olarak siber âlemde yaşanan maneviyatın çağımız problemlerinden olan bağımlılıkla ilişkisi birey ve toplum psikolojisi açısından hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle ele alınmaktadır. Bu bağlamda bağımlılık gelişiminin ve iyileşme sürecinin bir parçası olarak maneviyat ve siber maneviyat üzerinde durulmaktadır.

2.ARAŞTIRMANIN AMACI

Dindarlık ve maneviyat kavramlarının ayrılmasından sonra maneviyat, pek çok farklı alanda alternatif maneviyat çeşitleriyle kendini göstermektedir. Çağımızın vazgeçilmezlerinden olan teknoloji de maneviyatın tezahür ettiği alanlardandır. Hayatın her alanını kuşatmış olan dijital ve teknolojik gelişmeler ile maneviyat arasında karşılıklı olarak birtakım etki ve değişimler olduğu gözlemlenmektedir. Alternatif maneviyat arayışlarından siber maneviyatı konu alan çalışmanın temel amacı, " internetin sanal dünyasında bir çeşit maneviyat var mıdır? Eğer varsa nerelerde yer almaktadır? Siber maneviyatın, maneviyattan farkları nelerdir? Siber maneviyat tamamen olumlu yönleriyle mi bireyin hayatında yer almaktadır? Olumsuz yönleri açısından siber âlemde yaşanan maneviyat bir çeşit bağımlılık olabilir mi? " sorularına cevap aramaktır. Batı literatüründe

gelişme ve büyüme gösteren araştırmaların literatür taraması yapılarak ülkemiz literatürüne kazandırılması amaçlanmaktadır. Batı'da **siber maneviyat** (**cyber spirituality**) kavramıyla neyin ifade edildiği, eğer böyle bir tanımdan söz etmek mümkünse siber maneviyat sayılabilecek örnek uygulamaların neler olduğu, siber maneviyatın, maneviyatın bir çeşidi olup olamayacağı konuları üzerine yapılan çalışmalar mevcuttur. Türkiye'de henüz böyle bir çalışmanın yapılmamış olması bu konunun Türkçe literatüre kazandırılması gerektiğini göstermektedir. Çalışmada siber maneviyatın kavramsal arka planı ve tanımlarının, siber maneviyat kavramı sınırları içinde değerlendirilebilecek uygulamaların, siber maneviyat ve sahte maneviyat ayrımının, siber maneviyat ve bağımlılık ilişkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

3.ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

İçerisinde yaşadığımız çağ dijital ve teknolojik ilerlemelerin hız kesmeden gelişme gösterdiği hatta bu yıllarda doğan çocukların "*dijital yerliler*" (digital natives) (Yust, Hyde ve Ota, 2010, s. 291) olarak anıldığı bir çağdır. İnsanlık tarihi boyunca kendisini ve etkilerini gördüğümüz dindarlık ve maneviyat kavramlarının bu çağa ve yeniliklerine kayıtsız kalması mümkün değildir. Beklenildiği gibi dijital çağdaki değişme ve yeniliklerde dindarlık ve maneviyat da yerini almıştır. Dindarlık ve maneviyat kavramlarının kutuplaşma seviyesindeki ayrımında teknolojinin etkisini göz önünde bulundurursak dindarlık/maneviyat ve dijital/sanal âlem arasındaki ilişkiyi anlamamız kolaylaşacaktır. Dindarlık kavramı alanda çok daha eski olması hasebiyle genelde teknoloji ve özelde sanal âlem ile olan ilişkileri bağlamında birçok çalışmaya ulaşmak mümkündür. Gerek Batı literatüründe gerekse ülkemiz literatüründe sanal âlem ve din ilişkisi bağlamında yapılmış çalışmalar bulunmaktadır (Dawson, 2004; Campbell, 2011; Haberli, 2014). Fakat söz konusu maneviyat olunca çok daha yeni ve gelişmekte olan bir alan karşımıza çıkmaktadır. Maneviyatın din gibi kısmen üzerinde anlaşmaya ve birlikteliğe varılan genel tanımlarının bulunmayışı ve kimi zaman dinden ayrı olarak değerlendirilmemesi maneviyat ve sanal âlem üzerine yapılan çalışmaları sınırlandırmaktadır. Kişiye ve topluma göre farklılık gösteren ve değişen maneviyat tanımları da söz konusu olunca dini konu alan çalışmalara göre maneviyatı inceleyen çalışmaların neden daha az olduğu açıklık kazanmaktadır.

Batı'da başlayan din ve maneviyat ayrımının etkisiyle sanal âlem ve maneviyat konulu çalışmalar da ilk olarak Batı literatüründe karşımıza çıkmaktadır. Alternatif bir maneviyat arayışı olarak bilgisayar aracılı iletişim yolu olan sanal âlemin kullanılması çok daha yeni ortaya çıkmış olmasına rağmen yapılan çalışmaların sayısı hızla artmaktadır. Fakat yapılan çalışmalar birbirinden bağımsız olarak ilerlemektedir. Söz konusu çalışmaların bir taramayla bir araya getirilmesinin alana katkıda bulunacağını düşünüyoruz. Ayrıca ülkemiz literatüründe maneviyat bağlamında sanal âlemin daha önce çalışılmadığı göz önünde bulundurulursa böyle bir çalışmanın hem dünya genelinde yapılan çalışmaları Türkçe literatüre kazandırmak adına hem de bu alanda ülkemizde yapılacak çalışmalara kaynak olması açısından önemli olduğunu düşünmekteyiz.

4.ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Çalışmada dokümantasyon yöntemi kullanılmıştır. Konuyla ilgili İngilizce ve Türkçe kaynaklar taranmıştır. Çalışma içerisinde yer alan sanal uygulama ve oyunların resmi web sitelerinden uygulama ve oyunlarla ilgili genel bilgiler alınmış, görsel veriler noktasında gerek bu sitelerden gerek konuyla ilgili çalışmalardan araştırma için veriler elde edilmiştir.

5.İLGİLİ KAVRAMLARIN ANALİZİ

İnternet ve maneviyat ilişkisini ele almak için yaptığımız literatür çalışmalarında bu alanı ifade etmek için kullanılan birkaç farklı terim ve kullanım olduğu görülmüştür. Bu bölümde ilgili kavramlar tek tek değerlendirilmek suretiyle kavramların analizleri yapılacaktır. En temelden değerlendirmek gerekirse, maneviyatın öncelikli olarak din içerisinde, din ve dindarlıktan ayrılmadan ele alındığı kabulüyle hareket edilmesi gerekmektedir. İnternet ve din ilişkisi bağlamında da ele alındığı üzere daha internet ve din ilişkisini de ifade etmek için kullanılan ortak bir tanım ya da isimlendirme söz konusu değildir. İnternet ve din ilişkisini ifade etmek için kullanılan kavramların maneviyatı ifade için de kullanılıyor olması her iki alanın net çizgilerle ayrılmadığını bir kez daha gözler önüne sermektedir. Fakat her ne kadar din ve maneviyat kavramlarının internetle ilişkisini ifade etmek için ortak kavramlar kullanılsa da din için yapılan isimlendirmelerin çalışmalarda daha sistematik ve kapsamlı bir şekilde ele alındığını düşünmekteyiz. Tek bir tanım üzerine uzlaşılmış olmasa da tanımlar net bir şekilde ortaya konulmuştur.

Maneviyat ve internet ilişkisi için yapılan isimlendirmeler incelendiğinde genel itibariyle birtakım isimlendirmelerin yapıldığı fakat tanımların çok sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Çalışmalarda bir şekilde maneviyat-internet ilişkisi vurgulanıp bunun için bir terim ya da kavram kullanılsa da genellikle tanımlara yer verilmediği görülmektedir.

İnternet ve din ilişkisini ifade etmek için kullanılan siber (cyber), çevrimiçi (online) ve dijital (digital) kavramları internet ve maneviyat ilişkisini ifade etmek için de kullanılmıştır. Bu kavramlara ek olarak sanal (virtual) ve tekno (techno) kavramlarının da kullanıldığı görülmektedir. Alan yazındaki yerlerini incelemeden önce tüm bu kelimeleri etimolojik olarak incelemek faydalı olacaktır. Türkçe'ye "siber" olarak çevrilen **cyber** kelimesi kökenini İngilizce cybernetics kelimesinde alan bir önektir (Online Etymology Dictionary, 2010). 1990ların başlarında internetin doğuşuyla kelimenin kullanımında bir artış olmuştur. Sıfat halinde kullanılan cyber kelimesi, birlikte kullanıldığı kelimenin ya da kavramın, elektronik iletişim ağlarıyla ya da sanal gerçekliklerle ilişkisini göstermek için genellikle kelimenin başına eklenmektedir (Word Info about English Vocabulary, 2017). Anlam olarak ise cyber kelimesi "bilgisayar kültürüne, bilgi teknolojilerine ve sanal gerçekliğe ilişkin ya da özgün" anlamlarına gelmektedir (Oxford Living Dictionaries, 2017). Cyber kelimesi pek çok kelimenin önüne gelerek günümüzde yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Araştırmamızın konusunu oluşturan "cyber spirituality" (siber maneviyat) kavramı başta olmak üzere cyberspace (siber âlem), cyberattack (siber saldırı), cyberbullying (siber zorbalık), cyber cafe (siber kafe), cybercitizen (siber vatandaş), cybersex (siber sex), cyberpunk (bilgisayar korsanı/hacker), cyberwar (siber savaş), cyberphobic (siber fobik) vb. pek çok şekilde güncel olarak cyber kelimesi hayatımızda yer almaktadır (Word Info about English Vocabulary, 2017).

Literatürde karşımıza çıkan bir diğer kavram olan **digital** (dijital) ise Latince *digitalis, digitus* kökünden gelmekte ve 1938'den itibaren "sayısal rakamların kullanılması", 1945'ten sonra ise "özellikle bilgisayarda sayısal rakamların kullanılması" ve 1960 sonrası "kayıt ve yayınlama" anlamlarına gelecek şekilde kullanılmıştır (Online Etymology Dictionary, 2010). Kelime Türkçe kullanımda "sayısal ya da verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" anlamlarıyla yer almaktadır (TDK Güncel

Türkçe Sözlük, 2017). Ortaçağ Latincesinden *virtualis* kökünden gelen **virtual** (sanal) kelimesi 14. yüzyılın son dönemlerinde "fiziksel güç ve yeteneklerden etkilenen" anlamında, 15. yüzyılın ortalarında ise "temelde ya da özde olan ama aslında gerçekte olmayan şey" anlamında, 1959 yılında ise "bilgisayar anlayışıyla fiziksel olarak var olmayan fakat yazılımlar yoluyla ortaya çıkan" anlamında kullanılmıştır (Online Etymology Dictionary, 2010). Sanal olarak çevirebileceğimiz kelime, Türkçe'de "gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini" şeklinde kullanılmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, 2017). Son olarak Grekçe *tekhno* kökünde gelen **techno** (tekno) kelimesi "sanat, beceri, yetenek, metot, sistem" anlamlarına gelmektedir (Online Etymology Dictionary, 2010). Bir önek olarak kullanılan tekno kelimesi "ileri teknoloji ve bilgisayar teknolojisine karşı bilgi, katılım veya tutum" anlamlarıyla alan yazında yer almaktadır (The Dictionary of American Slang, 2017).

Yukarıdaki ele aldığımız kavramlar literatürde internet ve maneviyat şeklinde bir tarama yapıldığında konuyla ilişkili olarak karşımıza çıkan kavramlardır. Tüm bu kavramlar, direkt olarak bir isimlendirme yapılabilecek şekilde kullanılmıştır. İnternet ve maneviyat ilişkisini ifade etmek için kullanımına rastladığımız bir diğer kelime ise online (çevrimiçi) kelimesidir. Aslı on-line olan kelime etimolojik olarak "1950 yılında çevresel aygıtlara doğrudan bağlantılı bilgisayarlar" şeklinde açıklanmıştır (Online Etymology Dictionary, 2010). Online kelimesi "bilgisayar ya da internetle bağlantılı olma, ticari elektronik bilgi servisleriyle ya da internet aracılığıyla bir bilgisayarın başka bir bilgisayara ya da bilgisayarlara ve bilgisayar ağlarına bağlı olması" anlamlarına gelmektedir (Dictionary.com, 2017). Online(çevrimiçi) kavramı her ne kadar direkt isimlendirme olarak kullanılmış olmasa da internet ve maneviyat ilişkisini ele alan hemen hemen her eserde online kavramı bu bağlamda ele alınmaktadır. Cyber spirituality (siber maneviyat) (George, 2003; Tobin, 2004; Campbell, 2005; Jackelen, 2005; McDonald, 2006; Hackett, 2006; Yust, Hyde ve Ota, 2010; Bertolotti ve Cinerari, 2012; Zugermayr, 2013; Sokolow, 2014; Galik, 2015; Servais, 2015; Eresso, 2015) , digital spirituality (dijital maneviyat) (Lee, 2006), virtual spirituality (sanal maneviyat) (Dangwal ve Singh, 2012; Ryan, 2012) ve techno-spirituality (tekno-maneviyat) (Garner, 2003) kavramları ise çalışmalarda direkt olarak isimlendirme şeklinde kullanılan kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türkçe yazında internet ve maneviyat ilişkisini ele alan ilk çalışma olması hasebiyle Türkçe'de bu ilişkiyi karşılayan herhangi bir kavram bulunmamaktadır ya da Türkçe'ye daha önce böyle bir çeviri yapılmamıştır. Literatürde yaptığımız taramalar neticesinde bu ihtiyacı karşılamak için "cyber spirituality" kavramının seçilmesine karar verilmiştir. Çünkü çalışmalarda internet ve maneviyat ilişkisini ifade etmek için en çok kullanılan kavram cyber spirituality kavramıdır. Ayrıca kavramın kapsam olarak da uygun olması bu kavramın seçilmesinde etkili olmuştur. Cyber spirituality kavramı Türkçe'ye "siber maneviyat" olarak çevrilmiştir. Hem terimsel ifadeyi korumak için hem de anlamda meydana gelebilecek bir daralmayı önlemek için böyle bir yöntem izlenmiştir. Siber kavramı yerine diğer tüm kavramlar da kullanılabilir fakat Batı literatüründe yoğun olarak ele alınan şeklinin siber maneviyat olması böyle bir tercihe götürmüştür. Siber yerine dilimizde daha çok kullanılan sanal kavramının kullanılmamasının sebebi ise sanal kavramının tanımlarında gerçekte var olmayan şeklindeki kısmın internet ve maneviyat ilişkisinin sınırlarını daralttığı düşüncesidir. Çünkü internet üzerinde yaşanan ya da işlenen maneviyatla sadece bulunduğu mecrada kalan bir maneviyatın olduğu düşünülmemektedir. Tüm bu sebeplerden dolayı internet ve maneviyat ilişkisini incelerken siber maneviyat kavramının kullanılmasına karar verilmiştir. Çalışmanın devamında internet ve maneviyat ilişkisi "**siber maneviyat**" olarak ifade edilecektir.

6.KAPSAM VE SINIRLILIKLAR

Araştırmada alanda güncel konulardan olan maneviyat kavramının çok daha yeni ortaya çıkmış alternatif bir çeşidi olarak siber maneviyat kavramı ele alınmıştır. Her çalışmada olduğu gibi bu çalışmanın da bir kapsamı ve birtakım sınırlılıkları vardır. İlk olarak araştırmanın kapsamı maneviyat genelinde maneviyatın bir çeşidi olan siber maneviyatı ele almaktadır. Araştırmanın sınırlılıkları ise aşağıda belirtilmiştir:

Araştırma maneviyatı ve siber maneviyatı ele almaktadır ancak alan yazında dindarlık ve maneviyatın kimi zaman kutuplaştırılması kimi zaman da birbirinin yerine geçecek kadar benzer anlamlarda kullanılması maneviyatın sınırlarının çizilmesini zorlaştırmakta, araştırmanın kapsamını belirsizleştirmektedir. Çalışmada gerek dinî

maneviyat gerekse din dışı maneviyat çalışmanın kapsamına dahil edilerek sınırlar çizilmiştir.

Maneviyat tanımlarının din ve dindarlık tanımlarından kesin çizgilerle ayrılamıyor olması siber maneviyat kavramının kapsamını da etkilemekte, bir yandan çok geniş sınırlar çizerken bir yandan da sanal din gibi dini bağlamda daha önce çalışılmış bir konuyu tekrarlama noktasına götürebilmektedir. Batı'da konuyla ilgili yapılmış çalışmaların Türkçe literatüre kazandırılması ve konunun, Türk toplumundaki yerinin belirlenmesi noktasında bir başlangıç olması hedeflenmektedir. Bu yüzden henüz Türk toplumunda dindarlık ve maneviyat gibi bir ayrımın yaşanmadığı göz önünde bulundurularak bazı dinî içerikli öğeler de çalışmanın sınırlarına dâhil edilmiştir.

Türkçe literatürde internet ve maneviyat ilişkisi yeni çalışılan bir konudur. İnternet ve maneviyat ilişkisini ifade etmek için Batı literatüründe siber, sanal, dijital ve tekno (cyber, virtual, dijital ve techno) maneviyat kavramları kullanılmaktadır. Türkçe literatüre kavram olarak aktarırken hangi kullanımının seçileceği noktasında kavramlar arasında çok büyük anlam farklılıkları olmadığı için bazı tereddütler yaşanmıştır. Kavramlar arasındaki farkın net olmamasından dolayı en sık kullanılan kavramın tercih edilmesine Türkçe'ye siber maneviyat olarak çevrilmesine karar verilmiştir.

Alanda farklılaşan maneviyat tanımlarıyla birlikte bireye ve toplumlara göre de değişen maneviyat tanımlarının varlığı da söz konusudur. Tüm bu çeşitlilik, internet gibi çok geniş ve kapsamlı bir mecra içerisinde ortaya çıkmakta ve çalışma kapsamında sınırlandırılması zor bir alan teşkil etmektedir. Bu yüzden çalışmada incelenen oyunlar literatürde en çok araştırma yapılmış ve oyuncular arasında yoğun oynanma oranına sahip popüler oyunlardan seçilmiştir.

Oyunlar incelenirken literatürde yer alan verilerden faydalanılmıştır ancak siber maneviyat konusu alanda çok yeni bir konu olduğu için yapılan çalışmalarda maneviyatın varlığı göze çarpsa da genel olarak kurumsal dine ait dini bir yapıyla ele alınan bir maneviyat anlayışı vardır. Bu da maneviyatın kapsamının sadece dini yapıyla kısıtlanmasına sebep olmaktadır.

Oyunlar içerisinde yer alan dini ve manevi yapıyı anlamlandırabilmek için çalışmalarda oyuncu görüşleri önem arz etmektedir. Araştırmamız kapsamında ele aldığımız çalışmalarda da oyunu oynayan oyuncular ile yapılmış anket ve röportajlara ver verildiği görülmektedir. Bu tarz çalışmalarda genel olarak etnografik araştırma yöntemi ve röportaj yöntemi kullanılmaktadır. Bu yüzden çalışmaların geçerlilik ve güvenirliliğinin de kontrol edilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda gerçek dünya ve internetin sanal dünyasını kapsayan iki farklı dünya eş-zamanlı olarak gözlemlenmelidir. Fakat çalışmamız teorik bir çalışma olduğundan alanda bu kapsamda yapılan uygulamalı çalışmalar incelenmektedir, ama sadece sanal kısmı görülebilmekte gerçek dünyadaki etkisi bilinememektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

MANEVİYAT VE ALTERNATİF BİR MANEVİYAT ARAYIŞI OLARAK SİBER MANEVİYAT

1.MANEVİYATIN TARİHÇESİ

Maneviyat (spirituality) kavramı, yirmi birinci yüzyılda özellikle son zamanlarda yoğun ilgi gösterilen konulardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar yeni ilgi odağı olmuş bir konu olsa da maneviyat kavramı tarihin ilk devirlerine kadar uzanan eski bir geçmişe sahiptir. Tarihsel süreçte anlam ve kullanım noktasında değişimler geçiren maneviyat, kimi zaman din ve dindarlık ile kimi zaman ruh ve aşkın varlık gibi konularla ilişkisiyle literatürde hep var olmuştur. Bu noktada maneviyat kavramının din psikolojisi alanındaki yerini incelemeden önce din psikolojisi alanını da içine alan psikoloji disiplini içerisindeki yerini incelemek maneviyatın tarihteki yerini görmek adına faydalı olacaktır. Çünkü modern psikolojinin ortaya çıkışında ruh-beden ve insan-aşkın varlık ilişkisi etkili olmuştur (Düzgüner, 2013b, s. 254). Milattan önceki ilk devirlerde, ruha verilen anlam bedeni harekete geçiren gözle görülmeyen güç iken bilim olma yolunda ilerleyen psikoloji, daha sonraki devirlerde ruha, zihin, zihinsel süreçler, bilinç, bilinçaltı gibi anlamlar vermiş ve manevi olarak başlayan süreç maddi olana doğru kaymıştır. 21. Yüzyıla gelindiğinde ise anlam ve kullanımlarda tekrar bir değişiklik yaşanmış ve maddi olan ilgi odağı yine manevi ve aşkın olana doğru yön değiştirmiştir (Düzgüner, 2013a, s. 281; McClendon, 2012, s. 209).

Maneviyatın alanda ayrı bir kavram olarak ortaya çıkması Batı toplumlarında gerçekleştiği için, Batı'da yoğun olarak yaşanan Hristiyanlık dini de bu süreci etkilemiş ve maneviyat Hristiyanlık dininden ortaya çıkmıştır (akt. Greenstreet, 1999, s. 650). Maneviyatın terim olarak anlamına ve tanımlarına geçmeden önce kavramın nasıl bir bağlamdan çıktığını görmek adına Hristiyan geleneğindeki yeri incelenmelidir. "Spirit"

kelimesinin İncil'e ait ve erken Hristiyanlık dönemi anlamları ilk defa beşinci yüzyılda maneviyatın (spirituality) semantik alanlarında kullanılmıştır (Huss, 2014, s. 48). Bu kullanım, ortaçağ Hristiyan teolojisinde yaygınlaşmıştır. Ortaçağ ve erken modern dönemlerde maneviyat kavramı daha çok teolojik ve kiliseyle ilgili bir bağlamda kullanılmıştır. Örneğin; Hristiyan ibadet ve meseleleriyle ilgili kilise hukuku, papaz ve rahipleri ve kilise mülkünü içeren kurallar vb. maneviyatın bahsedilen dönemdeki kullanım alanlarındandır. On dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyıla kadar maneviyat bu minval üzere anlamını korumuş ve çok geniş bir şekilde kullanılmamıştır. Bu tarihe kadar maneviyat kavramı daha çok maddecilik ve bedensellikle bir arada aralarında bir fark oluşmadan kullanılmıştır. On dokuzuncu yüzyıla kadar olan kullanım alanıyla maneviyat, daha çok Hristiyanlık dininin gereklerini simgeleyici olarak anlaşılmıştır. Bu kullanım şekliyle maneviyat, dindarlıktan ayrılmış değildi, her ne kadar Hristiyanlık dininin manevi yönünü yansıtsa da insanların gözünde dindarlık ve maneviyat gibi bir ayrım söz konusu değildi. Çünkü iki kullanım da hem dindarlık hem maneviyat temelde aynı şeyi, Hristiyanlık dinini temsil ediyordu.

On dokuzuncu ve yirminci yüzyıllarda maneviyat kavramı semantik alanda yine Hristiyan teolojisi ve kilise uygulamaları noktasında genişlemiştir fakat bu sefer evrensel dinin bireysel ve öznel temellerini temsil etmektedir. Bu yüzden on dokuzuncu yüzyıl sonlarında ve yirminci yüzyıl boyunca maneviyat daha çok doğuya özgü, özellikle seküler ve materyalist Batı'dan daha dindar ve manevi Hint kültürüyle portrelenmiştir (Carette ve King, 2004, ss. 39-41; Huss, 2014, s. 49).

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında sekülerleşmedeki artış ve özellikle Batı'da yoğun olarak yaşanan Hristiyanlık dini özelinde dini kurumlara karşı oluşan hayal kırıklığı maneviyatın dinden farklı ve olumlu bir anlam kazanmaya başlamasına sebep olmuştur (Hill ve diğerleri, 2000, s. 58; Kimter, 2013, s. 94). Halk tarafından dine ve din adamlarına karşı duyulan güven duygusundaki düşüş de maneviyatın farklı anlam ve kullanım alanları kazanmaya başlamasını hızlandırmıştır (Zinnbauer ve diğerleri, 1997, s. 550). Bireylerin kurumsal din yapılanmasında hayal kırıklığı yaşamaları, dinden beklentilerini, bireysel olarak arama yolunu açmıştır. Hayal kırıklığının neticesi olarak mevcut dini ve sosyal kimliklerini sorgulayan bireyler, artık geleneksel dinlerin kendi

manevi arayışları için yeterli gelmediğini fark etmişler ve kendilerine yönelmek için yeni kaynak arayışı içerisine girmişlerdir (Sheldrake, 2013, s. 19). Kurumsal din yapılanmasından kaçan bireyler, kutsal için olan arayışlarını bireysel anlamda kişisel aşkınlık tecrübelerine yönelerek gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Bu da maneviyatın dinden ayrı ve farklı olarak olumlu anlamlar yüklenip popülerlik kazanması sürecini hızlandırmıştır (Hill ve diğerleri, 2000, s. 58).

Maneviyatın ayrı bir kavram olarak ortaya çıkmasında etkili olan nedenlerden biri de sekülerleşmenin artış göstermesidir. Sekülerleşme teorisyenlerine göre sanayi devrimi sonrası modernleşen toplum dinden uzaklaşacaktır. On dokuzuncu yüzyılda A. Comte, H. Spencer, E. Durkeim, M. Weber, K. Marks ve S. Freud gibi düşünürler, sanayi çağı ve modernleşmenin etkisiyle dinin toplum üzerindeki öneminin azalacağını ve giderek dinin toplum hayatında etkisinin kalmayacağını savunmuşlardır. Sekülerleşme kavramı, dinin kamusal alan üzerindeki kurumsal otoritesinin daralması, dinin sadece kendi takipçilerini etkileyebileceği daha özel bir alanda yaşanması, toplumun her kesimini etkisi altına alamaması gibi anlamlara gelmekteydi. Kutsal sadece dinin kurumsal boyutuyla ele alınırsa böyle bir sekülerleşmenin gerçekleştiği söylenebilir fakat bu sekülerleşme şeklinin gerçekleşmesi, dinin doğasında ve inanç boyutunda mutlak bir daralma yaşanacağı anlamına gelmemektedir. Dinin kurumsal bir işlevinin olduğu doğrudur ancak din, temelde insanoğlunun varoluşu anlamlandırdığı, varoluşsal sorularına cevap bulduğu vazgeçilmez bir tecrübedir. Dolayısıyla kuramın öne sürdüğü gibi dinin yok olması gibi bir durum söz konusu değildir, aksine kutsalın farklı şekillerde geri dönüşü beklenmektedir (Köse, 2006, ss. 57-70). Bu yüzden sekülerleşme kuramının doğruluğu ispatlanamamıştır. Yirmi birinci yüzyılda dinin etkisi hem sanayileşen modern toplumlarda hem de gelişmekte olan toplumlarda aktif bir şekilde kendisini hissettirmektedir.

Sekülerleşme teorisinden sonra sekülerleşme kuramının revizyonistleri (Hunter, Luckmann, Stark ve Bainbridge) sekülerleşmenin dini ortadan kaldırmak değil değiştirmek olduğunu savunmuşlardır. Hunter'a göre ise bu değişim dini realitenin kurumsallaştırılmamasıyla mümkündür (Kimter, 2013, s.95). Kuramcılarının iddia ettiği gibi din kavramı tamamen toplum ve birey hayatından çıkmamış olsa da sekülerleşmenin

etkisiyle dinden uzaklaşmanın yaşandığı görülmüştür. Böyle bir uzaklaşma maneviyata karşı ilgi ve arayışı arttırmıştır (bkz. Köse, 2014). Kuramının revizyonistlerinin görüşü de dinin kurumsallaştırılmaması fikriyle, kilisenin kurumsallığından bireysele doğru kaçan bireylerin gözünde maneviyata kapı aralamıştır. Bir yönüyle kurumsal dini öğretilerin yerini bireysel tercihleri önceleyen insanın kendi hayal gücünden de bir şeyler katabileceği maneviyat eğilimleri artış göstermiştir.

Maneviyatın yeni bir arayış ve farklı bir alan olarak ortaya çıkmasında etkili olan faktörlerden bir tanesi de maneviyat adı altında ya da maneviyata vurgu yaparak özellikle 1980 ve sonrasında ortaya çıkan yeni inanç şekilleri, yeni dini eğilimler ve New Age akımlarıdır (Paloutzian ve Park, 2013, s. 67). Maneviyat kavramının son anlam ve uygulamaları New Age kültürü ile yakından ilgilidir. New Age akımına ait bazı özellikler ve akımı açıklamak için kullanılan tanımlar, maneviyata verilen modern anlamlar ile benzerlik göstermektedir (Huss, 2014, s. 50). Bu yüzden bazı araştırmacılar New Age akımlarını birer maneviyat çeşidi olarak kabul etmektedirler. Ayrıca New Age akımından pek çok uygulayıcı da inanç ve pratiklerini açıklamak için maneviyatı kullanmaktadır.

Maneviyatı tarih serüveninde görüldüğü ilk anlardan itibaren değerlendirecek olursak, daha önce ifade edildiği gibi, maneviyat süreç içerisinde öncelikle spirituality kelimesinin kökeni olan spirit kelimesinden hareketle bedeni harekete geçiren gözle görülmeyen güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonrasında ise Hristiyanlık dini içerisinde belki de Hristiyan maneviyatı diyebileceğimiz bir formda dine ait birtakım kurallar olarak ilk anlamına nazaran biraz daha maddi yöne ve dine doğru kaymış bir anlam kazanmıştır. Kurumsal din yapılanmasından memnuniyetsizliklerin arttığı dönemlerde ise Hristiyanlığın bireysel ve öznel yönünü karşılayacak şekilde maddi olan anlamından manevi olana doğru bir anlam değişikliği yaşamıştır. Zamanla kilisenin kurumsal yapısının bireysel aşkınlık tecrübelerinin önünde engel teşkil ettiği gerekçesiyle maneviyat tanımları kilise kaynaklı anlayışı sürdürmemiş, erken dönem maneviyat tanımları, sekülerleşmenin, yeni dini akımların ve New Age gibi akımların da etkisiyle yerini modern maneviyat tanımlarına bırakmıştır. 1988 yılında spirituality kelimesi Amerikan Psikoloji Derneği tarafından elektronik veri tabanına (PsycINFO) dâhil edilmiş

ve maneviyat psikoloji sahasındaki birçok araştırmaya konu olmuştur (Uysal ve Ayten, 2009, s. 318).

Bugün maneviyatın dâhil olduğu alanlar sadece psikoloji ve teoloji değildir. Maneviyatın kavramsal modelleri bilimsel araştırmalara da taşınmış ve maneviyat sağlık alanında da ilgi odağı haline gelmiştir. 1940 ve 1950'lerden günümüze kadar maneviyata yapılan referanslar (Religion Index'te) sürekli bir artış göstermektedir (Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 900). Maneviyatın sağlık alanında da inceleniyor olmasının bu oranın artmasında çok büyük etkisi vardır. Bu ilginin bir sonucu olarak maneviyat için ölçme ve ölçek geliştirme, ölçeklerin geçerliliği üzerine pek çok çalışma yapılmıştır ve hâlihazırda bu çalışmalar devam etmektedir (Hood, 1975; Streib, Hood ve Klein, 2010). Maneviyat üzerine yapılan çalışmalarla birlikte sağlık alanında tedavi amaçlı maneviyatın alana dâhil edilip kullanılması da maneviyata yönelik artan ilginin sebeplerindendir (Koenig, 2008). Ayrıca bugün maneviyat sadece sağlık alanıyla da sınırlı kalmamıştır. Maneviyat, seküler olarak kabul edilen iş, eğitim gibi pek çok alanı da bünyesinde barındıracak şekilde geniş bir alana yayılmıştır. Wouter Hanegraff maneviyatın bu alanlarda ortaya çıkan çeşidini "seküler maneviyatlar" (secular spiritualities) olarak isimlendirmektedir (Huss, 2014, s. 51). Maneviyat, dindarlıkla, metafizikle, ahlakla, hayatın öznel, özel ve deneyimsel alanlarıyla ilişkilendirilmiştir. Fiziksel, materyal/maddesel, genel, sosyal, ekonomik ve siyasi alanlarla yan yanadır.

2.MANEVİYAT NEDİR?

Maneviyat kelimesi uzun yıllardır Türkçe'de kullandığımız bir kelimedir. Ancak din psikolojisi alanında ülkemizde 2005 yılından sonra kullanılmaya başlamıştır. İlk tercümelerde İngilizce'deki spirituality kavramını karşılamak üzere kullanılmıştır. (bkz. Paloutzian, Emmons). Bu kavram farklı çalışmalarda farklı kavramlarla da karşılanmıştır. Tinsellik, ruhsallık, spiritüalite, kavramı karşılamak için kullanılan kavramlardandır. (Karaırmak, 2004; Türkyılmaz, 2008; Uysal ve Ayten, 2009; Hiçdurmaz ve Öz, 2011; Mehmedoğlu, 2012; Düzgüner, 2013c). Arapça kökenli olan maneviyat kelimesi Türk Dil Kurumu sözlüğünde "maddi olmayan, manevi şeyler" ve "yürek, moral gücü" şeklinde açıklanmıştır (TDK, 2017). Türkçe'de kullandığımız maneviyat kelimesi son zamanlarda İngilizce "*spirituality*" kelimesinin karşılığı olarak da kullanılmaya başlanmıştır.

Türkçe'deki diğer kelimeler spritualite, ruhsallık, tinsellik, spiritüel, tinsel vb. kelimeleri de "spirituality" kelimesinin anlamlarını karşılayacak şekilde kullanılmaktadır fakat son zamanlarda literatürde sıkça maneviyat kelimesi tercih edilmektedir.

Maneviyat kelimesi öteden beri dilimizde kullanılan bir kelime olduğu için maneviyatın modern anlamlarını içeren tanımlarının Türkçe literatüre girmesi gecikmiştir. Ayrıca maneviyatın Batı'da ortaya çıktığı bağlam ile Türkiye'de kullanıldığı bağlamın farklı olması da bu süreci etkilemiştir. Batı'da hızlı bir şekilde dindarlıktan farklılaşarak başlı başına bir kullanım alanı oluşturan maneviyat, Türkiye'de aynı süreçleri geçirmemiştir. Türkiye genelinde yaygın kullanım olarak dinden ayrı ya da dini, mistik öğeler içermeyen bir maneviyat anlayışı geçmişte oluşmadığı gibi halen de ülke genelinde böyle bir farklılaşma görülmemektedir. Son zamanlarda yaygın kullanımın dışında Batı'da kullanılan haliyle spirituality kelimesini de karşılayacak şekilde maneviyat kavramı Türkçe'de de kullanılmaya başlanmıştır.

"*Spirituality"* kelimesinin kaynağı, Latince "spiritualitas" kelimesinin sıfat hali olan "spiritualis" (spiritual) ya da "spiritus" kelimesidir (Lepherd, 2015, s. 567; Huss, 2014, s. 48; Sheldrake, 2013, s. 16; Bryson, 2004, s. 323; Hill ve diğerleri, 2000, s. 57; Kimter, 2013, ss. 8-9). Tüm bu kelimeler, ruh, cesaret, enerji, kuvvet, canlılık ve nefes gibi anlamlara gelmektedir. İbranice (Eski Ahitte) "*ruach*" ve Yunanca (Yeni Ahitte) "*pneuma*" kelimeleri de maneviyat kavramının kökünü aldığını kelimelerdir. Bryson (2004, s. 16)'a göre nefes hayatı akla getirir, dolayısıyla asıl olarak maneviyat, hayatın nefesidir.

Sheldrake, *Spirituality A Brief History* (2013, s. 16) adlı kitabında maneviyatın kaynağını teşkil eden, orijinal dilde spirit ve spiritual kelimelerinin, fiziksel (physical) ve materyal kelimelerinin zıddı olmadığını, maneviyattan kast edilenin beden ve ruh arasındaki zıtlık değil, iki yaşam tutumu arasındaki geniş farklılık olduğunu bildirmektedir. Ona göre manevi (spiritual) bir kişi, ya Tanrı'nın ruhunda bulunan ya da Tanrı'nın ruhunun etkisi altında yaşayan kişidir.[1] Sheldrake, erken modern dönem

[1] Hıristiyan inancına göre Tanrı'nın ruhu, Baba-Oğul-Kutsal Ruh üçlemesindeki "Kutsal Ruh"u (Holy Spirit) ifade etmektedir. Bununla ilgili olarak Kutsal Ruh, bireye özgü yansımalarıyla her bireyin içerisinde bulunmakta ve birey onun tarafından yönlendirilmektedir (Düzgüner, 2013c, s. 206).

tanımlarına göre; bir nevi Hristiyanlık maneviyatına göre bir tanımlama yapmıştır. O, maneviyatın bütüncül (holistik) bir kavram olduğunu dolayısıyla maneviyatın tek bir element olarak anlaşılamayacağını daha ziyade hayata entegre olmuş bir faktör olduğunu vurgulamaktadır. Maneviyatın holistik olması ona göre "the Holy" yani kutsal olandan geliyor olmasından kaynaklanmaktadır (2013, s. 7). Görüldüğü üzere din ve maneviyat kavramları iç içe geçmiş ve kutsal alanda birleşen kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar maneviyat, dinden ayrı bir kullanım alanı oluşturmaya başlamış olsa da maneviyatın tanımlarını yaparken bile dinden ayrışma ve farklılaşma noktalarını belirtebilmek için maneviyat ve din ilişkisine değinmemiz gerekmektedir. O yüzden maneviyatı kavramsal ve kuramsal çerçevede tam manasıyla anlayabilmek için din ve maneviyat kavramlarının beraber incelenmesi daha faydalı olacaktır.

2.1.Maneviyat ve Dindarlık İlişkisi Benzerlik ve Farklılıklar

Yüzyıllar boyunca din ve maneviyat kavramları için pek çok farklı tanım yapılmıştır. Fakat üzerine uzlaşma sağlanan tek bir tanımdan bahsetmek mümkün değildir. Psikologlar tarafından kabul edilen tek uzlaşma noktası bu iki terimin de çok boyutlu yapılara sahip olduğudur (Paloutzian ve Park, 2013, s. 63). Geleneksel psikologlar dini, kapsayıcı bir terim olarak ele almışlar ve maneviyatı da açıkça dinden ayırmamışlardır. Dolayısıyla din ve maneviyat terimleri birbirinin yerine kullanılmıştır. Geleneksel yaklaşımlar, dini fenomenleri hem özsel hem de işlevsel açılardan tanımlamışlardır. Psikoloji tarihinin büyük bir bölümünde din kavramı hem bireysel hem de kurumsal bir yapıda kullanılmıştır (Ulu, 2015, ss. 344-345). Fakat maneviyat kavramının, geleneksel dini kurumların azalışı, inancın ifadesinde bireysel formların artışı, kutsalın doğrudan tecrübe edilmesini vurgulama temayülü ve dini çoğulculuk tarzındaki Amerikan kültürü şeklinde bir arka planla popülerliğinin artması, mevcut tanımları değiştirmiştir. Maneviyatın bu yükselişinde kimi araştırmacılar dinsel ve manevi ortamlardaki ayrışmayı vurgularken kimi araştırmacılar da maneviyatın yükselişini dini ortamlarda aramaktadır. Araştırmacılarının hepsinin hemfikir olduğu nokta; din ve maneviyat kavramları arasında olan değişimlerin öznelleşme ve geleneğin etkisinden sıyrılma süreci tarafından desteklendiğidir (İnan, 2015, s. 330). Buna göre din kavramı, bireyin dindarlığındaki dinamik kişisel unsurları temsil edememektedir.

Maneviyat ise dini tecrübenin kişisel, öznel yönünü ifade etmek için giderek artan bir biçimde kullanılmaktadır (Ulu, 2015, s. 344). Maneviyatın alanda bu yönüyle ortaya çıkması dindarlık ve maneviyat kavramları arasında katı bir kutuplaşmanın meydana gelmesine sebep olmuştur.

Modern teorisyenler tarafından dindarlık ve maneviyat üç şekilde kutuplaştırılmıştır (Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 901) : Dinin kurumsal yapısına dikkat çekerek kurumsal dine karşı bireysel maneviyatın varlığından söz edilmektedir. Bu bağlamda din, resmi, zahiri, dogmatik, otoriter ve yasaklayıcı söylemlere sahip olarak; maneviyat ise bireysel, öznel, duygusal, batini, sistemsiz ve özgürlükçü yapısıyla algılanmaktadır (Koenig, 2016, s. 15; Ulu, 2015, s. 344). Din ve maneviyatın, kurumsal ve bireysel olarak kutuplaştırılmasıyla, maneviyat kutsalın ve aşkın olanın kişisel olarak tecrübe edilmesini temsil ederken, din kutsal ve aşkın olanın bireysel olarak tecrübe edilmesinin önünde duran bir engel olarak ele alınmaktadır (Hill ve diğerleri, 2000, s. 58).

Dindarlık ve maneviyat ayrımının tam olarak gündemde olmadığı dönemlerde sosyal bilimsel araştırmalarda dindarlık hem özsel hem de işlevsel yaklaşımı kapsayacak şekilde incelenmiştir (Zinnbauer ve diğerleri, 1997, s. 550). Özsel yaklaşım, inançlara, duygulara, ibadetlere, Yüce Güç ya da Aşkın Varlık ile bireylerin ilişkilerine odaklanmıştır. Tanımların merkezinde olan kutsal, işlevsel olarak kutsal olan dindarlıkla karakterize edilmiştir. İşlevsel yaklaşım ise, dindarlığın bireyin hayatına hizmet etmesi fonksiyonunu vurgulamıştır. Geçmişteki bu yaklaşım dindarlığın tanımlamalarında ve kavramlaştırmalarında, bireysel ve kurumsal inanç ve ibadetlerin yanında, manevi olanı da içine alacak kadar geniş ve kapsamlı olduğunu göstermektedir. Fakat maneviyatın dindarlıktan ayrılmasıyla yeni yapılan dindarlık tanımlarının kapsamı da daralmıştır. Önceleri din için kullanılan işlevsel betimlemeler artık maneviyat için kullanılmaktadır. Dindarlık için ise özsel betimlemeler yapılıp, dindarlık formel inanç, grup halinde uygulama ve kurumlarla ilişkilendirilmiştir (Paloutzian ve Park, 2013, s. 68).

Kutuplaşma noktasında bir diğer zıtlık da bu iki kavrama olumlu-olumsuz şeklinde atfedilen değerdir. Kurumsal, otoriter, yasaklayıcı söylemlere sahip olan din olumsuz olarak nitelendirilirken, kutsalın bireysel yönünü yansıtan, hayatın daha ulvi yönlerini gösteren maneviyat olumlu olarak görülmüştür (Paloutzian ve Park, 2013, s. 71;

Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 902). Ayrıca inanç temelli din ve tecrübe temelli maneviyat algısı oluşturulmuştur. Böylece din için durgun, maneviyat içinse dinamik bir yapı atfedilmiş başka türlü bir kutuplaştırılma yapılmıştır. Geleneksel ve modern yaklaşıma göre değişen bakış açılarıyla maneviyat, dindarlık ile olan ilişkisi yönünde birtakım sınırlar çizilerek alanda yerini almıştır. Fakat bu kutuplaştırmalar herkes tarafından kabul gören bir çerçeve çizmemektedir. Dindarlık ve maneviyat kavramları her ne kadar kutuplaştırılmaya çalışılsa da aslında "kutsal" olan her ikisinin de ortak noktası olmuştur (Ulu, 2015, s. 345). Dolayısıyla her zaman ikisini kesin çizgilerle ayırmak mümkün değildir. Maneviyat ve dindarlığı bu şekilde kutuplaştırma noktasında ayıranlar olduğu gibi din ve maneviyat ayrımı gözetmeyen ya da kapsayıcılık yönünden dindarlık ve maneviyatı farklı kategorilere koyarak kimi zaman dindarlığı maneviyattan daha kapsayıcı ya da tam tersi bir durumla maneviyatı dindarlıktan daha kapsayıcı şeklinde değerlendirmeler de yapılmıştır. Dolayısıyla böylesi bir çeşitlikte herkes tarafından kabul edilen bir maneviyat tanımından söz edilememektedir. Bu yüzden geçmişten günümüze bireysel olarak yapılmış pek çok maneviyat tanımı literatürde karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan bazıları Tablo 1'de görülebilir.

Tablo 1

Geçmiş ve Güncel Maneviyat Tanımları

Tillich (1952)	Nihai bir ilgi.
Bollinger (1969)	Anlamlı bir kimlik ve amaç.
Tart (1975)	Nihai hedefler, yüce varlıklar, Tanrı, aşk (sevgi), merhamet ve amaçla ilgili geniş insan potansiyelidir.
Colliton (1981)	Kişinin hayat prensibi ya da asıl/öz.
Mische (1982)	Kutsal bir yolculuk.
Legere (1984)	Eşyaların ya da şeylerin temel/radikal gerçeğinin deneyimi.
Shafranske ve Gorsuch (1984)	İnsan tecrübesindeki aşkın boyut… Kişisel varoluşun anlamına ilişkin bireysel sorular ve kendini (self) daha geniş bir ontolojik bağlama yerleştirme çabaları

Sooken ve Carson (1987)	Dünyadan bir insanla ilişkili bir inanç.
Magill ve McGreal (1988)	Tanrı'yla bir birlik.
May (1988)	Bir özlem/arzu kaynağı.
Elkins, Henderson, Hughes, Leaf ve Saunders (1988)	Aşkın bir boyutun farkına varılmasıyla ortaya çıkan ve kişinin kendisi ile hayatla ve Nihai gördüğü şeyle ilişkili olarak tanımlanabilir bazı değerler tarafından karakterize edilen oluş ve tecrübe ediş biçimidir.
Burkhardt (1989)	İçsel güçten kaynaklanan karşılıklı bağlılık ahengiyle gizemin gelişmesi/yayılması.
Hover–Kramer (1989)	Bütünlük için gerekli olan öz aşkınlık.
Dossey (1989) ve O'Brien (1982)	Günlük maddi dünyadan nitelikli olarak daha memnun edici bir aşkın farkındalık.
Burnard (1990)	Hayata amaç ve anlam verme
Vaughan (1991)	Kutsalın öznel tecrübesidir.
Fahlberg ve Fahlberg (1991)	Bireydeki İlahi benlik (the Self) veya beşeri benlik (the self) içindeki ilahi varlıkla iletişime geçme ile alakalı şeydir.
Howden (1992)	Kişilikle birleştirici, entegre edici faktör.
Heriot (1992)	İnsanın içsel kaynakları ve hayatın bireysel yorumuyla ilgili olan.
Doyle (1992)	Varoluşsal anlam arayışıdır.
Hart (1994)	Kişinin inancını günlük hayatında yaşama şekli, bir kimsenin varoluşun nihai koşullarıyla ilişki kurma şeklidir.
Bradshaw (1994), Granstrom (1985)	Bir hayat ilişkisi ya da gizem, Yüce bir Güç, Tanrı ya da kâinatla bir bağlantı/iletişim hissi.
Armstrong (1995)	Kişinin dünyada faaliyette bulunma şeklini etkileyen bir Yüce Güçle (a Higher Power) olan bir ilişkinin varlığıdır.
Helminiak (1996)	Gerçeklik, doğruluk.

Grof (2002)	Birey ile kozmos arasındaki kişisel ilişkidir.

Kaynak: Paloutzian ve Park, 2013, s. 65; Narayanasamy, 1999, s. 274; Zinnbauer ve diğerleri, 1997, s. 550; Greenstreet, 1999, s. 649-651; Uysal ve Ayten, 2009,s. 318; Rio ve White, 2012; Zinnbauer ve Pargament, 2013, s. 65, Düzgüner, 2013c, ss. 25-26.

Geçmişten günümüze yapılan maneviyat tanımları incelendiğinde, tanımlarda genellikle, kutsalın bireysel tecrübesine, kutsal için ve hayatın anlam ve amacı için bir arayışa, içsel ve dışsal olarak sağlanması beklenen bir bütünlük duygusuna, Yüce Varlık ya da Tanrı ya da Aşkın olanla bağlantılı olmaya, kutsalla bütünleşmeye, bilinç üstü duyarlılık ve anlamlılığa, öz aşkınlığa (kendini aşmaya) ve bireysel farkındalığa yer verildiği görülmektedir. Maneviyata atfedilen bu tanımlamalara göre McClinton (2010) maneviyatı yer aldığı bağlama göre hem seküler hem de dini niyetler için kullanılan bir terim olarak açıklamaktadır (Mansouri ve Keshavarzi, 2014, s.11).

Bugün Batı'da pek çok insan kendini "manevi yönden güçlüyüm ama dindar değilim" (spiritual but not religious/ SBNR) şeklinde nitelendirmektedir (Huss, 2014, s. 52). Bu anlayışa sahip insanlar tam olarak dindar adı altında değerlendirilememektedir. SBNR sınıflandırması bir din şekli olarak manevi olma algısı tarzında anlaşıldığı gibi dinden ayrı tamamen seküler bir algıyı da karşılayabilmektedir. Fakat manevi ya da maneviyat adı altında yeni ortaya çıkan yaşam stilleri, kültürel yapılar, sosyal pratikler ise ne dini ne de seküler olarak açıklanabilmektedir (Huss, 2014, s. 47). Sadece Tanrı ya da Tanrı algısı kutsal değildir. Bir ağaç, bir taş, bir olgu, bir evlilik vb. de kutsalla ilişkilendirilebilmektedir. Kimi maneviyat tanımlarına göre maneviyatın içerisinde bulunan kutsal algısı bu şekilde değerlendirilmektedir (Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 910). Burkhardt'a göre ise maneviyat tanımı din dışı bir bağlamda işlevselliğini kaybedecek kadar geniş olabilir (Greenstreet, 1999, s.650). Belzen (2009, s. 209) ise yaptığı çalışmada bunu destekleyici nitelikte bütün dinlerin maneviyatı gerektirdiğini ve emrettiğini, hepsinin, tabi olanlarının dini ve maneviyatı yaşamasını ve uygulamasını istediğini belirtmektedir. Ona göre dindarlık ve maneviyat arasındaki ilişki incelendiğinde dindarlık maneviyatı içinde barındırır mı sorusu sorulmamalıdır, çünkü onlar birbirini içine alan, kapsayan daireler gibidir. Eğer bir kimse dindar değilse ya da kendine dindar demek istemiyorsa kendisini manevi olarak isimlendirebilir.

Maneviyat, birey ve toplumun kutsalla olan ilişkisinde işlevsel ve bireysel yapısıyla dindarlıktan farklılaşmaktadır. Ayrıca dindarlık ve maneviyatın kutsal kavramına verdikleri anlamlar da iki kavram arasındaki farkı gözler önüne sermektedir. Maneviyat bünyesindeki kutsal kavramı, sadece Tanrı ya da Aşkın Varlık ya da bunun için bir anlam, amaç arayışı bağlamında kullanılmamakta, kavram çok daha geniş anlamları kapsayacak şekilde ele alınmaktadır. Dini kullanım dışında bir kutsal algısı maneviyatın sınırları içerisinde değerlendirilmektedir. Dindarlık ve maneviyatın belirgin bir şekilde birbirinden ayrılması alanın adında da değişiklik yapılmasına sebep olmuştur. Amerikan Psikoloji Derneğinin 36. bölümü olan "Din Psikolojisi" dindarlık ve maneviyatın ayrışmasıyla "Din ve Maneviyat Psikolojisi" olarak isim değiştirmiştir (Köse ve Ayten, 2012, s. 107). Alanın adının değişmesine kadar giden bir ayrımın yaşanması dindarlık ve maneviyatın farklılaşma noktalarını daha belirgin hale getirmektedir. Bu farklılıkların toplu bir şekilde görülebilmesi adına tabloda gösterilmiştir.

Tablo 2

Dindarlık ve Maneviyat Arasındaki Farklılıklar

DİNDARLIK	MANEVİYAT
Kurumsal bir yapı	Kurumsaldan uzaklaşan bireysel ağırlıklı bir yapı
Özsel, statik bir yapı	İşlevsel, dinamik bir yapı
Sadece dini bağlamda ele alınan bir kutsal algısı	Dini bağlamı da kapsayan fakat seküler alanı da içine alarak genişletilmiş bir kutsal algısı

Kaynak: Kimter, 2013; Paloutzian ve Park, 2013; Ulu, 2015.

Lapierre, maneviyatın çok boyutlu yapısına dikkat çekerek maneviyatın, yaşamda bir anlam arayışı; aşkın olanla (transcendence) bir karşılaşma; bir bağlanma hissi; nihai bir gerçeği ya da en yüksek bir değeri arama; gizemli bir varlığa saygı ve minnettarlık ve kişisel değişim unsurlarını içerdiğini bildirmektedir (Kimter, 2013, s. 94). Lapierre'in sunduğu bu çok boyutlu yapı maneviyat için yapılan pek çok tanımla ortak noktalar içermektedir. Maneviyat tanımlarının çoğu, maneviyatın diğer yönlerini ihmal ederek maneviyatı, manevi deneyimin bir yönüyle vurgulamaktadır. Lapierre'e ait olan bu tanımlama ya da unsurları içeren tanım bu yüzden önem arz etmektedir. Elkins de maneviyat ait altı özellik belirleyerek kavramın anlaşılmasını kolaylaştırmıştır. Buna göre maneviyat, evrenseldir; insani bir fenomendir; özü itibariyle fenomenolojiktir; iç güce

cevap verme kapasitesidir; gizemli bir enerjidir ve maneviyatın nihai hedefi merhamettir (Emmons ve Paloutzian, 2001, s. 109).

Daha önce ifade edildiği gibi, maneviyatın dindarlıktan ayrılarak alanda farklı bir kullanım kazanması dindarlık ve maneviyat alanında birtakım kutuplaştırmalar yapılarak sağlanmıştır. Her ne kadar bu kutuplaştırma maneviyatın ne olduğu ya da sınırlarının nerede başlayıp bittiğini gösterse de bu durum bazı tehlikeleri de beraberinde getirmektedir. İlk olarak kurumsal din ve bireysel maneviyat kutuplaşması her iki alanı da sınırlandırmaktadır. Böyle bir ayrım, neredeyse bütün organize olmuş inanç geleneklerinin, kişisel meseleleri düzenlemekle ilgilendiklerini ve bütün manevi ifade biçimlerinin sosyal bir bağlam içerisinde ortaya çıktığını göz ardı etmektedir (Ulu, 2015, s. 345). Aslında dinin temel esaslarından olan bireyin Tanrı'ya ya da aşkın olarak kabul ettiği şeye yakın olması din kavramının bireysel yönünü oluşturmaktadır. Öte yandan maneviyatı tamamen bireysel görmekte, maneviyatın içinde ortaya çıktığı kültürü görmezden gelmek anlamına gelmektedir. Hâlbuki manevi deneyim ve tecrübeler sosyal olarak her şeyden izole edilmiş bir ortamda ortaya çıkmamakta aksine maneviyatın yükselişinde de manevi gruplar ve organizasyonların kurulmasıyla sağlanmaktadır. Örneğin; New Age grupları, 12 adım grupları (Alcoholics Anonymous (AA) gibi tedavi amaçlı maneviyatı kullanan destek grupları), yoga ve meditasyon grupları gibi (Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 903). Eğer kutuplaş(tır)ma bu şekilde devam ederse dini kurumların bireysel görev bakış açılarını, maneviyatın da sosyal yönünü kaybetme tehlikesi gündeme gelmektedir (Zinnbauer ve diğerleri, 1999, s. 903).

Din ve maneviyatı özsel/statik din ve işlevsel/dinamik maneviyat şeklinde kutuplaştırmak ise donmuş, durgun bir din ve temelsiz bir maneviyatı beraberinde getirme ihtimalini gündeme getirmektedir. Ayrıca böyle bir ayrıştırma kötü, olumsuz din ve iyi, olumlu maneviyat anlayışına kapı aralamaktadır. Bu basite indirgeyen bakış açısı ise dinin ve maneviyatın yararlı ve zararlı yönlerini göz ardı etmektedir. Hatta mevcut durumda sürekli popülerliği artan taraf maneviyat olduğundan bireylerin ve toplumun gözünde maneviyat sadece iyi, güzel ve faydalı yönleriyle dikkatleri üzerine çekmekte fakat maneviyatın doğurabileceği kötü sonuçlardan söz edilmemektedir. Örneğin; bir bakışa göre maneviyat, tüketim odaklı ortaya çıkarılmış bir kavramdır. Yaşam tarzı

maneviyatı şeklinde ortaya konan maneviyat, insanlara sağlıklı yaşam, fitness, bütüncül (holistik) iyilik hali gibi durumları empoze etmektedir (Sheldrake, 2013, s. 18).

Maneviyatın dindarlıktan ayrılması süreci, birçok insanın organize olmuş bir din içerisinde maneviyatı tecrübe ettiği ve bu fenomenler arasındaki ayrımı göremediğini de gözler önüne sermektedir. Kutsal kavramı, dindarlığın da maneviyatın da ortak noktasıdır. Her iki kavramın da tanımı yapılırken kutsal kavramı önem arz etmektedir çünkü her iki kavramın da temel yapı taşlarından biridir. Fakat modern dönem maneviyat tanımlarında kutsalı kaybetme tehlikesi karşımıza çıkmaktadır (Kimter, 2013, s. 102).Maneviyat tanımları yapılırken kutsal kavramının sınırlarına seküler anlamların ve kullanımların da dâhil edilmesi kutsal kavramının özünü kaybetmesi ihtimalini arttırmaktadır.

3.ALTERNATİF BİR MANEVİYAT ARAYIŞI OLARAK SİBER MANEVİYAT

Dinden ayrı bir kavram olarak araştırmalara konu olan maneviyat, farklı alanlarda alternatif maneviyat çeşitleriyle görülmektedir. Sağlık alanında hastanelerde; cezaevlerinde; çocuk yuvalarında; huzur evlerinde manevi bakım, manevi rehberlik ve danışmanlık uygulamaları (Altaş, 1999; Koç, 2012; Özdemir, 2012; Mollaoğlu, 2013; Bal Koçak, 2015; Ağılkaya-Şahin, 2016), iş-ekonomi alanında iş yeri maneviyatı (spirituality in workplace) (Giacalone ve Jurkiewicz, 2003; Seyyar, 2009; Berzah ve Çakır, 2015), eğitim alanında bir zekâ çeşidi olarak manevi zekâ (spiritual intelligence) (Emmons, 2000; Amram, 2007; Ronel ve Gan, 2008) gibi alanlar maneviyatın alternatif çeşitleriyle ortaya çıktığı alanlar arasında gösterilmektedir. Araştırmamızın ana konusu olan siber maneviyat (cyber spirituality) ise maneviyatın internet alanında ortaya çıkan alternatif şeklini ele almaktadır. Maneviyat kavramı alan içerisinde ilk olarak din ve dindarlıkla beraber ya da dinin kapsamı içerisinde değerlendirildiğinden internet üzerinde din ve dindarlık kavramları, maneviyat kavramından çok daha önce yerini almıştır. Maneviyata kaynak teşkil etmesi yönüyle internette otaya çıkan din ve dindarlık kavramlarını da kısaca ele almamız gerekmektedir. Hem din hem de maneviyat kavramlarının içerisinde ortaya çıktığı mecra olan internet ise tarihçesi tanımlarıyla çalışmamızda yer almaktadır. Öncelikli olarak internetin tarihçesi, belli başlı internet tanımları ve internet-din ilişkisi

konularına yer verilerek, siber maneviyatın ortaya çıktığı zaman ve zemin şartlarının anlaşılması hedeflenmiştir. Çalışmanın ilerleyen kısımlarında ise siber maneviyat kavramsal boyutta incelenip literatürdeki yeri çerçevesinde ele alınmıştır.

3.1. İnternetin Tarihçesi

İnternet ilk olarak 1969 yılında Amerika Savunma Bakanlığı'na bağlı askeri bir proje olarak ortaya çıkmıştır (Parna, 2010, s. 70; Haberli, 2014, s. 29). Amerikan Savunma Bölümü askeri bir araştırma projesi olarak hipertext sistemler ya da bağlantılı bilgisayarlar aracılığıyla mesajlar ve belgeler oluşturmuştur. ARPA (İleri Araştırma Projeleri Ajansı) adı verilen bu yeni proje olası bir nükleer saldırı durumunda savunma merkezleri arasındaki iletişimi ve gizli bilgilerin aktarımını sağlamak üzere planlanmıştır. Oluşturulan ağ üzerinden dört adet telefon hattıyla bilgisayarlarla bağlantı kurarak 1970'de Amerika'daki bazı araştırma enstitüleri ve üniversiteler bu ağa bağlanmıştır (Parna, 2010, s. 70; Bartlett, 2016, s. 15). Böylelikle bugün kullandığımız internet ilk şeklini almıştır.

İlk bağlantının gerçekleştirilmesinden sonra, oluşturulan ağ üzerinde aynı dilde iletişimi sağlamak üzere İletişim Kontrol Protokolü (Transmission Control Protokol/ Internet Control Protokol – TCP/IP) adında yeni bir protokol ARPANET içinde kullanılmaya başlanmıştır (Beceren, 1997, s. 13; Ekici, 2009, s. 23). Bu süreç içerisinde elektronik posta (e-mail) geliştirilmiş ve yaygın olarak kullanılır olmuştur. 1980'lere kadar Amerika askeri savunma birimlerine ve ABD'deki birkaç üniversitenin kullanımına açık olan internet, 1980 sonrası kütüphaneler, okullar, iş dünyası ve ev kullanıcılarının erişimine açılmıştır. Kuruluşunda sadece askeri kullanım amaçlı olarak planlanan internetin, farklı kullanım alanlarına açılarak sivilleşmesiyle ağ üzerinde bulunan önemli ve gizli bilgilerin güvenliği problem haline gelmiştir (Haberli, 2010, ss. 30-31). Bu güvenlik probleminin çözümü için internetin güvenlik ve savunma ile ilgili kısmı MILNET (Military Net) adıyla ARPANET'ten ayrılmıştır (Cohen-Almagor, 2011, s. 52). MILNET'in devreye girmesiyle ARPANET sivilleşmiş ve sorumluluğu ABD Ulusal Bilim Kurumu'na (National Science Foundation- NSF) devredilmiştir (Günlü, 2016, s. 23).

İnternetin askeri alanlar dışında kullanımının artmasıyla ABD hükümeti ARPANET'i geliştirmesi ve yaygınlaştırması için NSF'ye para desteği yapmıştır. Bunun üzerine NSF, ABD genelinde belirli merkezlere bölgesel ağlar kurarak bu ağların alt yapısını güçlendirmiş ve ağın kapsamını genişletmiştir. Yapılan değişim ve yeniliklerden sonra ARPANET ismi değiştirilmiş ve NSFNET adı kullanılmıştır (Ekici, 2009, s. 23). NSFNET'in öncelikli olarak üniversite ve araştırma enstitülerine kullanımı açılmış sonrasında ise katılım hızla artmıştır. Daha sonrasında kişi ve kurumların özel olarak internet bağlantısına izin verilmiştir. Bu gelişmelerden sonra internet önce ulusal sonra uluslararası bağlantılarda yapılmaya başlanmıştır. 1990 yılında alınan bir kararla NSF dünya çapında kullanılmaya başlanan bu ağa "**internet**" (Interconnected Network/ International Network) ismini vermiştir (Beceren, 1997, s. 13).

İnternet ilk yıllarında günümüzde kullanılan internete çok benzememektedir. İlk kullanımında sadece metin tabanlı iletişime imkân tanıyan internet 1990'da Avrupa Nükleer Araştırmalar Merkezi'nde başlayan çalışmalarla farklı boyutlara ulaşmıştır (Haberli, 2010, s. 31). İnternet üzerinde metin tabanlı iletişimin yerini görsel temalı iletişim almıştır. 1991 yılında Tim Berners Lee isimli bir fizikçinin www'u (World Wide Web) geliştirmesiyle grafik unsuru barındıran sayfalar açma, sayfalar arasında geçiş yapma, her türlü ses, video ve resimlere linkler aracılığıyla ulaşabilme gibi pek çok özellikle internet farklı bir boyut kazanmıştır (Bektaş, 2004, s. 60; Kerimov, 2016, s. 13). Bu yeniliklerle günümüzdeki web sitelerinin ilk örnekleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Yine aynı dönemde siteler arası dolaşımı sağlayan web tarayıcılar (browser) ortaya çıkmıştır. Tüm bu gelişmelerle birlikte internetin, öncelikle üniversite, kütüphane, ticari ve resmi kurumlar gibi kurumsal alanlarda sonrasında da kişisel bilgisayarlarla kullanımının artmasıyla internet hızla yaygınlaşmaya başlamıştır.

Oxford İngilizce sözlükte **internet**, standart iletişim protokollerini kullanarak birbirine bağlanmış ağlar içeren, çeşitli bilgi ve iletişim imkânları sağlayan dünya çapında bir bilgisayar ağı olarak tanımlanmaktadır (Oxford Dictionaries, erişim tarihi: 25.04.2017). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde internet, "genel ağ" olarak ifade edilmekte ve bilgisayar ağlarının birbirine bağlanması sonucu ortaya çıkan, herhangi bir sınırlaması ve yöneticisi olmayan uluslararası bilgi iletişim ağı şeklinde

tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük, erişim tarihi: 26.05.2017). İnternet kelimesi İngilizce inter ve net kelimelerinin birleşimiyle oluşmuştur. Gönenç'e (2009, s. 89) göre internet sözcüğünde geçen "inter" kelimesini "arasında" anlamında, "net" kelimesini ise "ağ" anlamında Türkçe'ye çevirmek mümkündür. Buna göre internet, ağlar arası ya da bilgisayar ağlarının ağı olarak Türkçe'ye çevrilebilir. İnternet kelimesinin açılımı "interconnected network" şeklinde ele alınır ise internet "aralarında bağlantılı ağlar" anlamına gelmektedir (Çavuş, 2011, s. 69). Bu açıdan internet dünyayı saran birbiriyle bağlantılı bir ağ sistemi olarak tanımlanabilir.

Dictionary of Computer and Internet Terms (2009, s. 256) isimli sözlükte internet, tüm dünya üzerindeki bilgisayar ağlarını bağlayan ortak mesaj gönderme sistemi olarak tanımlanmıştır. Ayrıca interneti dünya genelindeki bilgisayarları birbirine internet protokolü ağı ile bağlayarak, aralarında iletişim kuran, belge paylaşımı, bilgi paylaşımı vb. sağlayan bir ağ sistemi olarak tanımlamak da mümkündür (Günlü, 2016, s. 22).

İnternet tanımları genel olarak incelendiğinde internetin tüm dünyayı çepeçevre sararak bilgi, belge paylaşımını ve iletişimi sağlayan uluslararası çapta bir ağ sistemi olduğu görülmektedir. İnternet tanımlarından da anlaşılacağı üzere internet, tüm dünyada diğer iletişim araçlarına nazaran çok daha geniş ve çok daha hızlı bir yayılma göstermiştir. Bu yayılma dünya bazında olduğu gibi sosyal hayat anlamında da çok yüksek oranlara sahiptir. İnternet, sosyal hayatın ve bireylerin olduğu pek çok alanda kendini göstermektedir. Daha doğru ifadeyle bireyler ve toplumlar, internete çok hızlı bir şekilde adapte olup yaşamla ilgili pek çok şeyi internet bünyesine de taşımışlardır. İnternet canlı ve gelişmekte olan bir mecradır. Dolayısıyla hayatla ilgili, insanla ilgili pek çok konu ya da alan bu mecrada yaşamaya devam etmektedir. Din ve maneviyat konusunun ise insanlık tarihi boyunca birey ve tolum hayatında yer etmiş bir konu olarak internet üzerinde de yer alması gecikmemiştir.

3.2. İnternet ve Din

Alternatif bir maneviyat çeşidi olarak internet içerisinde ortaya çıkan maneviyatı (siber maneviyat/cyber spirituality) ele almadan önce tarih olarak çok daha eski verilere ulaşabildiğimiz internet-din ilişkisini ele almamız gerekmektedir. Her ne kadar

günümüzde din ve maneviyat kavramları gözle görülür bir ayrışma geçirip farklı kavramlar olarak değerlendirilseler de internet üzerinde ortaya çıkan maneviyat fikrini anlamlandırabilmek için ondan daha önce internette ortaya çıkan din kavramını incelememiz gerekmektedir.

İnternet ve din ilişkisini bilgisayar ağlarının ilk ortaya çıktığı zamanlara kadar götürmek mümkündür. Araştırmacılar, bilgisayar meraklılarının 1980'lerin ortalarında kendi dini inanç ve uygulamalarını, ağlar arası iletişimle çevrimiçi tartışma forumlarında paylaştıklarını kaydetmişlerdir. Rheingold, Mesaj Panosu Sistemi'nde (BBS) CommuniTree adlı tartışma formunda "kendi dinini yarat" şeklindeki başlıkla dini kullanımın internette ortaya çıkışını belgelendirmiştir (Campbell ve Lövheim, 2011, s. 1085; Campbell, 2013, s. 5). BBS sistemiyle eş zamanlı olarak USENET sistemi üzerinde de dini tartışma ve paylaşımlar görülmeye başlamıştır. USENET üzerinde 1980'li yıllardan itibaren dini konular etrafında haber grupları oluşturulmaya başlanmıştır. Bu sistem üzerindeki dini içerikli ilk tartışma grubu "net.religion" dir (Haberli, 2014, s. 43). Dini konulara karşı olan ilginin fazla olması daha sonra tartışma gruplarının altında pek çok farklı alt grubun ortaya çıkmasını sağlamıştır. BBS ve USENET sistemleri, bilgisayar ağlarının web kısmına geçmeden önceki metin tabanlı iletişimin sağlandığı halidir (Bektaş, 2004, s. 60). Sistemler sadece metin tabanlı iletişime imkân sağladığı için dini konular, tartışma forumlarında, haber gruplarında ortaya çıkıp gelişme göstermeye başlamıştır. USENET üzerindeki dini haber grupları, sadece tartışma forumları olarak kalmamıştır. USENET üzerinde sanal dini bir ritüel düzenlenmesi, bilgisayar ağlarının dini amaçlı kullanımında bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Haberli (2014, s. 44) bu sanal ritüelin 1986 yılında talihsiz bir kaza geçiren Challenger Uzay Mekiği'nin mürettebatı için *İnterfaith Centre* üyeleri tarafından kazada ölenlerin anısına *Unison* adlı bir mesaj panosu üzerinde düzenlendiğini, interaktif törende, dört büyük Hıristiyan mezhebinden oluşan bir Rahip komitesi ve Unison operatörleri işbirliğiyle, ölen yedi kişinin anısına "Memorial Service" (Anma Töreni) başlığıyla Kutsal Kitap'tan pasaj ve duaların paylaşılmasıyla gerçekleştiğini bildirmektedir. Sadece metin tabanlı iletişim imkânları kullanılırken bile bilgisayar ağları üzerinde oluşturulan dini haber gruplarına katılım sürekli artış göstermiş ve her dini grup kendi haber grubunu oluşturmuştur.

1990'lı yıllara kadar BBS ve USENET sistemleri üzerinde devam eden bilgisayar ağlarının web ortamına taşınmasıyla internetin hitap ettiği çevre daha da genişlemiş ve yaygınlaşmaya başlamıştır. Son gelişmelerden önce bilgisayar ağları üzerinde zaten popüler olan dini haber ve tartışma gruplarıyla birlikte, web sistemine geçilmesiyle internet üzerindeki dini grupların sayısı hızla artmış ve her dini grup kendi dini içerikli web sayfasını oluşturmuştur. Her büyük din, yeni dini hareketlerin çoğu, bireysel guru, şaman ve peygamber olduklarını iddia eden bireyler, artık internet üzerinde temsil edilmektedir. İnternet üzerindeki dini grupların işlevleri, işleyiş yapıları, amaçları, iletişim bilgileri gibi pek çok bilgiye hemen ulaşabilmektedir. Yahudilik, İslam, Hristiyanlık, Budizm gibi dinlerin her birinin pek çok farklı temsillerine internet üzerinden ulaşmak mümkündür. (Jurek, 2015, s. 168).

İnternetin dini kullanım şekilleri, televizyonun özellikle radyonun erken dönem dini kullanımlarıyla paralellik göstermektedir. Eski kullanımlarda olduğu gibi devam eden benzerliklerin yanında önemli farlılıklar da vardır. İnternetin dini kullanımını diğer iletişim araçlarının dini kullanımından ayıran üç önemli farkı Dawson (2004, s. 386) şu şekilde sınıflandırmaktadır:

1. İnternet interaktiftir/etkileşimlidir, basit bir yayın aracı değildir.
2. Herkes kolaylıkla ve küçük bir harcamayla www' ya (world wide web) girebilir.
3. İnternet ulaştığı noktalar itibariyle küreseldir.

Dawson'a göre internette herkes küçük bir çabayla çok geniş çevrelere kendi dini fikirlerini çok hızlı bir şekilde bildirebilir ve yaptığı paylaşımı gören ya da onunla ilgilenen herkesle etkileşim içine girebilir. İnternetin bu özellikleri de onu diğer iletişim araçlarından farklı kılmaktadır. Ayrıca internette insanlar, din veya dinler hakkında bir şeyler okuyabilmekte, din hakkında diğerleriyle konuşabilmekte, dini içerikli metin ve belgeler indirebilmekte, dini sanat galerilerini ya da kutsal mekânların içlerini sanal turlarla gezebilmekte, kutsal metinleri elektronik dizinleri kullanarak arayabilmekte, kiliselerin ve dini merkezlerin konumlarını öğrenebilmekte, sanal ibadet, meditasyon ya da hacca katılabilmekte, dini kurumsal oylamalarda oy kullanabilmekte, dini liderlerin resim ve videolarına ulaşabilmekte ve dini müzik, vaaz, dua ve hutbeler

dinleyebilmektedirler. Tüm bu sanal uygulamalar bireysel olarak kullanılabildiği gibi internet üzerinde dinî gruplar aracılığıyla da bu imkânlar sağlanmaktadır. İnternetin dinî kullanımı hem bireyler tarafından hem de kurumsal olarak neredeyse dünya üzerindeki tüm din ve dinî hareketler tarafından yoğun olarak kullanılmaktadır (Detaylı bilgi için bkz. Haberli, 2014).

İnternet ve din ilişkisi çift yönlü olarak çok hızlı bir gelişme göstermiştir. Gerek sanal âleme dinin dâhil olmasıyla internette dini kullanımın arttığı gerekse sosyal hayatta dini yaşantı için dini uygulamalarda internetin kullanıldığı gözlemlenmektedir. Birey ve toplum hayatında böylesine geniş yer tutan bir konu, din ve internet üzerine yapılacak akademik çalışmalar için de büyük bir ilgiyi beraberinde getirmiştir. 1990'lı yılların ortalarından itibaren araştırmalara başlayan araştırmacılar, internetin dini kullanımını kategorize edip açıklamaya çalışmışlar, özellikle dini ritüel ve davranışların nasıl çevrimiçi alana transfer edildiği ve uygulandığına odaklanmışlardır (Campbell ve Lövheim, 2011, s. 1085). Akademik çalışmalar çerçevesinde ilk olarak internet-din ilişkisinin kavramsal boyutta ele alındığı görülmektedir. İnternet- din ilişkisini ifade etmek için siber (cyber) din, çevrimiçi (online) din ve/ ya da dijital (digital) din kavramları kullanılmıştır (Campbell, 2013). 1990'lı yılların ortalarında "siber-din" (cyber-religion) kavramı sanal âlemin sınırlarına yeni giren dinin içe aktarılmasını açıklamanın bir yolu olarak ya da sanal gerçeklik teknolojileri tarafından oluşturulan gerçek olmayan dünyada dinin ortaya çıkmasını açıklamanın bir yolu olarak ortaya çıkmıştır (Campbell, 2013, s. 2). Siber-din kavramının bu şekilde tanımlanmasından sonra sonraki yıllarda da pek çok farklı bağlamda kullanılmıştır. Örneğin; Dawson siber-dini özel olarak "sadece sanal âlemde ortaya çıkan dini organizasyonlar ve gruplar" şeklinde tanımlamıştır. Brasher ise "*Give Me that Online Religion"* isimli kitabında siber-din kavramını daha geniş bir konseptte "sanal âlemde dini organizasyonlar ve grupların varlığı" olarak tanımlamıştır (Campbell, 2013, s. 2).

1999 yılında Christopher Helland (2005, s. 11) internet üzerinde dinin kullanımını kendi içerisinde ikiye ayırmış ve religion online (din çevrimiçi) ve online religion (çevrimiçi din) şeklinde bir sınıflandırma sistemi oluşturmuştur. Buna göre internette kullanıcıların yüksek etkileşim oranları ile interaktif bir sistem içerisinde ve

sınırsız özgürlükle hareket edebildikleri dini web siteleri online religion kapsamında değerlendirilmiştir. Bu sistemde sitenin kendisi pasif, kullanıcılar ise aktiftir; kullanıcılar site ile etkileşime girerek sitenin içeriğine katkıda bulunabilmekte ve içeriğe uygun paylaşımlar yapabilmektedirler (Haberli, 2014, s.63). Herhangi bir etkileşim olmaksızın sadece dini bilgi veya dini bir düşüncenin aktarımını sağlayan dini web siteleri ise religion online sınıflandırmasında yer almaktadır. Bu tarz dini web siteleri, genellikle herhangi bir dinin, mezhebin, dini grup veya organizasyonun tanıtımını yapmaktadırlar (Haberli, 2014, s. 61).

Helland (2005, s.1) religion online ve online religion sınıflandırmasını ilk yaptığı zamanlarda resmi dini grupların web siteleri ve religion online ile gayrı resmi dini web siteleri ve online religion kavramları arasında bir ilişki/korelasyon olduğundan bahsetmekte fakat böyle bir farklılaşmanın artık net ve kesin çizgilerle belirlenemediğini vurgulamaktadır. Çünkü pek çok resmi olmayan (home made) dini web sayfası sadece dini bilgiler sunarken dini kurumlara ait web sayfaları internet üzerinde etkileşimli bölgeler dizayn edip geliştirmektedirler. Dolayısıyla dini kurumların web siteleri ve diğer kurumsal olmayan dini web siteleri için direkt olarak religion online/ online religion sınıflamasını siteleri incelemeden yapmak mümkün gözükmemektedir.

İnternet-din ilişkisini ifade etmek için kullanılan kavramlardan bir tanesi de dijital din (digital religion) kavramıdır. Dijital din kavramı, dijital medya ve kültürler aracılığıyla yeni yollarla kurulan din olarak açıklanmaktadır (Campbell, 2013, s. 3). Başka bir ifadeyle dijital din, çevrimiçi ve çevrimdışı dini alanların karışması ya da entegrasyonunu çağrıştıran teknolojik ve kültürel alan olarak tanımlanabilir. Campbell (2013, ss. 3-4), dijital dinin, çevrimdışı dinin içerikleri içerisinde çevrimiçi dini pratikleri ve alanı bağlayan ve genişleten bir köprü olarak ya da tam tersi bir durum olarak düşünülebileceğini belirtmektedir.

Kavramsal olarak yapılan incelemelerin yanında internet ve din alanında yaptığı pek çok çalışmasıyla alana büyük katkıları olan Campbell (2005b, ss. 1-26) internet ve din ilişkisinin ya da internette din konusunun dört şekilde ele alınabileceğinden bahsetmektedir:

1. Dinî deneyim imkânı veren manevi bir araç
2. Dinî kullanıma uygun kutsal bir alan
3. Din ya da dinî pratikleri artıran bir araç
4. Dinî yaşamı olumlamak için bir teknoloji

İnternette din konusu ile ilgili Campbell ilk olarak internetin dinî deneyim imkânı veren manevi bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Buna göre manevi olan ya da maneviyat, insanın anlam arayışını ifade etmektedir. Bu düşünce dikkate alındığında teknolojinin kendisini de manevi dünyanın bir uzantısı ve manevi rastlantı imkânı veren bir bağlantı olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla dini deneyim imkânı veren manevi bir araç olarak internet, kullanıcılarına özel bir takım özelliklere sahip bir teknoloji ile dini ve manevi deneyim imkânı sunmaktadır.

Dinî kullanıma uygun kutsal bir alan olarak internet söylemi, çevrimiçi aktivitelerini, kendi dini hayatlarının bir parçası olarak açıklayan insanlara kutsal kullanım sağlamak için ayrı bir mekân olarak açıklanmaktadırlar. Dinî kullanıma uygun kutsal bir alan olarak internetin, manevi bir araç olarak internetten farkı, bu kısımda internetin kutsal bir mekân olarak görülmeyip aksine herhangi dini bir ibadet ya da ritüelin internet üzerinde yerine getirilmesiyle manevi mekâna dönüşmesidir. Buna göre din ve maneviyat, internet teknolojisinin içerisine gömülmemiştir, bilinçli olarak yaratılmış ya da oluşturulmuştur. Bu söylem genellikle interneti, siber-kiliseler, siber-tapınaklar ya da sanal mabetler gibi çevrimiçi kutsal çevreler oluşturmak için kullananlar tarafından dile getirilmektedir. Kutsal kullanım ayrıca çevrimiçi ibadet seansları ayarlama, dinî bilgiler arama ya da dini topluluklar oluşturmayı da içermektedir.

Din ya da dinî pratikleri artıran bir araç olarak internet, kullanıcılarının ve tasarımcısının istek ve arzularına bağlı olan kullanım şeklinin vurgulandığı internet çeşididir. Bir araç olarak internet, tarafsız, bağımsız yapay bir olgu olarak kabul edilmektedir. Bu yüzden internet, bilgi ya da işle ilgili aktivitelerde kolaylıkla kullanıldığı gibi dinî amaçlar için de kullanabilmektedir.

Dinî yaşamı olumlamak için bir teknoloji olarak internet, normalde farklı coğrafyada ve zamanda yaşayan fakat aynı dini gelenekten gelen kullanıcıları iletişim

halinde tutmaktadır. İnternetin dinî kullanımı, dini bir dil ve anlam yüklenmiş kabul edilebilir bir teknoloji olarak açıklanmaktadır (Campbell, 2005b, s. 14).

İnternet ve din ilişkisini ele alan tüm kavramlar ve sınıflandırmalarla internet üzerinde kendini gösteren ve internet üzerinde yaşanan din fikri farklı yönleriyle incelenmiş ve daha anlaşılır hale getirilmeye çalışılmıştır. Genel olarak internette dinin bilgi, duygu ve uygulama boyutlarıyla yer aldığı söylenebilir. İnternette dinin bilgi boyutu vardır; çünkü hemen hemen her büyük dinin ve dini hareketin gerek bireysel gerekse grup bazında kendilerine ait dini web siteleri bu işlevi karşılamaktadır. İnternet kutsal bir alan olarak görüldüğü için dini ve manevi deneyimlerin yaşandığı bir mecra olarak kabul edildiğinden dinin duygu boyutu da internette mevcuttur. Uygulama boyutu ise pek çok sanal ritüel, ibadet, ayin vb. ile internette siber kilise, siber tapınak, sanal mabet gibi sanal ibadethanelerde kendini göstermektedir. Ayrıca din kavramı internet üzerinde hem kurumsal hem de bireysel boyutta yer edinmiştir.

Bazı araştırmacılar tarafından 21. yüzyılda internetin potansiyeliyle dinin doğasının değişeceğine dair birtakım spekülasyonlar öne sürülmüştür. Bunun üzerine araştırmacılar son on beş yılda dini otoritenin, toplulukların, kişiliklerin ve ritüellerin internette nasıl uygulandığını ve çevrimiçi dinin, çevrimdışı dinden farklılaşan yönlerini araştırmışlardır. Fakat spekülasyonların aksine çevrimiçi dinin özellikleri, modern toplumda uygulanan, yaşanan din ve dini pratikler ile birbirini yansıtmaktadır (Campbell, 2011, s. 65). İnternet- din ilişkisi bağlamında çalışmalarda değinilen sorunlardan biri de internette yapılan dini aktivitelerin, gerçekten dini bir aktivite olup olmadığı sorunsalıdır. Helland'a göre (2005, s. 5) bu soruya cevap vermenin tek yolu, katılımcıların algısına ve onların olayı/etkinliği öznel yorumlayışına odaklanmaktır.

3.3.Siber Maneviyat Nedir?

Alternatif bir maneviyat çeşidi olarak ele aldığımız siber maneviyat kavramı İngilizce cyber ve spirituality kelimelerinin birlikte kullanımından oluşmaktadır. Kelime anlamlarına göre siber maneviyat (cyber spirituality), elektronik ağlarla, sanal gerçeklikle kısacası bilgisayar kültürü ile maneviyat arasındaki ilişkiyi ifade eden kavramdır. Siber maneviyat her ne kadar kavram olarak konu bazında, literatürde çalışmalarda yer almış

olsa da tanımlar söz konusu olduğunda her çalışmada siber maneviyatın ne olduğuna dair tanımlara yer verilmediği gözlenmiştir. Siber maneviyat kavramına ait çok az tanım söz konusudur. Dolayısıyla alanda yapılmış tüm çalışmalar incelenerek tanım içerenlerden tanımlar alınmış, tanım içermeyen eserlerin içeriklerinden siber maneviyat ile ne kastedildiği anlaşılmaya çalışılmıştır.

Alternatif bir maneviyat çeşidi olarak ele aldığımız siber maneviyatın ne olduğunu anlayabilmek için öncesinde maneviyat ile neyin kast edildiğini, sınırlarını belirtmemiz gerekmektedir. Siber maneviyat bağlamında maneviyat ile hem din ve dindarlıkla ilgili hem de din dışı, seküler diyebileceğimiz bir çeşit maneviyat ya da geleneksel bir inanç bağlamında ya da tamamen onun dışında bulunan maneviyat algıları ifade edilmektedir. Birey ve toplum nazarında kutsal olan ya da kutsallık atfedilen herhangi bir inanç, nesne, olgu ya da kavram siber maneviyat bağlamında ele alınan maneviyatın sınırları içine girebilmektedir. Taburoğlu'na göre (2008, s.12) kutsal, seküler dünya tasarımında giderek görünürlük kazanmakta ve en azından ara biçimlerde kendisini ortaya koymaktadır. Hem din hem de maneviyatın ortak noktası olarak herkesçe kabul görmüş olan kutsal algısının Taburoğlu'nun da ifade ettiği ara formlarının bir kısmının internet ve sanal âlemde ortaya çıktığı ve bu alternatif formların, siber maneviyat kategorisinde değerlendirildiği görülmektedir. Siber maneviyattan önce, sanal din şeklinde ortaya çıkıp internet-din ilişkisi bağlamında kutsal algısının incelendiği bilinmektedir. Fakat kutsal algısı, sadece din ile sınırlı kalmadığı için ve din ve maneviyat arasındaki ayrım giderek daha belirgin hale geldiği için kutsalın tecrübesini incelemek adına yeni bir alana ihtiyaç duyulmuş olduğu düşünülmektedir. Bir bireyin kutsal kategorisinde ele alınabilecek ya da kaynağını kutsal olandan aldığı düşünülen bir etkinlik içine girmesi, yalnızca net bir inançtan kaynaklanmamaktadır (Mirza, 2014, s. 142). Dolayısıyla siber maneviyat bağlamında ele alınan maneviyat, hem dini hem de din dışı kullanımı kapsamaktadır. Kavramın Batı'da ortaya çıkması nedeniyle dini maneviyatın genellikle Batı'da yoğun yaşanan Hıristiyan maneviyatı üzerinden açıklandığı, siber maneviyatın bu çerçevede incelendiği görülmektedir.

2000 yılında bankacılık ve ekonomi ile ilgili bir dergide (bkz. The Journal of Lending & Credit Risk Management) teknoloji, internet ve maneviyat ilişkisinin ele

alınması, sonrasında siber maneviyatı ele alan çalışmalara yol gösterici olması açısından dikkat çekicidir. Yazara göre teknoloji özellikle internet, hayatımızı hızlandırıp kolaylaştıracak fakat insanlara daha materyalist bir hayat getirecektir. Böylesi bir hayatın daha tatmin edici manevi bir hayatı getirip getirmeyeceği ise bilinmemektedir. Teknolojiden kaynaklanan baskılar artarken insanlar, teknolojiye dayalı korku ve endişelerini, maneviyatı, hayatlarının merkezine koyarak hafifleteceklerdir. Çünkü hayatta bir anlam aramak, insanoğlunun tabiatından gelmektedir. Böyle bir arayış evresinde, internetin, maneviyatın yükselişine olanak sağlayacak olması ise tamamıyla mümkündür çünkü siber âlemde bireyi ve toplumu bir araya getirmek, internetin en iyi yaptığı şeylerdendir. İçerisinde yaşadığımız çağ itibariyle eğer internet maddi hayatı daha iyi hale getirebiliyorsa, insanoğlunun manevi ihtiyaçlarını karşılamak için de gerekli araç ve zamanı sağlayabileceği düşünülmektedir (Furash, 2000, ss. 88-91). Siber maneviyat şeklinde geçmese de 2000 yılında böyle bir atıf yapılıyor olması kavramın ortaya çıkması açısından önem teşkil etmektedir. Siber maneviyat kavramının geçtiği çalışmalardan ilk olarak tanıma yer verenlere değinilecektir. Daha sonra siber maneviyat kavramı kullanılmasına rağmen tanıma yer vermeyen çalışmalar üzerinden siber maneviyatın ne olduğunun anlaşılması adına bir değerlendirme yapılacaktır. Son olarak ise maneviyatın alternatif bir çeşidi olarak içerisinde ortaya çıktığı mecra olan internet ve maneviyat ilişkisi bağlamında siber maneviyat isimlendirmesi kullanılmasa da konu kapsamına girdiğini düşündüğümüz çalışmaların bakış açılarına yer verilecektir. Başlıklarında ve içeriğinde siber maneviyat kavramı geçen çalışmalardan elde edilen veriler tabloda gösterilmiştir.

Tablo 3

Literatürde Siber Maneviyat

YIL	LİTERATÜRDE SİBER MANEVİYATA VERİLEN ANLAMLAR
2003	Teknoloji(internet)-maneviyat(arayış) ilişkisi (George, S.)
2004	Kurumsaldan bir kaçış olarak internet üzerinde yaşanan Hristiyan maneviyatı temelli bir maneviyat (Tobin, R.B.)
2005	İnternet üzerinde oluşturulan kutsal mekân algısı (Campbell, H.) Tüm dinlerin internet üzerinde bulunması, tekno-sekülerleşme olarak maneviyat (Jackelen, A.)
2006	Hristiyan maneviyatı üzerinden internette yaşanan maneviyat (McDonald, D.M.)

	Dinin internette yaşanan boyutu (Hackett, R. I.)
2010	Bağlılık hissi, bağlantıya sahip olma bir çeşit maneviyattır. (Yust, K.M. , Hyde, B. ve Ota, C.)
2012	’I am cyber spiritual but not religious’’ Siber manevi yönden kuvvetliyim ama dindar değilim fikri (Bertolotti, T. ve Cinerari, C.)
2013	Bağlılık hissi, bağlantıya sahip olma bir çeşit maneviyattır. (Zugermayr, S.L.)
2014	Fiziki olmayan dünyada dinden uzak bir maneviyat (Sokolow, A. K.)
2015	Medyada maneviyatın varlığı (Galik, S.) Sosyal medya ve internette yaşanan din (Eresso, M.) İnternette gizli din ve sanal ibadetler (Servais, O.)

Tabloya sadece başlığında veya içeriğinde “siber maneviyat” kavramı geçen çalışmalar dâhil edilmiştir. İnternet ve maneviyat ilişkisini ele alan ancak bunu ifade etmek için siber maneviyat kavramının kullanımına rastlamadığımız çalışmalara tabloda yer verilmemiştir. Literatürde siber maneviyat tanımlarını ya da siber maneviyat ile ifade edilen anlamları içeren toplu bir çalışma olmaması sebebiyle böyle bir tablonun oluşturulması gerekli görülmüştür. Siber maneviyatı tanımsal çerçeve ile ele alan çalışma sayısı çok azdır. Bu bağlamda 2004 yılında Ronan Tobin (s. 591) yaptığı çalışmada siber maneviyatı “dini ya da manevi amaçlarla, yeni medya teknolojilerinin özellikle internetin kullanıldığı maneviyat” şeklinde tanımlamaktadır. Tobin çalışmasında siber âlemin insan ile dijital bilgi arasındaki âlem olduğunu, tüm bilgi çeşitlerinin toplandığı dijital bir kaynaktan daha çok, bilginin deneyimden geldiği, geleneğin ve kültürün kendisini içeren, zamanla gelişen sosyal bir alan olduğunu bildirmektedir (2000, s. 593). Siber âleme verdiği anlam doğrultusunda Tobin, siber maneviyatı dini bir maneviyat çeşidi olan Hıristiyan maneviyatı temelli bir maneviyata dayandırarak ele almaktadır. Tanım içeren bir diğer çalışma ise 2010 yılında Karen-Marie Yust ve arkadaşları tarafından ortaya konan, çocukların ya da ergenlerin maneviyat algıları üzerinden siber maneviyat fikrini vurgulayan çalışmadır. Makaleye göre teknolojik gelişmeler, genç insanların manevi hayatlarını şekillendirmektedir. Facebook, Twitter ve diğer iletişim ağlarında geçirilen zamanın miktarı, sosyal ağların, diğer hemfikir arayıcılarla bağlanmışlık/ bağlantılı olma hissini kavramalarını sağlayan bir çeşit maneviyatın deneyimlenmiş olması fikrini akla getirmektedir. Böyle bir fikrin ortaya çıkmasını sağlayan ise Roehlkepartain ve arkadaşları tarafından yapılan araştırmalarda çocuklara yöneltilen maneviyat nedir

sorusuna bazılarının "bağlantıya sahip olma, bağlantıya sahip olduğun zaman diğer insanların nasıl hissettiğini hissedebilme, onların duygu ve düşüncelerini anlama" şeklinde verdiği cevaplardır. Bunun üzerine, Çocuklukta ve Ergenlikte Manevi Gelişim Merkezi (The Center for Spiritual Development in Childhood and Adolescence) tarafından "bağlantı ve aidiyet" kavramlarının manevi gelişim için anahtar tema olarak kullanılması siber maneviyat kavramına zemin hazırlamıştır. Araştırmacılar "çocukların ya da ergenlerin internet üzerinde yaşadıkları bağlantılı olma hissinin ve internette aktif iken yaşanılanların bir çeşit maneviyat" olabileceğini bunun da siber maneviyat şeklinde ifade edilebileceğini vurgulamaktadırlar (Yust ve diğerleri, 2010, ss. 291-293).

Alexandra Kirby Sokolow tarafından yapılan çalışmada siber maneviyat "fiziksel manevi alıştırmalarla uğraşan bir topluluk yerine *yapay* (inauthentic) dini manevi topluluklar oluşturarak dinden yoksun bir kavram olarak yaşanan maneviyat" olarak tanımlanmaktadır (2014, s. 146). Çalışmaya göre modern düşünce ve teknolojinin yükselişiyle Batı'da kurumsal Hıristiyanlık düşüşe geçmiştir fakat bu düşüş sekülerleşme ve toplumda kutsalın kaybolmasını yansıtmamaktadır. Bu noktada internetin din için, meçhul teknolojik bir yapı olarak kullanılması modern dünyanın kutsallıktan arınması düşüncesini meydana getirmiştir. Din için internetin kullanılması, kullanılırsa modern dünyanın kutsaldan arınabileceği düşüncesi, siber dini ve manevi toplulukların ve ibadetlerin gerçek olmadıkları ya da fiziki topluluklardaki dini ve manevi ibadetlerden daha az gerçek oldukları fikrini de beraberinde getirmiştir. Ama aksine siber dini ve manevi web sitelerinin üyeleri kendi siber topluluklarını, fiziki dünyadaki dini topluluklar kadar gerçek hatta bazı durumlarda çok daha gerçek olarak görmektedirler. Siber maneviyat tanımına ulaşabildiğimiz son çalışma ise 2015 yılında Slavomir Galik tarafından kaleme alınmıştır. Çalışmaya göre siber maneviyat, "dijital medyanın sanal âleminde maneviyatın varlığı ya da maneviyat fenomeni/ medyada maneviyatın deneyimlenmesi" şeklinde tanımlanmaktadır (Galik, 2015, ss. 6-7). Yazara göre siber maneviyat dinden farklı bir formda bulunmaktadır. Siber maneviyatın, geleneksel maneviyat seviyesine ulaşama da, tam olarak yeni bir din çeşidi olarak anlaşılmasa bile hiper modern insanın manevi ihtiyaçlarını giderebileceği ifade edilmektedir. Siber maneviyat, sanal âlemde özellikle zihinsel bir dalışa ve yeni, sihirli ve çekici bir dünyayı deneyimlemeye benzetilmektedir (Galik, 2015, s. 5).

Yapılan tanımlar değerlendirildiğinde siber maneviyatın, ortaya çıktığı mecranın internetin sanal dünyası olduğu ve tanımlarda bir diğer ortak noktanın ise ister dini ister din dışı olsun bir kutsal algısını içerdiği görülmektedir. Ayrıca özellikle Yust ve arkadaşlarının çalışmaları dikkate alındığında internette çevrimiçi aktivitelerin siber maneviyatı daha çok içerdiği söylenebilir çünkü onlar maneviyatı bağlılık ve aidiyet olarak tanımlamaktadırlar. Buradaki bağlılık ise internette ve sanal dünyada çevrimiçi zaman geçirerek sağlanmaktadır.

Yüzyıllar boyunca farklı ve çeşitli teknolojiler, maneviyatın şekillenmesinde etkili olmuştur. Siber maneviyat konusu içerisinde sıkça karşılaştığımız Hıristiyan maneviyatı bunun örnekleri ile doludur. Örneğin Protestan reformu ve yazılı basım Hıristiyanlık maneviyatını önemli şekillerde değiştirmiştir (George, 2003, s. 43). Hıristiyanlığın içinde yeni kilise çeşitleri ortaya çıkmaktadır. Bunların en dikkat çekici olanları ise medya teknolojisinin ağır etkisine bağlı olarak ortaya çıkan "megachurch" diye adlandırılan kiliselerdir[2] (Jackelen, 2005, s. 869). Bu tarz kiliseler "arayıcı kiliseleri" (seeker church) olarak da isimlendirilmektedir. Teknolojinin etkisiyle bu şekilde ortaya çıkan Evanjelik ve Pentekostal kiliseler dünya Hıristiyanlığında en hızlı büyüme oranına sahip olan kiliselerdir. Arayıcı kiliseleri isminden ve yoğun katılım oranlarından da anlaşılacağı üzere, bu kiliseler manevi bir arayış içerisinde olan bireylere, teknolojinin yoğun kullanımıyla maneviyatlarını geleneksel olandan farklı olarak yaşayabilecekleri farklı bir maneviyat ve din algısı sunmaktadır. Bu manevi arayışın teknoloji özellikle de internet yoluyla gideriliyor olması siber maneviyat fikrini akla getirmekte ve erken dönem siber maneviyat uygulamaları kapsamında değerlendirilebilmektedir.

Maneviyatın ne olduğu ifade edilirken sık sık karşımıza arayış fikri çıkmaktadır. Maneviyatın alternatif bir çeşidi olan siber maneviyatta da insanların birtakım arayışlar içerisinde olması önem arz etmektedir. Emory Üniversitesi'nden Charles Nuckolls'a göre bu zamanın yerinden edilmiş insanları, bir arayış içerisindedirler, onlar, kaybettikleri bir şey olduğunu hissediyorlar fakat neyi kaybettiklerini hatırlamıyorlar. İçlerinde bu kaybettikleri şeyden dolayı doldurulması gereken bir boşluk olduğunun farkındalar. Ve

[2] Megachurch: İleri teknolojiye dayalı çoklu ortam sunumlarını ve seküler aktivite, eğitim ve hizmetleri sunan, Evanjelik ve muhafazakâr Hıristiyan teolojisine odaklanmış, genellikle Protestanlığı içeren çok büyük çapta üye sayısına sahip bağımsız kiliselerdir (Dictionary.com, 2017).

bu boşluğu içlerinde hisseden şu anki nesil bu boşluğun maddi şeylerle doldurulamayacağının bilincinde. Dolayısıyla maddi olandan manevi olana doğru bir yöneliş söz konusu. Maneviyat ise içerisinde yaşadığımız çağda internette canlı bir şekilde büyüyüp gelişmektedir (akt. , George, 2003). Bu yüzden interneti çok daha yoğun ve aktif kullanan genç nesil, bu amaçla yani manevi bir arayış amacıyla internetin her yerinde görünebilmektedir. İnternet, onlar için hayatla ilgili, hayatın kaynağı, amacı ve anlamı ile ilgili, kader vb. ile ilgili rahatsız edici sorularına cevap aradıkları yerdir. Gençler bu yüzden internette çevrimiçi olarak bu arayışlarını sürdürmektedirler. Onlara göre internette çevrimiçi olmak, kendilerinden daha büyük bir şeyle bağlantılı olma hissi vermektedir. Bundan dolayı gençler, zamanlarının çoğunluğunda çevrimiçi kalmayı tercih etmektedirler çünkü çevrimiçi siber âlemde keşfettiklerinden daha fazla hayat olduğunu bilmektedirler (George, 2003, s. 44). Elbette bu hayat internette büyüyen maneviyatı da kapsamaktadır. Yazara göre bu maneviyat dinden ayrı bir maneviyatı özellikle de içerisinde yaşadığı toplumun dini yapısı itibariyle Hıristiyanlık dışı bir maneviyatı içermektedir.

Maneviyatı dinden ayrı bir kavram olarak değerlendirmeyen özellikle Hıristiyan maneviyatının internette meydana çıkması bazında siber maneviyatı ele alan çalışmalar da mevcuttur (McDonald, 2006; Bertolotti ve Cinerari, 2012; Eresso, 2015). Buna göre Hıristiyanlar ister dindar olsun ister olmasın internette din ile ilgili şeylere bakmakta, tıklamaktadırlar. Dini bilgi arama, sanal Hıristiyan topluluklarına üyelik ve katılım, dua ve diğer dini aktivitelere katılım gibi uygulamaların web sitelerinde kullanımıyla, dini uygulamalar çevrimiçi siber âleme taşınmıştır. Fakat tüm bu uygulamaların siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilmesi aşamasında farklı yaklaşımlar söz konusudur. İnternetin sanal dünyasına aktarılan aktivitelerin, gerçek Hıristiyan maneviyatının yansımalarını sunan bir çerçeve içerisinde benzersiz bir karakter ve kimliğe sahip olup olmadığı ya da çevrimiçi aktivitelerin, sadece çevrimdışı dindarlığın dijitalleştirilmiş bir çeşidi olabileceği yaklaşımları gündeme gelmiştir (Tobin, 2004, s. 593). Tobin, böyle bir ayrım yapmak için çok erken olduğunu daha fazla araştırma yapılması gerektiğini vurgulamaktadır.

İnterneti farklı yönleriyle ele alan Campbell, din ya da maneviyat gibi bir ayrım yapmaksızın interneti kutsal bir mekân olarak değerlendirmektedir. Ona göre internet, bilginin arandığı, filozofik dünya görüşünün geliştiği, kişisel gelişim ve sosyal ilişkilerin olduğu bir yerdir. Kutsal bir mekân modeli olarak internet ise tüm bu özellikleri her yönüyle kapsamaktadır. İnterneti kutsal bir mekân olarak kullanmak, bireysel, toplumsal ya da bilgilendirici amaçlarla, birinin manevi hayatının bir parçası olarak çevrimiçi aktivite ve deneyimlerini yeniden şekillendirmektedir. Pek çok dini gelenek, internetin kutsal bir alan olarak kullanılması noktasında gerek bireysel gerek kurumsal ve toplumsal olarak aktif bir şekilde internette yer almaktadır. Her ne kadar internetin dini kullanımı gibi görünse de internetin çevrimiçine aktarılan dini pratikleri değiştireceği fikri de bir çeşit siber maneviyatı akla getirmektedir. Modern toplumda bazı bireyler, sıklıkla kendini toplumdan ayrışmış ve bağlantısı kopmuş hissetmektedir. Böyle bir süreçte internette çevrimiçi olarak birtakım manevi deneyim ve duygularla vakit geçiren insanlar için internet, bireylerin maneviyatla yeniden haşir neşir olmalarına izin veren bir öteki dünya (uhrevi bir dünya) alanı sunmaktadır (Campbell, 2005a, s. 118).

Wertheim'e göre siber âlem, fiziki olmayan bir alan olarak, Batı biliminin ikili kozmolojisi tarafından sessizleştirilen maddi olmayan, manevi dünya düşüncesiyle insanların tekrar bağlantı kurmasına izin vermektedir. Ona göre siber âlemin manevi boyutuyla ortaya çıkışı ya da manevi görüntüsü eski Cennet fikrinin, seküler, teknolojik olarak onaylanmış formatta tekrar paketlenmesidir. Maneviyatla ulaşılabilecek mükemmel gerçek, artık insanları Cennet'in kapılarında değil elektronik kapıların ardında beklemektedir (akt. , Campbell, 2005a, s. 118). Campbell ve Wertheim'in tüm bu görüşleri siber maneviyat çerçevesinde değerlendirmeye uygun görünmekte her ne kadar siber maneviyat adıyla incelenmiyor olsa da ele aldığı kutsal bir mekân olarak internet konusuyla siber maneviyat konusunun kapsamına girmektedir. Campbell (2004b, ss. 107-122), internetin insanları hayatın manevi yönüyle tekrar buluşturan bir iletişim aracı olduğu fikrinden sıkça bahsetmektedir. Ona göre interneti kutsal bir mekân olarak görmek ve onu manevi amaçlarla kullanmak, sembollerin, ritüellerin ve pratiklerin internete adaptasyonunu içermektedir (Campbell, 2004a, s. 221). Fakat çevrimdışı dünyada olduğu gibi çevrimiçi alanda birleştirilmiş bir manevi inanç yoktur. İnternet, dinlerin pazar yeri olarak işlev görmektedir. Gerçek dünyada var olan her büyük din ve ideoloji sistemi, bazı

web siteleri ve tartışma gruplarında sunulmaktadır. İslam ve Hıristiyanlıktan Zerdüştlük'e kadar pek çok geleneksel din, farklı sunum çeşitleriyle sanal âlemde bulunmaktadır. Ayrıca teknopaganizm, neo-paganizm gibi internete özgü yeni dinler, teknolojik bağlama adapte edilmiş ve alternatif bir maneviyat çeşidi olarak çevrimiçi dünyada ortaya çıkmıştır. İnternetin sanal âleminde bulunan farklı manevi grupların ya da düşünce okullarının ortak noktası, çeşitli yollarla internet teknolojisinin kullanıcılarına, çevrimiçi manevi aktivitelerinde bir araç olarak imkân sağlıyor olmasıdır (Campbell, 2004a).

Campbell (2004b, s. 114), siber maneviyat bağlamında interneti en çok kullanan gruplardan biri olan genç kuşak için "net nesli" (net generation) nitelendirmesini yaparak gençlerin deneyimsel manevi arayıcılar olduğunu söylemektedir. Buna göre net nesli içerisindeki bireyler sadece görmek ve duymak değil aynı zamanda hissetmek istemekte ve manevi ve duygusal bir deneyim de eklenmiş dindarlık algısını benimsemektedirler. Net nesli içerisinde değerlendirebileceğimiz bireylerin bilişselden ziyade daha manevi oldukları, ruh ve beden ile zekâ ve duygu arasında bir fark görmedikleri bilinmektedir. Hem maddi hem manevi boyutuyla bir deneyim yaşamak isteyen net nesli, pasif bir şekilde diğer insanların düşünce ve fikirlerini dinlemek yerine saf bir deneyimi tercih etmektedirler. Bu yüzden internet onlara hitap etmekte ve alternatif bir maneviyat çeşidi olarak siber maneviyat fikrini beraberinde getirmektedir.

Klenke (2007, ss. 234-268), maneviyatta pozitif duyguların etkisine odaklanmakta ve siber maneviyatı da duygularla ilişkisi noktasında ele almaktadır. Maneviyat ve duyguların siber âlemde bir yeri var mı, internet aşkın olanın çeşitlerini sağlamak için bir kapasiteye sahip mi gibi sorular yönelterek araştırmasında bu sorulara cevap aramaktadır. Ona göre manevi arayıcılar, internette ruh eşlerini ve manevi diyalog partnerlerini aramaktadırlar. Bu amaçla çeşitli dini ve manevi geleneklerden insanlar, manevi ortaklıklar kurup siber topluluklar, siber kiliseler ve sanal mabetler inşa etmişlerdir. Bu noktada internet büyük ve akışkan yapısıyla tüm dini ve manevi gelenekleri içinde bulunduracak kapasiteye sahiptir. Hıristiyanlar, Yahudiler, Müslümanlar, Hindular, Budistler, Paganlar, Taoistler, Gnostikler, Mormonlar ve Satanistlere kadar her türlü dini ve manevi topluluk internetin sanal dünyasında bulunmaktadır. Bu toplulukların kapsamlı tabiatlarından dolayı, internet hayatlarında

yüce bir amaca aç olan bireylere manevi arayışları ve özlemleri için çeşitli manevi topluluklara çevrimiçi erişim bulabilecekleri yeni bir ev sunmaktadır. İnternetin manevi arayıcılar için bir ev hissi oluşturduğu düşüncesi Campbell' in vurguladığı noktalardan biridir (Yust, 2014, s. 134). Ona göre internet, gençlerin bilgiyi elde ederek, ortak dünya görüşleri geliştirerek kendileri ile ilgili bazı özelliklerini vurgulayarak ya da bazılarını gizleyerek hatta tamamıyla yeni kişilik ve karakterler oluşturarak kendilikleri (self) yoluyla bir çeşit ev hissi inşa ettikleri bir mekândır. Bu yüzden Clark siber maneviyatın özellikle gençler için geleceğin yeni trendi olacağından bahsetmektedir (akt. , Hackett, 2006).

Pek çok kadın ve genç için, siber maneviyat resmi bir ibadethaneye katılmaktan daha ilgi çekici bulunmakta ve daha az emek harcanarak yapılabilmektedir. Bu da siber maneviyatın tercih edilebilirliğini arttırmaktadır. Cobb'a göre siber âlem, dünyanın geniş, bütünleşmiş, kutsal tecrübesinin bir parçasıdır bu yüzden siber âlem, gömülü (gizli) maneviyatımızın zenginleşip genişlemesini sağlayan bir yerdir (akt. , Klenke, 2007). Bu yüzden bireyler, kendi maneviyatlarını geliştirme yolu olarak, kendileri için anlamlı semboller ve kaynaklar inşa etmek amacıyla, popüler iletişim teknolojilerini ve medya kültürünü özellikle interneti kullanmaktadırlar (Fromont, 2006, s. 1). Bu yüzden dini ve manevi bilgilere çevrimiçi olarak bakanların sayısında büyük bir artış söz konusudur. İnternet, manevi deneyim ve alıştırmalar ile dolmuş durumdadır. İnternette yapılan taramaların, göz atmaların bile ritüalistik bir şekle büründüğü görülmektedir. Siber tapınaklar inşa edilmiş ve üyelerine, ibadet edenlere sanal ritüel, sanal ibadet imkânı tanımaktadır (George, 2003, ss. 43-44). Ellerinde daima bilgisayarlara sahip, teknolojinin içine doğmuş olan nesli "dijital yerliler" olarak isimlendiren Yust da ergenlerin, bilgisayarlarını ve akıllı telefonlarını (internet bağlantısı olması koşuluyla) manevi amaçlar için kullanabilecekleri bir araç olarak gördüklerini bildirmektedir (2010, s. 291).

Yapılan tüm çalışmalardan hareketle siber maneviyatın, maneviyata verilen anlama göre değişmekle birlikte, internette ortaya çıkan ya da internete yansıyan maneviyat, sosyal medyada maneviyatın varlığı, interneti kutsal bir mekân olarak kabul eden bir maneviyat, internette bağlılık ve bağlantılı olma hissiyle elde edilen bir çeşit maneviyat gibi anlamlarda kullanıldığı görülmektedir. Gerek genel gerekse bireyden

bireye bile farklılaşan maneviyat tanımları, siber maneviyatın çerçevesini de genişletmektedir. Buna göre insanlar internet üzerinde yaşadıkları maneviyatı, dini bir bağlamda değerlendirebildikleri gibi tamamen din dışı bir kutsal ile bağlantı kurma, onunla sürekli bağlantı halinde olma şeklinde de değerlendirebilmektedirler. Onlara göre kutsal algısı din dışında çok farklı alanları da içerisine alabilmektedir. Ayıca hayata bir anlam verme ya da hayatta bir anlam ve amaç arama gibi anlamlarda internet üzerinde yaşanan maneviyat hissini açıklamak için kullanılabilmektedir. İnsanlar internet üzerinde yaşadıkları maneviyatı bu şekilde anlamlandırmaktadırlar.

Siber maneviyatı ele alan çalışmalarda iki farklı bakış açısı dikkat çekmektedir. İlk olarak internet üzerinde maneviyatı, manevi deneyimin yaşanmasını olumlu bir şekilde ele alan bakış açısı, ikincisi ise siber âlemde yaşanan maneviyatı olumsuz ve riskli yönleriyle vurgulayan bakış açısıdır. Konu itibariyle siber maneviyatın ne olduğunu açıklamaya çalışırken kullandığımız bakış açısı, siber maneviyatı olumlu bir şekilde ele alan bakış açısıdır. Buna göre maneviyata verilen anlam ister dini ister din dışı olsun, internette yaşanan maneviyat ister gerçekteki maneviyatı yansıtsın ister gerçekte yaşanan maneviyattan tamamen farklı hatta internet üzerinde ortaya çıkmış bir çeşit manevi yönelim olsun, siber âlemde yaşanan maneviyat bireyin maneviyata yönelmesini, manevi deneyimler yaşamasını sağlayan olumlu bir araç olarak görülmektedir. Kinast (2000, ss. 222-232) bilgisayar teknolojisinin geleneksel manevi yaşamın yerini alamayacağını fakat özgün/hakiki manevi deneyime sebep olup hazırlamak için değerli bir yardım olacağını düşünmektedir. Ona göre siber âlemin sanal gerçekliği, insan ve kutsal mekânın manevi gerçekliği için yeni bir değere uyanış olabilir. Teknolojinin hızı, manevi arayış içerisinde olanlar için anında zengin bir kaynak ve rehber sağlayabilecektir. Öte yandan siber maneviyatın beraberinde getirdiği riskler de söz konusudur. Klenke' ye göre maneviyat ve teknolojinin, korku ve anksiyete gibi negatif duyguları tetikleyen karanlık bir yönü vardır (2007, s. 259). Dolayısıyla siber maneviyat insanda her zaman pozitif duygular uyandırmamaktadır. İnternette yaşanan maneviyat kimi zaman kendini gerçek maneviyat olarak gizleyen fakat aslında zararlı olan sahte bir maneviyat (pseudo-spirituality) formu olarak da ortaya çıkabilmektedir (Yust, Hyde ve Ota, 2010, s. 292). Bununla ilgili Yust ve arkadaşları çalışmalarında siber maneviyat bağlamında değerlendirdikleri Facebook'u bu açıdan incelemişlerdir. Onlar, maneviyatı "bağlılık ve aidiyet" şeklinde tanımlayan ve

Facebook'u bu minval üzere kullanan çocukların kimi zaman manevi duygu ve deneyimler yaşamak adına hiç tanımadığı insanlar ile muhatap olup kendilerini tehlikeli durumlara düşürebildiklerini gözlemlemişlerdir. Bu da bir çeşit sahte maneviyattır. Bazı bilim adamlarına göre ise siber maneviyat toplumu kutsaldan uzaklaştırıp bireylerin sosyalliğini azaltmaktadır (Sokolow, 2014, s. 19). Siber maneviyatın olumlu-olumsuz şekillerde ele alınması her yönüyle incelenip anlaşılabilmesi açısından önem arz etmektedir. Aslında siber maneviyat negatif ya da pozitif şekilde ele alınırken siber maneviyat ve maneviyat karşılaştırılması yapılarak böyle bir çıkarım yapılabilmiştir. Dolayısıyla maneviyat ve siber maneviyatın benzerliklerini ve farklılıklarını da ortaya koymak siber maneviyatın daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

3.4. Siber Maneviyat ve Maneviyat: Benzerlik ve Farklılıklar

Siber maneviyat, alternatif bir maneviyat çeşidi olarak ortaya çıktığı için, maneviyattan tamamen farklıdır demek doğru değildir. Fakat gerçekte yaşanan maneviyat ile siber âlemde yaşanan maneviyat arasında birtakım farklılıkların olduğu konuyu ele alan çalışmalarda net bir şekilde dile getirilmiştir. Buna göre siber maneviyat kendine has bir benzersizliği içerisinde barındırmaktadır. Bu benzersizlik, siber maneviyatın içerisinde ortaya çıktığı aracın doğasından ve siber âlemin çevresinden kaynaklanmaktadır. Bir başka ifadeyle internet imkânı bulunan teknolojik araçlar aracılığıyla yaşanması ve internetin gerçekten uzak sanal dünyasında gerçekleşmesi vurgulanmaktadır. Bu benzersizlik durumunu ifade ederken maneviyatı, dini bir kullanımda ele alan Tobin'e göre siber âlemin düzensiz çevresinin içinde mezhepsel, sınırsal çizgilerle geleneksel olarak takdir edilmiş kurumsallaşmanın kaybı, siber maneviyata benzersiz bir özellik kazandırmaktadır (2004, s.593). Çünkü siber âlemde yaşanan maneviyat için herhangi bir kurumsal yapı ya da sınırlandırma söz konusu değildir.

Siber maneviyatın farklı noktalarını ele alan Galik (2015, ss. 9-11) siber maneviyatın iki noktada maneviyattan ayrıştığını belirtmektedir. Buna göre ilk olarak insan bedeninin varlığı ve sınırları, maneviyat ve siber maneviyat arasındaki temel farkı oluşturur. Çünkü insan bedeni, insanı gerçekte tutmakta, zaman-mekân koordinasyonu ve siber âlemde ulaşamayacağımız acı, rahatlama vb. bazı duygu ve deneyimler

sağlamaktadır. Geleneksel din ve maneviyatlarda, insan vücudu, insanı gerçekte tutan, diğer insanlarla doğrudan iletişimi içeren geniş anlamda bir maneviyatı deneyimleme şansı veren bir bileşendir. Ayrıca geleneksel maneviyatta, iletişim için vücuda fiziksel temas ve auratik yayılım söz konusudur. Fakat siber âlemde çevrimiçi iletişimde bu ögeler yoktur. Sanal âlemde insanın beden diline ait bir kullanım yoktur. Çünkü insan bedeni de sanal olarak temsil edilmektedir. Bu yüzden siber maneviyat ve maneviyat farklıdır. Bu konuda Cobb da (1999, ss. 393-407) siber âlemin bedenden ayrılmış bir araç olarak işlev gördüğünü vücutların bu âleme katılamadığını söylemektedir. Ona göre siber âlem, akıl ve vücudu ayırarak bir yandan vücudun ölümlü tarafından kaçma isteğimiz noktasında bir umut, diğer yandan da içine doğduğumuz dünyadan bizi adım adım uzaklaştırması yönünden bir korkuyu beraberinde getirmektedir. Bu yüzden siber âlemi, vücuttan ayrılmış aklın/zihnin deneyimine uygun bir perde olarak değerlendirmektense, siber âlemi, dünyanın daha geniş, bütünleşmiş kutsal deneyiminin bir parçası olarak düşünmek, gizli maneviyatımızı genişletip zenginleştirmeyi sağlayabilir. Diğer bir fark ise siber maneviyatta bireyin manevi gelişim hissi, rastgele değil ne şekilde maneviyat örnekleri konulduysa onunla gerçekleşmektedir. Yapay ve ayarlanmış bir deneyim vardır. Bu yüzden maneviyattan farklılaşmaktadır. Ayrıca geleneksel dinler, manevi gelişimin kendini bilme ile olacağını savunurken, siber maneviyatta özellikle oyunla elde edilen kısmında bu gelişim, yapılandırılmış resim ve hikâyelerle sağlanmaktadır. Bu da bir diğer farklılıktır.

Tüm bu farklara rağmen Vallikatt (2014) hem siber âlem üzerindeki (özellikle oyunlar) deneyimlerine hem de oyuncularla yaptığı röportajlarına dayanarak geleneksel maneviyat ile siber maneviyat arasında bir fark olmadığını dile getirmektedir. Aynı şekilde Jacobs (2007, ss. 1103-1021) iki web siteyi analiz ederek yaptığı çalışmasında siber maneviyat ve maneviyat arasındaki benzerlik ve farlılıklara değinmiştir. Çalışmasında kutsal mekânların dizaynı ve ritüellerin uygulanmasının çevrimdışından çevrimiçine nasıl aktarıldığını araştıran Jacobs, sanal Hıristiyan kilisesi ve sanal Hindu tapınağında sanal dualara katılma noktasına odaklanmıştır. Gerçekte toplu bir şekilde yapılan ibadetlere katılamayan insanlar için sanal âlemde böyle bireysel bir katılımın, bir çeşit özel manevi deneyim olabileceği üzerinde durulmuştur. Sanal ortamda hem kilisenin hem de tapınağın geleneksel ve gerçek olanı büyük oranda yansıttığı fakat

gerçeğin yerini tutmayacağı vurgulanmaktadır. Bu yüzden de maneviyat ve siber maneviyat tamamen benzer değildir.

Siber maneviyat ve maneviyat birbirine benzemekte midir yoksa farklı mıdır, eğer farklılarsa siber maneviyat gerçekte yaşanan maneviyatın yerini tutar mı ya da siber maneviyat gerçek midir? gibi sorular, bu konuyu ele alan hemen hemen her çalışmada sorgulanmaktadır. Sanal bir ortamda bulunması sebebiyle siber maneviyatın gerçekliği ya da gerçek olanın yerini tutup tutmayacağı herkesçe merak konusudur. Bu noktada Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı akla gelmektedir. Baudrillard'a göre simülakr, "bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm", simülasyon ise "bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir"(2016, s. 7). Buna göre internetin sanal dünyasında yerini alan maneviyatta bir çeşit simülasyon olarak değerlendirilebilir çünkü genel olarak gerçekte yaşanan maneviyat ve manevi uygulamaları içerisinde barındırmaktadır. Baudrillard simülakr düzenini üçe ayırmaktadır (2016, s. 163):

1. Uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını oluşturmayı amaçlayan imge, taklit ve kopyalama üstüne oturan doğal, doğalcı simülakrlar,
2. Dünya çapında bir insani gelişme hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olup sınırsız miktarda enerji özgürleştirmeye çalışan simülakrlar,
3. Bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, tamamen işlemsel, hipergerçek ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları.

Siber maneviyatı Baudrillard'ın bu sınıflandırması çerçevesinde değerlendirmek de mümkün görünmektedir. Çünkü siber âlemde maneviyat uygulamaları incelendiğinde gerek dini manevi web siteleri gerek oyunlar üzerinde bu üç düzeni de görmek mümkündür. İnsanların gerçekte yaşadıkları maneviyatı olduğu gibi internette bulup gerçeğe en yakın şekliyle uygulamaları, bir çeşit doğalcı simülakr olabilir. İnternet üzerinde insanların istedikleri manevi yönelimi tercih ederek kendi ile aynı tercihte bulunan insanları bir araya toplayıp özel gruplar, siteler oluşturması da bu çerçevede ele alınıp ikinci çeşit simülakrlara dâhil edilebilir. Yapay ve ayarlanmış bir düzen sunan oyunlar üzerinden yaşanan maneviyatta üçüncü türde bir simülasyon olarak

değerlendirilebilir. Buna benzer olarak Bauwen, bilgisayar ağlarına karşı manevi tutumları üç şekilde ele almaktadır (Campbell, 2005a,s. 119):

1. Tanrı Projesi (The God Project): Manevi güçler için ham bir vekil olarak görülen teknoloji
2. Hakiki "Makine-Tanrı" (Deus Ex Machina) için bir arayış güçlendirmesi olarak teknoloji
3. Kutsal Siber Âlem (Sacramental Cyberspace): İnterneti, geleneksel dinlerin manevi hayat aktivitelerini sunan dijital bir çevre olarak gören teknoloji.

İnsanların maneviyatla neyi kast ettiklerine ve interneti hangi bakış açısıyla değerlendirdiklerine göre siber maneviyat adıyla incelediğimiz her türlü sanal aktiviteyi farklı sınıflandırmalara dâhil etmek mümkündür. Sanalda yaşanan manevi hayatın ya da deneyimlerin gerçekliği sorunsalı ise alanda bunu yaşayan bireylerin deneyimleri incelenip bunlardan elde edilen veriler irdelenerek sorgulanabilir.

Özetle söylersek, siber maneviyat, sanal bir ortamda meydan geldiği, insan bedeninden bağımsız, gerçek zaman-mekân öğelerinden uzak yapay olarak yapılandırılmış sanal bir boylamda gerçekleştiği için maneviyattan farklılaşmaktadır. Bu yüzden siber maneviyatın, maneviyatın karşıladığı ihtiyacı karşılayıp karşılamayacağı, siber maneviyat deneyimi yaşayan insanların tecrübeleri üzerinden gerekli çalışmalar yapılarak araştırılmalıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

SİBER MANEVİYAT ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRİLEBİLECEK UYGULAMALAR VE BAĞIMLILIK İLİŞKİSİ

1.BAZI SANAL OYUNLARIN SİBER MANEVİYAT ÇERÇEVESİNDE İNCELENMESİ

Araştırmacılar, siber maneviyatı, internette bulunan maneviyat, sosyal medyada maneviyatın varlığı, interneti kutsal bir mekân olarak görme, internet aracılığıyla yaşanan bağlılık/bağlantılı olma hissi gibi anlamlarda kullanmıştır. (George, 2003; Tobin, 2004; Campbell, 2005; Jackelen, 2005; McDonald, 2006; Hackett, 2006; Yust, Hyde ve Ota, 2010; Bertolotti ve Cinerari, 2012; Zugermayr, 2013; Sokolow, 2014; Galik, 2015; Servais, 2015; Eresso, 2015). Genel olarak internet ve maneviyat ilişkisini ele alan siber maneviyatın kapsamı, maneviyata verilen anlamlara göre değişmekte ve genişlemektedir. Siber maneviyat tanımları incelenirken, siber âlemde yani internetin sanal dünyasında yaşanan maneviyatın hem dini bir bağlamda hem de din dışı bir bağlamda kullanıldığından söz edilmiştir. Siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilecek olan uygulama ve oyunlar da bu minval üzere değerlendirilmektedir. Gerek din dışı gerek dini kullanımda karşımıza çıkan kutsal algısı üzerinden ve bireylerin siber âlemde arayışı içerisinde oldukları anlam ve amaç üzerinden yola çıkan bir anlayış ile uygulama ve oyunlar incelenmektedir.

Batı'da ve Türkiye'de internet ve din ilişkisi bağlamında pek çok dini web site ve uygulama incelenip araştırıldığı için siber maneviyat bağlamında bu tarz site ve uygulamaların incelenmesine yer verilmemiştir (bkz. Casey, 2001; Jacobs, 2007; Haberli, 2014; Vitullo, 2016). Fakat alanda sık sık karşımıza çıkan dindarlık ve maneviyat kavramlarının netleştirilememesi, kimi zaman kutuplaştırıp tamamen farklı kavramlar olarak kimi zamanda birbirlerinin yerine geçecek şekilde kullanılması gibi problemlerden dolayı dinin, siber maneviyat çerçevesinde ele alacağımız maneviyatın sınırları içerisine gireceğini belirtmemiz gerekmektedir. Sadece tamamıyla bir dini ve öğretilerini, ibadetlerini vb. vurgulayan ya da spesifik bir dinin tanıtımı amaçlı çalışmalara yer

verilmemiş olup din ve maneviyatı eş anlamlı olarak kullanan ya da dinin tecrübi boyutu olarak maneviyatı ele alan çalışmalar, araştırma sınırlarına dâhil edilmiştir. Çalışmada incelen oyunlar özellikle gençler arasında ve dünya çapında güncelliğini koruyan ve yoğun kullanım oranlarına sahip olanlardan seçilmiştir. Bunlar, Second Life (SL) ve World of Warcraft (WoW) oyunlarıdır. Oyunlar, siber maneviyat çerçevesinde incelendikten sonra oyunlar üzerinden siber maneviyat ve bağımlılık ilişkisi ele alınmaktadır. Çünkü hem oyunların hem de siber maneviyatın içerisinde ortaya çıktığı mecra olan internet ve internetin yoğun kullanımı hangi amaçla olursa olsun bağımlılık fikrini akla getirmektedir. Bu yüzden siber maneviyat ve bağımlılık ilişkisine de değinilmektedir.

Galik (2015, s. 7) siber maneviyatı ele aldığı makalesinde neden oyunları özellikle de World of Warcraft adlı oyunu siber maneviyat çerçevesinde ele aldığına şu şekilde değinmektedir: Ona göre film hikâyeleri ve video oyunlar vb. kurgusal bir yapıya sahiptir. Fakat bu kurgusallığın dışında film ve video oyunlar manevi ya da sahte dini (pseudo-religious) bir doğa kazanmışlardır. Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter gibi iyi ve kötünün savaşını, bol miktarda sihir ve büyücülüğü ve hatta modern teknolojiyi içeren temel bir hikâyeyi paylaşan pek çok başarılı film vardır. Bunların hepsi gizemi ve kutsalı yani maneviyatı özellikle de manevi deneyimi dışa vuran yeni bir dünya oluşturmaktadırlar. Filmlerde bu şekilde kendini dışa vuran maneviyatın video oyunlarda çok daha yoğun bir şekilde deneyimlendiği görülmektedir çünkü filmlerden farklı olarak oyunlarda oyuncular oyuna müdahale edebilmektedirler. Bu da oyunlar üzerinden siber maneviyatın incelemesi gerektiği fikrini akıllara getirmektedir. Ayrıca dindarlık ve maneviyat gibi bir ayrım dikkate alınmaksızın maneviyatı, dinden ayırmadan dindarlık çerçevesinde oyunları inceleyen çalışmaların (Radde-Antweiler, 2008; Geraci, 2012; Gireve ve Campbell, 2014; Wysocki, 2015) varlığı günümüzde oyunların yeniden incelenerek siber maneviyatla ilişkisi noktasında ele alınması gerektiğini göstermektedir.

1.1.Second Life (SL)

Second Life (SL) internetin sanal dünyasında ortaya çıkmış devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarındandır (MMORPG). Oyun, 2003 yılında merkezi Kaliforniya'da bulunan Linden Lab şirketi tarafından üretilmiştir (Robinson-Neal, 2008,

s. 228; Leone, 2011, s. 339). Second Life, diğer MMORPG'lerden farklılaşmaktadır. Çünkü diğer oyunlarda olduğu gibi SL içerisinde oyuncuların özel olarak ulaşmaya çalıştıkları bir amaç ya da gerçekleştirmek için uğraştıkları herhangi bir görev yoktur. Belirlenen herhangi bir görev olmamasına rağmen 200.000 ile 600.000 arasındaki oyuncunun aktif olarak oyunda yaşadığı ve yaklaşık 10.000 ile 30.000 SL oyuncusunun aynı anda çevrimiçi olduğu düşünülmektedir (Radde-Antweiler, 2008, s. 175). Oyuna karşı gösterilen bu yoğun ilgi SL'nin sadece sanal bir oyun alanı olmadığını göstermektedir. SL, Philip Rosedale tarafından oluşturulmuş, "Hayat Simülasyonu" ya da isminin tam karşılığı olan "İkinci Hayat" isimlendirmeleri ile nitelendirilen üç boyutlu sanal bir dünyadır (Uzun ve Aydın, 2012, s. 268; Harrison, 2008, s. 8; Radde-Antweiler, 2008, s. 175). Oyun dünyası gerçekten hayatın bir yansıması şeklinde tasarlanmıştır. Oyun içerisinde gerçek hayatın sosyal, ekonomik, kültürel ve dini alanlarının her biri sunulmaktadır. Oyunun sanal dünyasında binalar kurma, ev, işyeri, kafe, restoran, kilise, cami vb. inşa etme, evlenme, boşanma, şirketler kurma, alışveriş yapma, sosyal ilişkiler geliştirip arkadaşlar edinme gibi pek çok imkân sunulmaktadır. SL'de oyuncunun ilk olarak bir karakter oluşturması gerekmektedir. Oyuncunun kendisi için seçtiği bu karakter yani avatar aracılığıyla oyun oynanmaktadır. Oyuncu, avatarı ile ilgili her türlü değişikliği yapmakta özgürdür. Avatarının vücut özellikleri, görünümü, kıyafetleri tamamen oyuncu tarafından oluşturulmakta ve erkek, kadın, makineleştirilmiş veya hayvansı yaratık türleri arasından seçilebilmektedir (Robinson-Neal, 2008, s. 228).

Oyun içerisinde, diğer sanal oyunlarda olduğu gibi bir kazanma motivasyonu, görevi yerine getirme veya seviye geçme zorunluluğu olmaması, oyunu oynayan oyuncuları gerçek hayatta olduğu gibi kendiliğinden gelişen bir yaşam sürme gayreti içerisine götürmektedir (Uzun ve Aydın, 2012, s. 268). Bu yüzden oyunu oynayan kullanıcılar, yaşamsal bir alan olarak gördükleri oyunun sanal dünyasında, hayatın içinden pek çok alanda aktiftirler. Gerek sosyal, gerek ekonomik gerekse dini ve manevi açıdan gerçek hayat aktivitelerini oyuna da aktarmaktadırlar. Ayrıca SL içerisinde diğer sanal oyunlar gibi çok fazla kuralın olmaması, işletimsel inanç sistemlerine dayalı maneviyatın oyun içerisinde yer etmesini sağlamaktadır. Oyunun kuruluş ilkesi, SL sakinlerini bir amaç ile zorlamamakta ve SL'de ortaya çıkan kuruluşlar yasal birtakım söylemlerle zorlanmamaktadır (Martinez-Zárate, Corduneanu ve Martinez, 2008, s. 212).

Dolaysıyla oyuncular, kendi dini ve manevi inançlarını, onlarla ilgili sembol ve pratikleri rahatça oyunun sanal dünyasına nakledebilmektedirler. Oyunun sanal dünyasında böyle bir dini ve manevi boyutun olması ise çevrimiçi olarak internet üzerinden oynandığı için SL oyununun da siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilebileceği fikrini akla getirmiştir.

İnternet üzerindeki sanal âlemler, kullanıcılarına gerçek hayat ve beden şartları taşımayan bir çevrede, dini ve manevi hayatlarını bu âleme aktarıp yaşama ve gerekli uygulama ve ibadetleri yerine getirme kabiliyeti vermektedir. SL oyunu da kendine ait sanal dünyasında gerek bireysel gerekse grup olarak çevrimdışında var olan pek çok farklı gelenek ve dini inançları ve birtakım uygulamalarını içerisinde barındırmaktadır. Antweiler (2008, s. 176) konuyla ilgili çalışmasında oyunda pek çok dini grup ve geleneğin varlığından bahsetmekte ve bu grupları ifade etmek için "cluster" (küme, grup) kelimesini kullandığını söylemektedir. Antweiler "cluster" kelimesini bilinçli olarak seçmiş ve neden kullandığını özellikle açıklamıştır. Ona göre "din" kavramı oyun içerisindeki dini ve manevi grupların değişken ve akışkan yapısından dolayı, onları ifade etmek de yetersiz kalmaktadır. Başka bir ifadeyle akışkan yapıdaki dini ve manevi oluşumlar, sınırlandırılmış tek bir ifadeyle açıklanamamaktadır. Cluster kelimesi küme, yığın, grup anlamlarına gelmekte ve yazara göre SL'de bulunan dini ve manevi gruplar için kesin olarak ayarlanmış sınırların olamayışını göstermektedir. Çünkü ona göre cluster kelimesiyle, dindar bireylerin inançları, geleneksel dinlerin içerisinden çıkan özel grupların inançları, bireysel yazarların teolojileri gibi çeşitlenmiş dini kümeler kast edilmektedir. Ayrıca tüm bu dini kümelerin oyundaki yerleri ve oyuna adaptasyonları, birbirlerine olan bağlılıkları ve etkileşimleri de dikkate alınmalıdır. Antweiler'in ifadelerinden anlaşıldığı üzere oyun içerisinde görülen dini ve manevi oluşumların, ayarlanmış sistemlerin standart hale getirilip klasik din tanımı altında sınıflandırılması tercih edilmeyip, bu dini ve manevi oluşumların, farklı dini inançlardan olan farklı bireylerin bir küme ya da topluluk oluşturması ve bunun da çeşitli dini inançların toplamı şeklinde ifade edilmesi daha uygun olacaktır. Antweiler'in yapmış olduğu bu ayrım ilk olarak din ve maneviyat ayrımını akla getirmektedir. Oyunlar üzerine yapılan çalışmalarda genel olarak oyunlar din boyutunda incelenmiş, maneviyatın varlığı da dinden ayrılmaksızın çalışmalarda yer almıştır.

Martinez- Zárate ve arkadaşları ise (2008, s. 214), diğer çalışmalardan farklı olarak SL oyununu din değil maneviyat açışından değerlendirmişlerdir. Onlara göre dindarlık ve maneviyat ilişkilidir fakat aralarında aşamalı bir bağlılık yoktur. Muhtemelen dindarlık, maneviyatı kapsar ya da maneviyat, dindarlığı kapsar gibi bir sınıflandırmanın olmayışından bahsetmektedirler. Bu noktada önemli olan kişinin rolüdür. Çünkü hem dindarlık hem de maneviyat, kişinin, kendi içerisinde verdiği anlama göre kişinin oyun içerisindeki deneyimlerini, değerlerini ve pratiklerini açıklamaktadır.

SL içerisinde hem tamamen geleneksel dini bağlamda hem de maneviyat bağlamında değerlendirebileceğimiz alanlar vardır. Örneğin oyun içerinde Truth bölgesinde bulunan ALM Siber Kilisesi, duraksız ses yayınları ile Pazar ayinlerini gerçekleştirirken bir yandan da papazlar aracılığıyla İncil çalışma grupları oluşturmuştur (bkz. Resim 1). Ayrıca oyuncuların diz çöküp ya da gerekli ön hazırlıklarını yapıp kullandıkları ibadet odaları vardır (Martinez-Zárate, Corduneanu ve Martinez, 2008, s. 215). Oyunda görünüm olarak dindarlık ya da din kategorisinde bulunduğu izlenimi veren fakat her oyuncunun, oyun içerisindeki algısına ve uygulama şekline göre maneviyat ya da bir çeşit manevi deneyim olarak nitelendirebileceğimiz hemen hemen her dinin ve dini hareketin temsilini bulmak mümkündür (bkz. Resim 2-15 arası).



Resim 1: ALM Siber Kilisesi



Resim 2: Second Life Vedic Kültür Merkezi



Resim 3: Merkez içerisinde meditasyon imkânı



Resim 4: Second Life Hindu Shiva Tapınağı dış görünümü



Resim 5: Tapınağın içerisinde ateşin önünde meditasyon imkanı



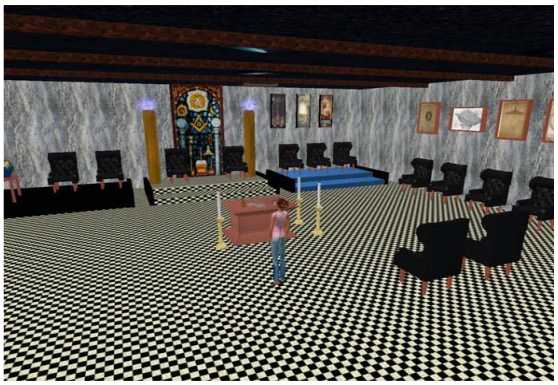
Resim 6: Second Life Green Tara Tibet Tapınağı Drolma Lakhang



Resim 7: Second Life Budist Varosha Mabedi meditasyon imkânı



Resim 8: Second Life Masonlar Locası dış görünümü



Resim 9: Second Life Masonlar Locası iç görünümü



Resim 10: Ayşe bint-i Ebu Bekir Cami



Resim 11: Chebi Cami



Resim 12: Second Life Ruach Bakanlıkları ibadet imkânları



Resim 13: Baptist Kilisesi



Resim 14: Süleyman Mabedi'nin bir kopyası olarak Kudüs Sinagogu



Resim 15: Beit-İsrail Sinagogu

Literatürde de halen var olan dindarlık-maneviyat belirsizliği, oyun içerisinde bulunan geleneksel dinlerin, maneviyat bağlamında da ele alınabileceği ihtimalini düşündürmektedir. Ayrıca maneviyat tanımları yapılırken tamamen dinden ayrı bir kavram olarak ya da dini bağlamın dışında bir maneviyattan söz edilmemektedir. Bu yüzden oyundaki dini uygulama ve sanal dini mekânların, maneviyat bağlamında da değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Robinson-Neal'in çalışmasında uyguladığı "Sanal İbadet Anketi" nde ulaştığı sonuçlar da bu fikri desteklemektedir. Buna göre SL içerisinde oyuncular tarafından uygulanan çevrimiçi ibadetler, gerçek hayat ibadetlerini desteklemekten daha çok, bu ibadetleri deneyimleme merakı noktasında etkilidir (2008, s. 239). Başka bir ifadeyle oyunda oyuncular tarafından uygulanan ibadetler, dini bir gerekliliği yerine getirmekten ziyade dini-manevi bir deneyim yaşama noktasında gerçekleşmektedir.

Oyun içerisinde oyuncular tarafından takip edilenlerin, din ya da maneviyat olarak net bir şekilde ayrılamamasının bir diğer sebebi, avatar ve avatarın arkasında onu yöneten kişinin hareketlerinin oluşturduğu iki uçlu hareketlerdir. SL'de sadece avatarın oyun içerindeki hal ve hareketleri incelenerek, manevi ya da dini bir deneyimin yaşanıp yaşanmadığı sorusuna verilen cevap eksik olacaktır. Çünkü avatarın arkasında avatarı yöneten kullanıcının, avatarına ne tarz emirler verdiği, kendisinin oyunda avatarının başına gelen olayları onun nasıl yorumladığı vb. soruları da düşünülmeli ve cevaplanmalıdır. Örneğin; SL sanal âleminde kiliseye giderek katı, dini, kurumsal bir hareket sergileyen avatarın arkasındaki kullanıcı, manevi bir deneyim yaşayabilmektedir. Aslında SL içerisinde, manevi deneyimlerle anlam oluşturma sürecinin değerlendirilebilmesi için, dört faktörün durumu tek tek ele alınmalıdır. Bu dört faktör:

avatar, arkasındaki kullanıcı, sanal dünya ve kullanıcıyı çevreleyen bağlamdır. Tüm bu faktörler çerçevesinde, avatarın deneyimlerine, kullanıcısının duygu ve deneyimlerinin gerçekle eşdeğer olarak oyuna yansıması da söz konusu olabilir. Örneğin; Martinez-Zárate ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada röportaj veren bir rahip, oyunda da keşiş olan bir avatara sahiptir. Oyunda da avatarı ile görevine devam ettiğini söylemektedir. Ona göre, mutluluk, maneviyat ve anlam için arayış gerçek hayatta da SL' de de aynıdır. Bu yüzden SL' ye giren bir oyuncu, Tanrı'ya giden bir yol bulabilir diye düşünmektedir. Buna göre kullanıcı, oyun içerisinde de gerçek hayatla aynı deneyimleri yaşıyor denilebilir ya da tam tersi bir durumun gündeme gelme ihtimali de vardır. Kullanıcı, çevrimdışı dünyada yaşamayı ya da başarmayı zor bulduğu bazı manevi boşlukları, oyunun çevrimiçi dünyasında doldurabilir. Bu yüzden sadece oyunda manevi ya da dini bir deneyim yaşanıp yaşanamayacağını anlayabilmek için sadece avatarın yüzeysel hareketlerini incelemek yeterli değildir. Avatarın oyundaki hareketleri, oyunda avatarın içinde bulunduğu sanal dünya, avatarı yönlendiren kullanıcı ve kullanıcının içerisinde bulunduğu çevrimdışı dünya, yaşanacak ya da yaşanmış deneyimi etkilemekte ve manevi bir deneyim olup olmadığını anlamamız noktasında incelenmesi gerekmektedir.

Maneviyatın din dışı bağlamda kullanımının da söz konusu olduğu oyunda buna örnek olarak sanat ve maneviyat ilişkilendirilmiş ve sanatın, barış ve aydınlanmayı getirdiğinden, sevgi, güzellik ve erdemi paylaşmanın ve yaymanın bir yolu olduğundan ve bir anlam arayışı olduğundan bahsedilmiştir. Bu bağlamda oyun içerisinde bu anlayıştaki oyuncular tarafından hem sanatlarını icra edebilecekleri hem de manevi olarak birtakım deneyimler yaşayabilecekleri galeriler ve gruplar (Spiritual Art Gallery ve Spiritual Art Group) kurulmuştur. Örneğin çalışmada, Spiritual Art Group üyesi oyuncuların mavi rengine manevi bir anlam yükleyerek onun manevi bir renk olduğunu düşündükleri ve eserlerinde ya da oyun içinde bu maksatla kullandıkları dile getirilmektedir (Stokrocki, 2010, ss. 182-197). Oyun içerisinde bu şekilde pek çok grubun olduğu düşünülmektedir. Fakat yapılan çalışmalarda maneviyat odaklı gruplardan karşımıza çıkanlar sınırlıdır. Maneviyatın kavramsal bir yapıdan ziyade işlevsel bir yapıda olması oyun içerisinde de yoğun olarak kullanıldığı beklentisini arttırmaktadır. Bu noktada SL oyunu için maneviyat bağlamında yapılacak daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır. Çünkü oyunda manevi ve dini öğelerin varlığı açıktır. Fakat oyuncuları sanal

dünyada böyle manevi bir yaklaşıma teşvik eden sebepler bilinmemektedir. Ayrıca oyunun sanal dünyasında yaşanan bu maneviyatın arkasındaki kimlik de tam olarak netleşmemektedir. Avatar ve kullanıcı aynı deneyimi yaşamakta mıdır? Avatarın deneyimleri kullanıcının gerçek deneyimlerini yansıtmakta mıdır? gibi sorular hala tam olarak cevaplanamamıştır. Sonuç olarak SL içerisinde gerek dini bağlamda gerekse din dışı bir bağlamda maneviyatın varlığı yapılan alan çalışmalarında görülmektedir. Daha çok araştırmanın yapılması bu alanı zenginleştirecek, maneviyatla ilgili netlik kazanmayan sorulara cevap bulunmasına yardımcı olacaktır. (Martinez-Zárate, Corduneanu ve Martinez, 2008, s. 219).

1.2. World of Warcraft (WoW)

World of Warcraft oyununu siber maneviyat çerçevesinde ele almadan önce oyunun anlaşılması adına oyunla ilgili genel bilgilere değinilmesi gerekmektedir. World of Warcraft (WoW) oyunu 2004 yılında Blizzard Entertainment firması tarafından geliştirilen bir MMORPG yani devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur. Oyun ilk olarak 1994 yılında çıkarılan Warcraft: Orchs and Humans oyunu ile tanıtılan Warcraft serisinin dördüncü oyunudur. WoW, benzer pek çok oyun olmasına rağmen Amerika'da en popüler geleneksel çevrimiçi rol oynama oyunu olmuştur. Satış oranları, hasılatı ve abone sayısı bağlamında da bu başarısını sürdürmektedir. Oyunun geliştirilmesine Amerika, Yeni Zelanda, Kanada, Meksika, Güney Kore, Çin, Tayvan, Singapur ve Hong Kong gibi pek çok ülke katılmıştır. Böylece oyun kültürler ve dinler arası bir önem kazanmıştır. Çünkü dünya üzerindeki pek çok farklı kültürden ve dinden alınan çok çeşitli sembolik ve mitolojik öğeyi içerisinde barındırmaktadır (Galik, 2015, s. 8). Oyun şu an dünya üzerinde yaklaşık on üç milyon oyuncu tarafından oynanmaktadır. 2004 yılında piyasaya sürülen oyun neredeyse her yıl yayınlanan yeni genişletme paketleri ile güncelliğini ve popülerliğini devam ettirmektedir. En son genişletme paketi 2016 yılında yayınlanmıştır (bkz. www.worldofwarcraft.com).

Oyunun hikâyesinin ana teması iki kurgusal dünya üzerinde geçmektedir: Azeroth ve Outland/ Dreanor. Azeroth dört kıtadan oluşmaktadır. Bunlar: Northrend, Eastern Kingdoms, Kalimdor ve Pandaria'dır. (bkz. Resim 16).



Resim 16: Harita: Azeroth'un Kıtaları- Northrend, Eastern Kingdom, Kalimdor ve Pandaria

Azeroth, Alliance ve Horde isimli iki ana grubun içerisinde bulunduğu, oyunun büyük çoğunluğunun içerisinde geçtiği kısımdır (Galik, 2015, s. 8). Oyuna giriş yapan oyunculardan öncelikli olarak Alliance ve Horde gruplarından birini seçmeleri beklenmektedir. Oyuncunun kendi avatar ve karakterini seçmesi için öncelikli olarak bu grup tercihini yapması gerekmektedir. Her grup oyuncunun avatarı için seçebileceği farklı ırkları içermektedir. Oyuncular, kendilerini farklı mitolojik karakterlerle tanımlamakta ve iyi ya da kötü kahramanlar olarak hareket etmektedirler. Alliance grubu karakter ırkları: İnsanlar (Humans), cüceler (Gnomes), bodurlar (Dwarves), gece perileri (Night Elves), Draenei ve Worgen'lardır. Horde grubu karakter ırkları: Orklar (Orcs), Tauren, zombiler (Undead), cüce cinler (Goblin), kan perileri (Blood Elves) ve trollerdir (Trolls) (bkz. Resim 17).



Resim 17: Alliance ve Horde grubu ırkları

Grup ve ırk seçiminden sonra oyuncunun bir de sınıf seçmesi gerekmektedir. Fakat sınıf seçimi de gruba endeksli olarak seçilmektedir. Çünkü bir oyuncunun grubu, oyuncunun dövüş takımını, ırk ve sınıf kombinasyonunu belirlemektedir. Karakter oluşturma sırasında, oyuncu, oyun boyunca avatarının yeteneklerini belirleyen bir sınıf seçmelidir. Oyuncunun ırk ve grup seçimlerine göre sınıflandırılmış on farklı sınıf vardır. Sınıflar genellikle üç ana tipten oluşmaktadır (Perkins, 2011, s. 17). Bunlar:

1. Düşmanın vereceği zarardan, zararı engellemekten sorumlu dövüşçü tip: Warrior (savaşçı), Paladin (şövalye) ve Death Knight (ölüm şövalyesi).
2. Grubu hayatta tutmaktan sorumlu iyileştirici tip: Priest (rahip), Shaman (şaman, kam) ve Druid (kelt rahibi).
3. Düşmana karşı savaşan, zarar verici tip: Hunters (avcı), Mages (büyücü), Warlocks (kara büyücü) ve Rogues (düzenbaz).

Oyun beş farklı sunucu seçeneğiyle oynanabilmektedir. Oyuncular, her sunucu için on karakterle sınırlandırılmışlardır. Tüm sunucularda toplam elli karakter vardır. Aynı sunucu üzerinden farklı gruplardan karakterleri yönetmek için oyunculara izin verilmiştir.

WoW dünyasının tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi kendine ait bir coğrafyası vardır. Oyunun içerisinde büyük şehirler olduğu gibi küçük kasabalar da bulunmaktadır. Oyunun ana hikâyesini oluşturan ve oyuncuların seçtiği avatarların dışında oyunda canlı, cansız pek çok başka varlık da bulunmaktadır. Oyuncular oyun içerisinde her çeşit bitki, hayvan ya da oyuna has yaratıklarla karşılaşabilmektedir.

Oyuncu karakterleri, birinci seviyeden başlayıp seksen beşinci seviyeye kadar ilerleyebilmektedirler. Bir oyuncunun seviyesi, aynı oyun içerisindeki düşmanlarına karşı karakterinin ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir. Her oyuncu, farklı gerçek-zaman hızında seviye geçebilmektedir. Karakter gelişimi, genellikle oyun oynamak için oyuncunun kaç saat geçirdiğiyle, ne kadar yetenekli olduğuyla ve oyun dünyasının coğrafyasını ne kadar iyi bildiğiyle ilgilidir. Oyunu oynayan oyuncuların, en üst seviyeye ulaşınca oyunun biteceğine dair düşünceleri bir yanlış anlaşılmadan ibarettir. Çünkü WoW' un bir sonu yoktur (Perkins, 2011, ss. 17-19).

Oyunun siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilmesi hususunda bu konuda yapılan teorik ve uygulama boyutunda çalışmalar üzerinden verilere ulaşılmıştır. Çalışmaların genel olarak din üzerinden ele alındığı fakat manevi boyutun ihmal edilmediği görülmektedir. Siber maneviyat kapsamında, dinin tecrübi boyutunun da bir çeşit maneviyat olarak ele alınabileceği düşünüldüğünden ve alanda çok yeni olması hasebiyle siber maneviyatı özel olarak inceleyen pek fazla çalışma bulunmamasından oyunda dini hayatı ele alan çalışmalar da incelenmiştir. Bu kısmın dini maneviyat kapsamında değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca Larsson yaptığı çalışmada çevrimiçi sanal âlemde oyunlar üzerinde dini ritüel ya da uygulamaları takip eden her oyuncunun bunu, gerçekten o dine mensup olduğu için yapmadığını belirtmektedir (2003, s. 126). Bu da bir çeşit alternatif maneviyat arayışı olarak siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilebileceğini göstermektedir. Bu bağlamda Vallikat (2014) ve Perkins' in (2011) çalışmaları bu alanda yapılmış sayılı çalışmalar olarak önem arz etmektedir.

Vallikat tarafından ana hatlarıyla tanıtılan WoW Gertzci bakış açısına göre oyuncularla oyun içeriği arasındaki kültürel örnekler yoluyla oluşmuş bir semboller sistemidir (Vallikat, 2014, s. 155). Oyunun içerisinde, oyunun kendi evreninde oluşturulan pek çok dini unsur; Kutsal Işık, Elune ve Doğaya Tapınma (The Holy Light,

The Elune ve Nature Worship vb.) bunlara örnek olarak verilebilir. Her ne kadar bu dinler oyun içerisinde oluşturulsa da gerçek dünya dinlerinden etkilendiği açıktır. Çünkü gerçek dünya dinleri ile benzer pek çok dini simgeyi içerisinde barındırmaktadır (Boren, 2016, s. 40). Vallikat konuyla ilgili tez çalışmasında özel olarak WoW içerisinde dini oluşumların görünümlerini incelemiştir. Bunun için üç aylık periyotlarla günde üç saat WoW oyununu oynamış ve Hindistan'ın çeşitli bölgelerinde oyunu oynayan bazı oyuncularla röportajlar yapmıştır (Galik, 2015, s. 8). Vallikat çalışmasında, mitler, ritüeller ve toplulukların dini bir motif ya da karaktere sahip olup olmadıklarını, oyuncular tarafından WoW ortamının dini karakteristiklere sahip bir ortam olarak görülüp görülmediğini ve oyuncuların, oyundaki davranışlarını, çevrimdışı dini davranışlarıyla ilişkili görüp görmediklerini araştırmayı hedeflemiştir. Vallikat' ın (2014) yaptığı çalışmaya göre WoW' da mitler, ritüeller ve topluluklar önem arz etmektedir. Çünkü tüm bu öğeler oyunda din ve maneviyatın varlığına işaret etmektedir. Oyuna giren bir oyuncu, ister bilinçli olsun ister bilinçsiz, din temelli mitsel bir evrenle karşılaşmaktadır. Oyundaki mitler ve gerçekler, oyuncuların oyunu oynayarak aşkın bir deneyim yaşamalarını sağlayan faktörler olarak karşımıza çıkmaktadır (Vallikat, 2014, s. 167). Araştırma sonuçlarına göre oyunda oyuncular tarafından mitlere verilen önem, onları kutsal bir yöne yükseltmektedir. Bu yüzden WoW oyunu sadece hayal ürünü bir oyun olarak görülmemeli aksine oyuncuların hayatlarındaki anlamı buldukları, oyun aracılığıyla dünyadaki bu anlamı yorumladıkları bir semboller sistemi olarak görülmelidir (Vallikat, 2014, s. 168). Yazara göre çalışmada çıkan bu sonuçlar, medya ve din çalışmalarında popüler medyanın, dinin yeniden yorumlanması ve sembolik anlamının kaynağı olacağı görüşünü desteklemektedir. Fakat popüler medya üzerindeki din, geleneksel ve klasik dindarlık olarak algılanmamalıdır (2014, s. 164). Yazarın böyle bir ayrıma gitmiş olması yani oyuncuların oyun esnasında buldukları anlamı, geleneksel dinlere atfetmediğini düşündürmekte bu da maneviyat fikrini oyunlar üzerinden sanal âlemde yaşanması bağlamında da siber maneviyat fikrini gündeme getirmektedir.

Konuyla ilgili olarak, farklı şekillerde WoW oyununu oynayan oyuncular, Tanrı'ya inansınlar ya da inanmasınlar, herhangi bir dine mensup olsunlar ya da olmasınlar, oyunu, hayatın anlam ve amacı ve kimlikle ilgili sorularına cevap vermek maksadıyla oynadıklarını bildirmektedirler (Vallikat, 2014, s. 182). Mitsel öğelerle dolu

dijital bir oyun oynayarak hayatın anlamı ve amacı ile uğraşan WoW oyuncuları, tarihsel olarak bir dine katılıp kazanacakları fayda ve getirileri, bunun yerine oyun oynayarak kazandıklarını bildirmektedirler. (Vallikat, 2014, s. 163). Oyundaki arayışların, kişinin ya da oyuncunun kendilik ve anlam sorunlarıyla ilgili olması, arayışın fenomonolojik, teolojik ve manevi bir yön kazanmış olduğunu göstermektedir. Vallikat'ın yaptığı araştırmada WoW' un çevrimiçi oyun ortamının, oyuncuların içsel arayışı için bir mekân olarak ortaya çıktığı görülmektedir (2014, s. 182). Oyuncularla yapılan röportajlardan elde edilen veriler bu sonucu göstermektedir. Örneğin WoW oyuncusu Chandan, kendi bireysel anlam arayışı çerçevesinde gerçek hayatını ve oyundaki hayatını kıyaslamaktadır. Ona göre gerçek hayatta eğitim alanındaki başarılarındansa oyundaki arayışı ile ulaştığı başarıları ona çok daha anlamlı gelmektedir. Bir diğer örnekte oyuncu Muji ve Chandan, oyunda bir lonca kurup yönetmenin, saldırılar düzenlemenin oyunculara birtakım başarı ve memnuniyet duygusu yaşattığını söylemektedirler. Tüm bunların, yaptığı işe bağlılık ve saygının, sosyal güven kazanmanın, kendilerine güven duydukları bir grubun iyi olmasının başarının bir parçası olarak sosyal ve manevi bir memnuniyet sağladığını bildirmektedirler (Vallikat, 2014, s. 164).

Vallikat'ın çalışmasından çıkan sonuçlara göre WoW oyunu, mitler, ritüeller ve topluluklar aracılığıyla oyunculara aşkın olanın tecrübe edilmesi fırsatını sunmaktadır. Oyunculardan bazıları bu tecrübeyi özellikle dini olarak adlandırmak istememektedir. Onlara göre bu tecrübeler, kimlik ve anlam arayışı ile ilgilidir (2014, s. 93). Her ne kadar bu arayışlar, önceden dini bir yaşantı içerisinde açıklanmaya çalışılsa da günümüzde din ve maneviyat gibi bir ayrımın olması ve insanların artık kendilerini "dindar değilim ama manevi yönden güçlüyüm" gibi ifadeler kullanarak açıklıyor olması, yaşadıkları bu tecrübeyi dini olarak adlandırmak istememelerini anlaşılabilir hale getirmektedir. Ayrıca yazara göre modern global medya çağında, kurumsal dinler, toplum üzerindeki etkisini kaybetmekte, revaçta olan Doğu dinleri bile kültürel alışverişten ve globalleşen değerlerden önemli ölçüde etkilenmektedir. Buna rağmen kutsalın deneyimlenmesine olan özlem artmaktadır. Vallikat bu durumu bilim adamlarının "kültürel din" olarak isimlendirdiklerini, bunun geleneksel anlamda bir dindarlık olmadığını fakat gizemli, anlamlı ve coşkun olduğunu bildirmektedir (2014, s. 201). Yazarın "kültürel din" olarak ele aldığı durumun "siber maneviyat" olarak ele alınabileceği düşünülmektedir. Çünkü

kavram, kutsalla ve kutsalın deneyimlenmesiyle ifade edilirken kurumsal dinlerin toplum üzerindeki etkisini kaybedişini de vurgulamaktadır. Tüm bunlar ise alan yazındaki maneviyat tanımları çerçevesine girmektedir. Oyunlar üzerindeki halini inceliyor olması da internetin sanal âleminde yaşanan bir maneviyat fikriyle uyuşmaktadır. Bu sebeplerden dolayı WoW oyunu üzerinde yapılan tüm bu değerlendirmeler din başlığı altında değerlendirilebileceği gibi siber maneviyat başlığı altında da değerlendirilebilir diye düşünülmüştür.

Perkins "World of Warcraft'ta Dini Deneyim" (Religious Experience in World of Warcraft) adlı çalışmasında WoW oyununu oynayan oyunculara, yarı yapılandırılmış derin analiz yoluyla bir röportaj uygulayarak verileri toplamıştır. Röportajların hepsi hem cevap verenler hem de araştırmacı WoW oyunu içerisinde çevrimiçi yazılı sohbet panelinde gerçekleştirilmiştir. Röportajdaki sorulara cevap verenlere iki şekilde ulaşılmıştır: İlk olarak WoW genel sohbet panelinden söz konusu çalışma için bir röportaja katılmayı isteyip istemedikleri sorulmuştur. İkinci olarak ise kartopu örnekleme tekniği kullanılarak seçilen birinci gurup cevap veren oyuncuların her birine, çalışma için aranılan özelliklerde karakterler olup olmadığı ve eğer varsa röportajla ilgilenip ilgilenmeyeceği sorulmuştur. Bu teknik yeterince başarılı olmuş ve her bir röportaj iki ya da üç cevap veren oyuncuyu daha getirmiştir (Perkins, 2011, s. 39).

Araştırmacı, röportaj yaptığı oyuncular için 18 yaşından büyük olma ve 80-85. Seviye arası karaktere sahip olma şartı koymuştur. Sınırlandırmaların sebebi, araştırmacının, yaş olarak küçük ve oyunda yeni olan oyuncuların değil oyuna uyum sağlamış oyuncuların davranışlarını yakalamayı hedeflemesidir. Oyuncularla yapılan röportajların süresi, 30 dakika ile 60 dakika arasında değişmektedir. Bazı gerekli durumlarda, röportaja katılan oyunculara, röportaj için ayırdıkları zaman karşılığında 50-100 parça WoW altını bedel olarak verilmiştir. Bu miktar, oyunda en yüksek seviyedeki karakterin, otuz dakikada kazanacağı miktara eşdeğerdir. Röportajlardaki verileri toplamaktaki en büyük engel, röportajın yapıldığı genel sohbet panelinde sık sık konuyla alakasız çöp mesajların olması ve bu mesajların temizlenmesi olmuştur. Veriler, 25 tamamlanmış röportajdan toplanmıştır. Oyunculardan röportaj verenlerin 7'si kadın, 18'i erkektir. Yaş aralıkları 19-48 arasıdır. Tüm röportajlar bir haftayı aşan bir sürede

toplanmıştır. Röportaj sorularına geçilmeden önce röportaja katılacak olan oyuncular cevaplarının nasıl ve nerede kullanacağı noktasında bilgilendirilmiş ve iletişim için gerekli e-mail adresleri verilmiştir (Perkins, 2011, s. 40). Tüm bu bilgiler, çalışmanın geçerliliği ve güvenirliğini görebilmek adına ve de bundan sonra yapılacak çalışmalara yol göstermesi açısından önemlidir.

Araştırma sorularından "WoW adlı oyunu oynanmanın dini ya da manevi bir deneyim olarak düşünülüp düşünülmeyeceği" sorusu ele alınarak siber maneviyat çerçevesinde değerlendirilmiştir. Buna göre oyunun dini ya da manevi bir deneyim olarak düşünülüp düşülmediğini ölçmek için öncelikle *dini* açıklayacak bir çerçeve çizmek gerekmektedir. Perkins bu araştırma için en uygun din tanımının Durkheim'ın tanımı olduğunu düşünmektedir. Durkheim, dini hayatı beş unsur halinde incelemektedir (Perkins, 2011, s. 51). Yazar da çalışmada din tanımının unsurlarından yola çıkarak WoW oyununda dini ya da manevi bir deneyim yaşanıp yaşanamayacağını sorgulamıştır. Bu çerçevede ilk unsur, dünyada kutsal ve dünyevi nesneler arasında bir sınır olması gerektiğidir. WoW, sanal nesnelerle dolu sanal bir dünyadır. Oyuncuların, oyunda nesneleri almak için belirli bir bedel ödemeye istekli olmaları, şüphesiz onların nesnelere değer verdiğini göstermektedir. Fakat bir nesneye değer verme, onu kutsal olarak kabul etmek için yeterli değildir. Örneğin; gerçek hayatta arabamıza değer verebiliriz ama ona karşı kutsal diyebileceğimiz duygular veya hisler beslemeyiz. Buna göre WoW' da da oyuncuların kutsal kabul ettiği şeyler vardır. Bunun en açık örneklerinden biri her ay düzenli olarak lonca liderlerinin düzenlediği lonca kabul törenlerinde görülmektedir. Lonca lideri, loncaya yeni giren üyeleri, deneme periyodundan geçirdikten sonra lonca üyelerinin de katılımıyla gerçekleşen kabul töreninin ardından, loncaya kabul edildiklerini gösteren kırmızı bir üniforma ile yeni üyeyi ödüllendirmektedir. Bu üniformalar, üyeler tarafından muhafaza edilmekte ve düzenli olarak lonca törenlerinde giyilmektedir. Ödül olan bu lonca üniforması, lonca üyeleri için bir aidiyet ve başarı göstergesi olarak algılanmaktadır. Oyunda her grup ya da lonca için bu çeşit nesneler mevcuttur. Gerçek hayatta olduğu gibi, WoW'da da oyuncular bir değer atfedene kadar nesnelerin kutsal bir anlamı yoktur. Bir nesnenin kutsallığı, oyunda oyuncuya ya da loncaya göre değişmektedir ve hiçbiri birbirine benzememektedir. Durkheim'ın dini yaşantı unsurlarına göre oyundaki bu nesneler kutsaldır (Perkins, 2011, ss. 52-52).

Durkheim'ın ikinci unsuru, doğaüstü şeylere inançtır. Perkins'in röportaj yaptığı oyuncuların çoğunluğu, WoW'da doğaüstü güçlerin imkânını kabul etme noktasında birtakım dini inanç formlarına sahipler fakat WoW ve klasik doğaüstü olaylar arasında net bir bağlantı kurmamaktadırlar. Durkheim'a göre ahlaki bir kurala inancın kendisi de bazen doğaüstü bir unsurdur. Oyunda ahlaki kurallar her loncada vardır ve lonca üyelerinin bu kuralları kabul edip uygulaması gerekmektedir. Perkins'e göre lonca üyeleri ve lonca etkinlikleri arasında sıkı bir bağ vardır. Lonca üyelerinin, lonca etkinliklerini, oyundaki hayatlarının önemli bir parçası olarak gördükleri açıktır. Pek çok oyuncu, lonca kurallarına bir hayranlık ya da saygı duymamakta, sadece oyunu oynama yolu olarak görmektedir. Öte yandan azınlıktaki bazı oyuncular ise ahlaki kuralların varlığıyla WoW oynarken manevi deneyim imkânını hatırlamaktadır. Örneğin; oyunu kurallarına göre oynayan bir yazılım mühendisi, WoW'da yaratma sanatının güzelliğini bulduğunu ve eğer bu yaratma onu tamamıyla içine çekebiliyorsa, oyunda saatlerini harcayabileceğini ve bu yaratıcılığın kesinlikle bir maneviyata sahip olduğunu dile getirmektedir (Perkins, 2011, ss. 52-53).

Dini hayatın üçüncü unsuru ilahi olana inanmaktır. WoW oyunu sakinlerinin çoğunluğu zaten bu tarz inançlara sahiptirler. Onların çoğu, hayatlarının gizemli sorularına cevap vermeye yardımcı olacak bazı dini formlara inandıklarını bildirmektedirler. Fakat oyuncuların hiçbiri WoW'un böyle ilahi tarzda bir inanç oluşturduğu cevabını vermemiştir. Sadece oyunculardan bir kısmı WoW' un ilahi temelli bir kaynağının olduğunu düşünmektedir (Perkins, 2011, s. 54). Buna göre oyuncuların maneviyat algısı, sadece kutsal ve doğaüstü olanı içerisine almamakta, oyuncular, bunların dışındaki unsurlara da manevi bir anlam atfedebilmektedirler.

Durkheim'ın dini hayat için dördüncü unsuru, olumsuz kült unsurudur. Buna göre oyunu üretenlerin koydukları kurallar, loncaların kendine has kuralları, kısacası WoW'un içerisinde oyuncuyu sınırlayan tüm kurallar, Durkheim'ın olumsuz kült unsuruyla benzerlik göstermektedir (Perkins, 2011, s. 57). Durkheim'ın incelediği son unsur ise ritüellerdir. Perkins' e göre ritüel, WoW'un en güçlü unsurlarından biridir. Röportajlarda oyun içerisindeki saldırılara aktif olarak katıldığını belirten her bir oyuncu, saldırılar sırasında ortaya çıkan önemli ritüeller olduğunu bilmektedir. Bu ritüeller, grupla

olabileceği gibi bireysel olarak da gerçekleşebilmektedir. Oyundaki her saldırı, hazırlanılması gereken bir ritüeldir. Oyuncular sık sık ritüellere katılmaktadırlar. Başarılı bir saldırı ve dolayısıyla ritüel için her oyuncunun kendi karakterini güçlendirmesi gerekmektedir. Tüm bu hazırlıklar farklı şekillerde olabilir fakat hepsinin ortak noktası ritüel olarak kabul edilmesidir. Röportajda oyunculardan biri bu durumu şöyle ifade etmektedir (Perkins, 2011, s. 58): "Lonca lideri, saldırıyı duyurduğunda, grup olarak her üyenin saldırıya hazırlanması için çalışırız. Daha yeni üyelerin saldırı ile ilgili beklentilerini ve performansını yükseltmek için beraber çok vakit geçiririz. Bu, benim en sevdiğim etkinlik çünkü bu beni daha büyük bir şeyin bir parçasıyım gibi hissettiriyor." Görüldüğü gibi WoW'daki ritüeller, oyuncular arasındaki bağları da kuvvetlendirmektedir. Aslında bağlılık hissini, Yust ve arkadaşlarının siber maneviyat tanımları çerçevesinde değerlendirmek mümkündür. Ayrıca saldırı ritüellerinin dışında WoW' da çoğu ritüel, gerçek dünyadakilerle benzerlik göstermektedir. Örneğin; oyunda kilisede gerçekleştirilen cenaze ve evlilik törenleri vb. Tüm bu ritüeller, siber maneviyat çerçevesinde yapılan pek çok tanımın kapsamına girmektedir. Dolayısıyla WoW oyununun da bir çeşit siber maneviyat uygulaması olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir.

Durkheim'ın dini hayatı yani dini tanımlamak için kullandığı unsurlara ve WoW oyunu içerisindeki yerine göre tüm unsurlarını değerlendirirsek; dünyevi ve kutsal ayrımı, doğaüstü şeylere inanç, ilahi olana inanç, olumsuz kültlerin varlığı ve ritüeller, bazı formlarda oyunda bulunmaktadır. Tüm bu bulgular her oyuncu için geçerli değildir. Şüphesiz WoW'u oynamak her oyuncu için farklı bir deneyimdir. Bazı oyunculara göre WoW, bir rahatlama ve boş zaman etkinliğidir, bazılarına göre ise WoW, çok ciddi bir iştir. Röportajda sorulan WoW'un onlar için manevi bir deneyim olup olmadığını hemen kabul eden oyuncular olduğu gibi reddedenler de vardır. Kabul edenlere göre WoW, dini ve manevi bir tabiata sahiptir (Perkins, 2011, s. 59). Kabul etmeyenler için Perkins' e göre birkaç farklı ihtimal söz konusudur. Buna göre bazı oyuncular WoW'un manevi bir deneyim olduğunu kabul etmemişlerdir. Çünkü oyunu dini ve manevi bir deneyim için kullanmanın anormal ya da sapkın bir davranış olduğunu düşünmüş olma ihtimalleri bulunmaktadır. Öte yandan dindar oyuncular için de iki ihtimalden bahseden Perkins, ilk olarak dindar oyuncuların, WoW'da manevi deneyim yaşayarak kendi dini inançlarını

güçlendirmeyi aptalca görmeleri ve dini ifade formlarının olgunlaşmaması olarak düşünmeleri ihtimalinden bahsetmektedir. İkinci olarak ise WoW'da manevi deneyim yaşanmamasının ihtimali olarak, oyuncuların, kendi oyun içerisindeki davranışlarını, oyuna çok daha derin bir şekilde dâhil olan oyuncuların davranışlarına göre yargılamaları olarak ifade etmektedir. Perkins'in her ihtimali değerlendirmesine karşın ironik bir şekilde, hayal edilenin ya da beklenenin aksine WoW'u dini bir şekilde kullanan herhangi bir oyuncuya bu araştırmada rastlanmamıştır. Oyun genelinde böylesi mitsel dindar bir oyuncu sadece hayal edilen bir durum gibi görünmektedir (Perkins, 2011, s. 55). Fakat manevi deneyim yaşadığını söyleyen oyuncuların deneyimleri de bu durumda ihmal edilmemelidir.

Aupers ve Schaap'ın (2015) çalışmasına göre WoW, tamamıyla dini hikâyelerle, mistik dünyalarla ve sihirsel güçlerle ağzına kadar dolu bir sanal dünyadır. Onlara göre çevrimiçi oyun oynama, sekülerleşme ve Batı kültürüne karşı yaşanan hayal kırıklığı dolayısıyla görünürlüğünü kaybeden inancın ve dinin, tekrar gündeme gelip yaşanmasını sağlamaktadır. Aupers ve Schaap'ın inanç ya da din olarak ifade ettikleri kavramı şu an maneviyat karşılamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada oyunun değerlendirilmesi de siber maneviyat kapsamında yapılabilmektedir. Çünkü çalışmada WoW'u oynayan oyuncuların özellikle gençlerin, oyun içerisinde maneviyatı deneyimlediklerini fakat bunu herhangi bir doğaüstü güce ya da önceden tanımlanmış bir inanca ya da dine göre veya bir dine tam bağlı bir inanan olarak yapmadıkları vurgulanmaktadır (Aupers ve Schaap, 2015, ss 190-206). Tüm bu bilgiler alanda sürekli karşımıza çıkan dindarlık ve maneviyat ayrımını hatırlatmakta ve anlatılanlar daha çok maneviyat kapsamına girmektedir. İnternetin çevrimiçi sanal dünyasında oynanan WoW içerisinde gerçekleşmesi de siber maneviyat kapsamında değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Zijdervelt (2008, s. 66), dini toplulukların, ahlak kurallarının, ritüellerin maneviyatın önemli kaynakları olduklarını ve hayata anlam verme noktasında etkili olduğunu söylemektedir. Fakat şu an dini yapılar bu güçlerini kaybetmektedirler ve aileden, eğitimden ve gelenekten uzak yeni maneviyat çeşitlerine ihtiyaç vardır. İnsanlar, hayatla, ölümle, aşkınlıkla ilgili soruları için arayışa çıkıp cevap bulabilmek maksadıyla kendi kişisel manevi yolculuklarına çıkmaktadırlar. Ona göre kutsal artık kutsal

kitaplarda ve kiliselerde bulunmamaktadır. O yüzden insanlar, kutsalı atfedecekleri ya da arayacakları yeni mecralar bulmaktadırlar. Bu bağlamda kimisi kutsal olanı doğada bulurken kimisi de aradığı kutsallığı teknolojiye atfetmektedir. Zijdervelt'in siber/sanal yolcular ya da hacılar olarak isimlendirdiği bireysel olarak kutsalı arayan bu insanların kutsal olanı yani maneviyatı aradıkları yerlerden biri de WoW oyunudur.

Görüldüğü gibi WoW adlı oyunda ister dini temelli olsun ister olmasın maneviyat fikri hem oyunun yapısı itibariyle hem de yapılan çalışmalardan hareketle oyunu oynayan oyuncuların algıları itibariyle sık sık karşımıza çıkmaktadır. Siber manevi bir deneyim yaşadığını söyleyenler olduğu gibi, böyle bir deneyim yaşamadığını fakat oyunun manevi ya da dini yapısını fark edip kabul ettiğini söyleyenler de vardır. Siber maneviyat açısından değerlendirildiğinde yapılan çalışmaların az olmasına rağmen kayda değer olduğu düşünülmektedir. Konuyla ilgili hem teorik hem de uygulama noktasında yapılacak çalışmaların alanı zenginleştireceği yadsınamaz bir gerçektir.

2.BAĞIMLILIK VE SİBER MANEVİYAT

Daha önce değinildiği gibi siber maneviyat kavramı, internet üzerinde ortaya çıkan bir maneviyat çeşididir. İçerisinde yaşadığımız çağ itibariyle internet, yoğun olarak kullanılmakta ve artık bir hastalık çeşidi olarak bağımlılıklar arasında değerlendirilmektedir. Bu yüzden siber maneviyat kavramı bağımlılık çerçevesinde ele alınmalıdır.

2.1.Bağımlılık ve İnternet Bağımlılığı

2.1.1. Bağımlılık

Bağımlılık, tanımlanması zor kavramlardan biridir çünkü pek çok farklı çeşidi vardır. İlk olarak alkol, esrar, eroin, kokain, LSD, psikoaktif ilaçlar, nikotin vb. kimyasal madde kullanımları bağımlılık çerçevesinde ele alınmıştır. Bu tarz bağımlılıklar, madde bağımlılığı olarak isimlendirilmektedir. Madde bağımlılığının dışında herhangi bir kimyasal madde kullanımından kaynaklanmayan davranışsal bağımlılıklar da söz konusudur. Davranışsal bağımlılık, kişisel ve sosyal rahatsızlık riskini arttıran tekrar eden alışkanlıklar tarzında ortaya çıkmaktadır (Byrne, 2013, s. 69). Kumar, sex, yemek yeme, alışveriş, iş, internet ve oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılıklar kapsamına

girmektedir (Sinnot-Armstrong ve Pickard, 2013, s. 851). Görüldüğü gibi pek çok bağımlılık çeşidi mevcuttur. Bu yüzden hepsini kapsayacak bir bağımlılık tanımının varlığı üzerinde bir anlaşma söz konusu değildir. Fakat genel olarak "bir maddeye ya da davranışa saplantılı bir şekilde bağlanma durumu" olarak tanımlanabilir (bkz. Ayten, 2015). Her ne kadar net bir şekilde tanımı yapılmasa da üzerine uzlaşılan bağımlılık semptomları ile bağımlılığın ne olduğu ifade edilebilmektedir. Bağımlılık kavramı ilk olarak madde bağımlılıklarıyla kullanılmaya başlandığı için DSM IV'te yer alan semptomlar genel olarak madde bağımlılığına uygun olarak düzenlenmiş, DSM V'te diğer bağımlılık çeşitlerine de uyarlanmıştır. Buna göre aşağıda verilen semptomlardan üç ve daha fazlası on iki aylık süreç içerisinde ortaya çıkarsa ve devam ederse bağımlıktan söz edilebilmektedir. Bunlar (Ögel, 2014, ss. 108-112; Sinnot-Armstrong ve Pickard, 2013, s. 853) :

1. Tolerans gelişimi
2. Yoksunluk
3. Niyet edilenden fazla kullanma
4. Başarısız bırakma girişimleri ve kontrol edememe
5. Zarar görmesine rağmen kullanmaya devam etme
6. Sorumluluklarını ve yükümlülüklerini yerine getirememe
7. Zaman harcama
8. Psikososyal işlevlerde bozulma

Bağımlılıklar bu semptomlar temel alınarak değerlendirilmektedir. Yukarıda sayılan semptomlara ve semptomların miktarına göre bağımlık durumu ortaya çıksa da bağımlılık, alışkanlık ya da yoğun kullanım (heavy use) ile karıştırılabilmektedir. Bu noktada alışkanlık ve yoğun kullanımı, bağımlılıklardan ayıran, bireyin davranışı kontrol edememesi ve yaptığı davranış sonunda kendisine verdiği zarardır. Peele ve Brodsky' ye göre bağımlılık; bireye başka yollarla alamayacağı his ve tatmin edici duygular sunmakta, acı, belirsizlik ya da rahatsızlık duygularını engellemekte, yapay ya da geçici bir güvenlik ya da huzur hissi, kendilik değeri ya da başarı hissi, güç ve kontrol hissi, içtenlik ya da ait olma hissi sağlamaktadır (akt. Kalkan ve Kaygusuz, 2013, s. 1). Bağımlılığın bu

şekilde tanımlanması yeni dünya koşullarında pek çok bağımlılıktan söz edilmesine neden olmuştur. İnternet bağımlılığı da bunlardan biridir.

2.1.2.İnternet Bağımlılığı

Genel olarak bağımlılık kavramı gibi internet bağımlılığı kavramının da üzerinde uzlaşma sağlanmış bir tanımı yoktur. Hatta internet bağımlılığı terimini ifade etmek için bile pek çok farklı terim kullanılmaktadır. Patolojik internet kullanımı, sorunlu internet kullanımı, aşırı internet kullanımı, internet kötüye kullanımı, internet kullanım bozukluğu, siber bağımlılık ve kompülsif internet kullanımı bu terimlerden bazılarıdır (Ögel, 2014, s. 107). Kavram için kullanılan terimlerden de anlaşılacağı üzere internet bağımlılığının bir hastalık türü mü yoksa bir çeşit dürtü denetim sorunu mu olduğu sorusu halen tartışılmaktadır. Ana hatlarıyla internetin sunduğu olanakları amacı dışında ve aşırı kullanma, internet bağımlılığı kavramıyla nitelenmektedir (Kalkan ve Kaygusuz, 2013, s. 5).

İnternet bağımlılığı kavramı ilk olarak 1995 yılında Dr. Ivan Goldberg tarafından kullanılmıştır (Ögel, 2014, s. 105). Goldberg, internet bağımlılığını, "İnternet Bağımlılığı Rahatsızlığı" (Internet Abuse Disorder/IAD) olarak DSM IV'te bulunan madde bağımlılığı kriterlerini kullanarak kavramlaştırmıştır. Goldberg'e göre IAD kriterleri şunlardır (Parsons, 2005, ss. 21-24):

1. Tatmin sağlamak için internette geçirilen yüksek oranda bir zaman ihtiyacı
2. İnternet kullanımının azaltılmaması
3. Psikomotor heyecan
4. Anksiyete
5. İnternette neler olduğuyla ilgili takıntılı düşünme şekli
6. Sosyal uyum bozukluğu
7. İnternette niyet edilenden çok daha uzun süreler vakit geçirme
8. İnterneti bırakmak için başarısız girişimler ve kontrolsüzlük
9. İnternet kullanımını içeren aktivitelerle (İnternet kitapları satın alma, yeni uygulamalar deneme, dosya ve indirilen materyalleri düzenleme vb.) çok vakit geçirme
10. İnternet yüzünden ailevi ve sosyal aktiviteleri ihmal etme ya da bırakma

11. İnternet kullanımından kaynaklı fiziksel ve psikolojik problemler (uykusuzluk, evlilikle ilgili sıkıntılar, iş yeri sorumluluklarını ihmal etme vb.)

Tıpkı bağımlılık semptomlarında olduğu gibi bu kriterlerden üç ya da daha fazlası on iki aylık periyotlarla nüksederse internet bağımlılığından söz edilmektedir.

İnternet bağımlılığını ele alan araştırmacılardan biri de Kimberly Young' tur. Young, internet bağımlılığını 1996 yılında "Patolojik İnternet Kullanımı" (Pathological Internet Usage/PIU) terimiyle kavramlaştırmıştır. Young, internet bağımlılığının, DSM IV'te tanımlanan patolojik kumar bağımlılarının yaşadığı süreçle paralel olduğuna inanmıştır (Arısoy, 2009, s. 59; Parsons, 2005, s. 23). Çünkü patolojik internet kullanımı bulunanlarda davranışsal dürtü kontrol bozukluğu bulunmaktadır ve bu bozukluk, herhangi bir kimyasal madde kullanımına dayanmamaktadır. Bu yüzden Young internet bağımlılığını, patolojik internet kullanımı olarak açıklamıştır. Young, internet bağımlılığını belirlemek için 1999 yılında sekiz kriter belirlemiştir. Bu kriterlerden dört tanesinden fazlasının bulunması halinde kişinin internet bağımlısı olma riski söz konusudur. Bu kriterler (Kalkan ve Kaygusuz, 2013, s. 6; Ögel, 2014, s. 103):

1. İnternetle meşgul olma
2. Daha fazla çevrimiçi zaman ihtiyacı
3. Tekrarlanan internet kullanımını azaltma denemeleri
4. İnternet kullanımını azaltmaya çalışırken vazgeçememe
5. Zaman yönetimi
6. Çevresel endişe (aile, okul, iş, arkadaşlar)
7. Çevrimiçi harcanan zaman aldatmacası
8. İnternet kullanımı yoluyla ruh hali değişimi

Günlük hayatın içerisinde gelişen ve değişen bir kavram olarak karşımıza çıkan internet dolayısıyla ortaya çıkan internet bağımlılığını tanımlamak ve sonrasında bu bağımlılık için çözüm üretmek noktasında sıkıntılar vardır. Çünkü internet çok çeşitli aktiviteler sunmaktadır. Araştırmacılar, bağımlılığa benzer davranışları, çevrimiçi pornografi, alışveriş, kumar, borsa simsarlığı, sohbet, bilgi arama, oyun oynama vb. olarak gruplandırmaktadırlar. İnternet üzerindeki aktiviteler bu kadar çeşitlenmişken internetin hangi amaç ve sürelerle kullanıldığı önem arz etmektedir. Bu doğrultuda

internet bağımlılığını saptayabilmek için pek çok ölçüt geliştirilmiştir. Goldberg ve Young'un internet bağımlılığı tanımlarını birleştirici nitelikte olan Griffiths'in internet bağımlılığı tanımı altı açıklayıcı özelliğe sahiptir: Dikkat çekme, ruh halini değiştirme, tolerans, bırakma semptomları, çatışma ve geri dönüş (Chou ve Ting, 2003, s. 664). Bu özellikler hem IAD' de hem de PIU' da bulunmakta böylece internet bağımlılığının açıklanmasında temel şartlar olarak nitelendirilmektedir.

Siber maneviyat çerçevesinde özellikle oyunlar incelenmiştir. İnternet bağımlılığı içerisinde yapılan gruplandırmalarda oyunlar içinde ayrı bir grup oluşturulmuş olması (Petry ve diğerleri, 2014, ss. 1399-1406), oyunların hem siber maneviyat hem de internet bağımlılığı açısından incelenmesi gerektiğini düşündürmektedir. Özellikle de çalışmada yer alan oyunların da MMORPG cinsi oyunlar olması, bu oyun çeşidi ve bağımlılık ilişkisini ele almayı gerektirmektedir. Buna göre MMORPG bağımlılığı, davranışsal bağımlılıklar bağlamında ortaya çıkmış bir fenomendir. Çevrimiçi video oyun bağımlılığı olarak ele alınan MMORPG bağımlılığı, internet bağımlılığının bir çeşidi olmasına rağmen ayrı olarak değerlendirilmesi gerektiği noktasında fikirler sunulmuştur. Çünkü özellikte genç kuşakta pek çok kişiyi etkisi altına almıştır. Bu tarz bir bağımlılıktan kurtulmak için "Online Gamers Anonymous" (Adsız Çevrimiçi Oyuncular) gibi çevrimiçi destek grupları kurulmuştur (Watson, 2003, s. 48). Oyunlarda geçirilen sürenin miktarı, oyunun bağımlılık çerçevesinde değerlendirilmesi noktasında önem arz etmekte ve bu sürenin uzunluğu oyunu bırakma ya da yoksunluk sürecinde çok etkili olmaktadır (Yee, 2002, s. 4).

Oyunu oynayan bireyleri motive eden davranışların incelenmesi de bireylerin oyuna bağımlı olduklarını anlamak adına dikkate alınmalıdır. Bağımlılığın, bireyin düşük benlik saygısı ve öz imaja sahip olması, kendi hayatını kontrol edememesi, stres ve gerçek hayat problemleri, kendini değersiz hissetme ve yeni ilişkiler geliştirme gibi motivasyonlarla ortaya çıktığı görülmektedir. Bu gibi sorunlardan sıyrılmak için oyun oynayan birey, kendini becerikli, güçlü ve daha değerli hissetmek için, kontrolü elinde bulundurabilmek için, kolay iletişim kurabilmek için ve günlük hayatın sorun ve stresinden kaçmak için oyuna yönelmektedir. Böylece birey, bağımlılık süreci içerisine girebilmektedir (Yee, 2002, s. 14).

Online oyunlar içerisinde siber maneviyat çerçevesinde karşımıza yoğun olarak manevi öğelerin çıktığı bilinmektedir. Bağımlılık çerçevesinde oynanan oyun içerisinde bulunan ya da oyuncu tarafından yaşanılan maneviyatın da bu noktada iyi değerlendirilmesi gerekmektedir. Yust ve arkadaşlarının sahte maneviyat (pseudo-spirituality) olarak isimlendirdikleri maneviyat gibi görünen fakat bireye zararı olan bağımlılık sürecinin bir parçası olarak yaşanan bir maneviyattan da söz etmek mümkündür (2010, s. 292). Tam tersi bir durum olarak bağımlılığın tedavisinde bir çare olarak ortaya çıkmış bir siber maneviyat kavramının da karşımıza çıkma ihtimali vardır.

İnternet bağımlılığını açıklayan farklı kuramlar vardır. Çalışmamızın konusuyla ilgili olarak bu kuramlardan biri olan akış kuramını bu bağlamda ele almak faydalı olacaktır. Akış kuramı, pozitif psikoloji ekolü içerisinde Mihaly Csikszentmihalyi tarafından bulunan etkinlik temelli bir mutluluk kuramıdır (Sahranç, 2008, s. 123). Kuram, sağlıklı bireyin, yararlı ve bilişsel becerilerini geliştirebileceği etkinliklere girişmesini, bir başka deyişle kendini gerçekleştirmesine yarayan etkinlikler yönelmesine ilişkin süreci ele almaktadır. Akış, bilincin uyumlu bir düzen içinde olduğu ve bireylerin yaptıkları etkinlikleri, yalnızca o etkinliği (spor, oyunlar, sanat ve hobiler vb.) yapmak adına yapmaya devam ettikleri zaman erişilen zihinsel bir durumdur (Satan, 2014, s. 58). Kurama göre akış, kişinin bir etkinliğe başladığında başka hiçbir şeyi görmemesine neden olan zihinsel bir durumdur. Bu bağlamda akış kuramı, internet bağımlılığıyla ilişkilendirilmektedir. Çünkü interneti aşırı kullanan veya internet bağımlısı olan kişilerin, çevrimiçi etkinliklere katıldıklarında başka hiçbir şeyi görmedikleri dolayısıyla bir akış durumunda oldukları ileri sürülmektedir (Siyez, 2015, s. 35). İnternet bağımlılığı için belirlenen semptomların da akış durumu içerisinde görüldüğü düşünülmektedir.

Akış deneyimi içerisinde bir çeşit konsantrasyon, eğlenebilirlik/oyunculuk ve davranışsal bir tekrar söz konusudur. İnternetin çevrimiçi dünyasında iken akış durumunu yaşayan birey, akış durumunu davranışsal bir tekrar olarak yaşarken kimi zaman internette geçireceği zamanı ve yaşadıklarını kontrol edememektedir. Bu durumda da internet bağımlılığı semptomlarından bir kısmının ortaya çıktığı görülmektedir. İnternette niyet edilenden daha fazla zaman harcama, kontrolün bireyde bulunmaması, başarısız

bırakma girişimleri ve belki de tekrarlama durumu bunlardan bazılarıdır (Chou ve Ting, 2003, s. 666).

Akış kuramının tezahürünü özellikle çevrimiçi oyunlarda görmek mümkündür. Çevrimiçi oyunların da bağımlılık çerçevesinde değerlendirildiği durumların olduğu bilinmektedir. Akış kuramı çerçevesinde oyunların bir çeşit bağımlılık mı yoksa siber maneviyat uygulaması mı olduğu sorusu akla gelmektedir. Çünkü akış kuramı, insanların mutluluğu elde etmeyi amaçladığı etkinlikleri gerçekleştirmesi esnasında ortaya çıkmaktadır. Gerçekleştirilen tüm etkinlikler, bireyin kendini gerçekleştirmesine hizmet etmektedir. Mutluluk ve anlam arayışında olan bireyin akış kuramı bağlamında oyunlarda deneyimlediği manevi öğeler aracılığıyla kendini gerçekleştirmesi ihtimali söz konusudur. Bu yüzden internet ve oyun bağımlılığı ve akış kuramı bağlamında oyunlar üzerinde yaşanan siber maneviyatın gerçek bir maneviyat mı yoksa bir bağımlılık olarak sahte bir maneviyat mı olduğu noktasında araştırmalara ihtiyaç vardır. Akış kuramı bağlamında internet bağımlılığı konusu bu yüzden önem arz etmektedir.

2.2. Bağımlılık Sürecinin Parçası Olarak Siber Maneviyat

Siber maneviyat, internetin çevrimiçi dünyasında ortaya çıkmış alternatif bir maneviyattır. Ortaya çıktığı mecranın internet gibi, günümüz insanının yeni bağımlılıklarından birisi olması, siber maneviyatın da bu bağımlılık sürecinin bir parçası olabileceği fikrini akla getirmektedir. Nitekim Jurek çalışmasında, internetin, maneviyat için pek çok tehlike barındırdığından bahsetmekte bunlardan ilkinin ise internete bağımlı olmak olduğunu vurgulamaktadır (2015, s. 185). Jurek'e göre internet ortamında çok fazla bilgi akışı bulunmaktadır. Bu yoğun bilgi akışı içerisinde manevi odaklı kullanımı koruyabilmek zorlaşmaktadır. Ayrıca sosyal medya siteleri, internet üzerinde diğer arkadaşlarının neler yaptığını takip etme vb. pek çok etkinlik interneti bir eğlence aracına dönüştürmekte ve kullanıcının saatlerce zaman geçirmesine sebep olmaktadır. İnternetin kullanımım amacının net bir şekilde belirlenemeyip bu tarz bir eğlence aracına dönüşmesi de sanal âlemde yaşanacak maneviyatın etkisini azaltmakta ve belki de maneviyatın da bir eğlence ya da zaman geçirme amacı olarak görülüp bağımlılığın bir parçası olmasına sebep olmaktadır. Yust ve arkadaşlarının (2010, s. 291) çalışmalarında çocukların maneviyat tanımlarından yola çıkarak internette yaşanan bir çeşit aidiyet ve bağlılık hissi

olarak kullandıkları siber maneviyatta söz konusu olan bu bağlılığın bağımlılığa dönüşme ihtimali göz ardı edilmemelidir.

Çalışmamızda incelediğimiz oyunlar çerçevesinde siber maneviyatın, bağımlılık oluşturabilmesi ihtimali de çok yüksektir. Akış kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde bu durumu anlamak daha kolay olacaktır. Siber maneviyat çerçevesinde birtakım manevi deneyimler yaşadığını ya da maneviyat odaklı bir oyun oynadığını söyleyen oyuncu, oyuna, oyunun akışına tamamıyla kendini bıraktığı için kontrolünü kaybetme ihtimali söz konusudur. Bu da bağımlılık durumunu tetiklemektedir. İnternet bağımlılığı semptomlarının oyunu siber maneviyat çerçevesinde oynayan ya da manevi bir deneyim yaşamak için oynayan oyuncular üzerinde ne derece ortaya çıktığının araştırılması gerekmektedir. Oyunu oynama amacı ile oyun içerisindeki aktivitelerin birbirine uygunluğu da bu noktada önem arz etmektedir. Oyunu manevi amaçlarla oynayan bireyin zaman ve kullanım noktasında kontrolü ne derece sağlayabildiği ve amacı manevi bir deneyim yaşamak ya da maneviyatını doyurmak iken kendisine zarar verip vermediği yaşanılan siber maneviyatın bağımlılığa ya da bağımlılık sürecinin bir parçasına dönüşüp dönüşmediğini anlamak adına kontrol edilmelidir. Bu doğrultuda bağımlılığa götüren bir maneviyatın gerçek bir maneviyat olmadığı, faydadan ziyade zarara götüren bir sahte maneviyat (pseudo-spirituality) olduğu düşünülmektedir.

2.3. Bağımlılığın Çaresi Olarak Maneviyat ve Siber Maneviyat

Bağımlılık ve maneviyat ilişkisi ilk olarak 12 Adım programlarını (TSP) kullanan ortak yardımlaşma grupları aracılığıyla gündeme gelmiştir. Alcoholics Anonymous (AA), Narcotics Anonymous (NA), Al-Anon Family Groups, Gamblers Anonymous ve Overeaters Anonymous grupları bahsedilen ortak yardımlaşma gruplarındandır. İlk olarak AA'nın TSP'yi (Twelve Step Program) kullanmasıyla maneviyatın internet bağımlılığı üzerinde olumlu bir etkisi olacağı düşüncesi ortaya atılmıştır. Buna göre Amerika'da AA'nın kurucuları Bill Wilson ve Dr. Bob Smith 1930'larda alkol bağımlılığından mustariptiler ve alkolü Hristiyan inançlarına ve Oxford

Grup[3] üyeliklerine rağmen bırakamıyorlardı. Bu durum onlar, diğer alkoliklerle tanışıp manevi bir deneyim yaşayınca son bulmuştur (Dossett, 2013, s. 371). Böylece hem AA'nın hem de 12 adım programının temelleri atılmıştır. Bağımlılığın çaresi olarak maneviyat görüldüğü üzere ilk olarak madde özellikle alkol bağımlılığının tedavisi sürecinde kullanılmıştır. Maneviyatın alkolü bırakmada etkili olduğunu gören AA kurucuları, kuruluş aşamasında birtakım prensipler belirlemişler ve bunları 1939 yılında "Big Book" isimli kitapta yayınlayarak bir çeşit çalışma prensibi olarak uygulamışlardır. Tüm bu gelişmeler 12 adım programının oluşumunu da etkilemiştir.

AA'nın görüşlerinin şekillenmesinde William James ve Carl Gustav Jung'un görüşleri de etkili olmuş "Big Book" isimli kitap da bu doğrultuda oluşturulmuştur (Dossett, 2013, s. 371). AA'nın kurucuları özellikle William James'in "The Varieties of Religious Experience" adlı eserinden etkilenmişlerdir. James, genel olarak dine karşı bir sempati beslemektedir ama aynı zamanda Batılı dini geleneklerden örnekler vererek kurumsal ve dogmatik dinleri eleştirmektedir. Ona göre, dini deneyimler, bireysel ve öznel bir deneyim olarak gerçekleşmektedir (Cook, 2007, s. 846). Jung ise AA'nın prensipleri ve temellerinin oluşmasında etkili olan bir diğer isimdir. Jung, AA derneğinin kurucularından Bill Wilson'a yazdığı mektubunda alkol bağımlılığının, düşük düzeyde bir manevi susuzluğu ifade ettiğini söylemekte ve bu bağımlılığın çaresi olarak da "*spiritus contra spiritum*" yani alkol bağımlılığına karşı maneviyatın çare olacağını bildirmektedir (Merter, 2014, ss. 491-493). Bu temeller üzerine AA kendi maneviyat anlayışını inşa etmiş ve bunu 12 adım programları ile uygulamaya başlamıştır. Buna göre AA'nın manevi modeli, bireysel, deneyimlenmiş bir maneviyatı içermekte, kurumsal ve dogmatik inançlara daha az vurgu yapmaktadır. Bağımlılık için destek alacak olan bireyin, Tanrı'yı nasıl algıladığı, neye inandığı tamamen kendi seçimidir. AA prensiplerine göre her kesimden insana hitap etmesi için ve herhangi bir dini yapıya bağlı olmadıkları Tanrı kelimesi yerine "Yüce Güç" (Higher Power) kelimesini kullanmaktadırlar. Böylece üyelerinin, kendi anlayışlarına göre uygun olan Tanrı algısını "Yüce Güç" bağlamında değerlendirebilmelerini hedeflemektedirler (Dossett, 2013, s.

[3] Oxford Grup, her ülkeden, her alandan hayatları Tanrı tarafından kuşatılmış, Kutsal Ruh'un rehberliğinde manevi bir hayat yaşamak için çabalayan bir grup insanı temsil etmektedir. Oxford Grup, bir din değildir. (Grensted, 1933, s. 6).

372). Aslında AA, üyelerinin herhangi bir inanca sahip olmasını beklememektedir. Aksine üyelerine inanç için farklı arayış yolları bulmasını sağlamakta ve onları, kendi Yüce Güçlerine ulaştırmaya çalışmaktadır. Laudet ve arkadaşlarına göre de bağımlılığa karşı savunma "Yüce Güç" ten gelmektedir (2006, s. 42). Bu yüzden madde bağımlılığı ve maneviyat arasında pozitif bir ilişki olduğu iddia edilmiştir. Bağımlılığa engel olma noktasında maneviyatın, sağlıklı bir hayat tarzıyla dolaylı olarak bireyi koruyabileceği düşünülmektedir (Grodzicki ve Galanter, 2006, s. 2)

AA üyelerine göre bağımlılıklar, fiziksel, psikolojik ve manevi rahatsızlıklardır. Bu yüzden hem bağımlılıkta hem de iyileşme sürecinde manevi öğelerin bulunduğu fikri AA ve 12 adım programları tarafından savunulmaktadır (Morgan, 1999, ss. 10-11). Alkol ve madde kullanımı ile ilgili pek çok çalışma, bağımlılığın, hayatta anlam arayışının eksikliği hissinden kaynaklandığını göstermektedir (Miller, 1998, s. 983). Farkında olunsa da olunmasa da aslında her insan bir anlam ve amaç arayışındadır. Bu noktada manevi deneyim ya da maneviyat, bireye, sakinlik, huzurlu bir zihin hali, olumlu düşünmeyi gerçekleştiren içsel bir bütünleşme ve uyum sağlamakta ve böylece onlara bir anlam sunmaktadır. Bağımlılık için tedavi gören hastalar, maneviyatı bu yüzden faydalı bulmaktadırlar. Çünkü tedavinin manevi yönü, hataya anlam ve amaç sunmakta, kendisinden daha büyük bir şeyle iletişim halinde olma hissi yaşatmaktadır. Ayrıca bağımlılık sürecini atlatmış hastaların, kendileri gibi bağımlılara 12 adım programları çerçevesinde yardımcı olmaları istenmekte, bu da bireye merhamet, cömertlik, farkındalık, saygı gibi yüksek değerler kazandırmakta ve iyileşme sürecini hızlandırmaktadır (Grodzicki ve Galanter, 2006, s. 3). Maneviyatın, iyileşme sürecinde bu olumlu etkisinden dolayı hemen hemen her destek grubu 12 adım programlarını kullanmıştır. NA, 1970'lerde narkotik bağımlılarına, Al-Anon 1951'de alkoliklerin yakınlarına ve arkadaşlarına, Overeaters Anonymous ise 1960 yılında şişmanlık, bulimya ve anoreksiya hastalarına 12 adım programları çerçevesinde hizmet sunmaya başlamıştır (Dossett, 2013, s. 373).

Maneviyat ve bağımlılık ilişkisini ele alan Betty Jarusiewicz'e göre bağımlılık bağlamında maneviyat, bireyin kendisiyle, diğerleriyle, Tanrı'yla, evrenle pozitif ilişkiler içerisinde olması, hoşgörü, merhamet ve alçakgönüllülük vb. ile ilişkilendirilmektedir

(2000, s. 106). Benzer şekilde Cook da maneviyat ve bağımlılıkla ilgili yaptığı çalışmada maneviyat için oluşturduğu on üç farklı konseptten özellikle "ilişkili olma" (relatedness) ve "aşkınlık" (transcendence) konseptlerinin bağımlılık ve tedavi sürecinde maneviyata verilen anlamlar olarak daha yoğun kullanıldığını görmüştür (2004, ss. 539-551). Maneviyatın alandaki çalışmalar ve uygulamalar incelenerek ağırlıklı olarak madde kullanımına bağlı bağımlılıkların tedavisinde kullanıldığı, internet bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar çerçevesinde kullanımına ilişkin çalışmaların henüz olmadığı dikkat çekmektedir. İlerleyen süreçte davranışsal bağımlılıklar için de maneviyat odaklı çalışma ve tedavi programlarının geliştirileceği düşünülmektedir. Bağımlılıkla ilişkisi bağlamında maneviyata verilen tüm anlamların, siber maneviyat tanımları ile de ilişkili olduğu görülmektedir. Bu yüzden başta internet bağımlılığı olmak üzere diğer davranışsal bağımlılıkların tedavisinde siber maneviyat çerçevesindeki uygulamaların da kullanılabileceği düşünülmektedir. İnternet bağımlılığından mustarip bireylerin siber maneviyat çerçevesinde bağımlılıktan kurtulması ihtimal dâhilindedir. Çünkü siber maneviyatın bağımlılığın yaşandığı alanda gerçekleşiyor olması, bağımlı kişinin, bağımlı olduğu şeyi yani interneti tamamen bırakması yerine kullanım yönünü değiştirmesi yoluyla bağımlılık sürecini atlatabileceğini düşündürmektedir. İnternetin kötüye ve problemli kullanımı noktasında, internet üzerinde yaşanan maneviyatın yani siber maneviyatın engelleyici, iyileştirici bir süreç olarak kullanılmasına yönelik adımların atılmasının bazı bireylerin bağımlılık seviyesini değiştirip belki de bağımlılık sürecini ortadan kaldırabileceği ihtimali üzerine yapılacak çalışmalar önem arz etmektedir. Alanda bu çalışmalara ihtiyaç vardır. Çünkü günümüzde özellikle internetin yoğun kullanımı ve dolayısıyla bağımlılığı söz konusudur. Dolayısıyla böyle yaygın bir problemin özellikle de henüz çoğu kimse tarafından bir rahatsızlık olarak bile görülmeyen bir problemin çözümü için farklı alternatif yollara ihtiyaç vardır. İnternet bağımlılığının bir çözüm yolu olarak siber maneviyatın da bu alternatif yollardan biri olabileceği düşünülmektedir. Fakat tam tersi bir durum olarak internet üzerinden gerçekleşmesi dolayısıyla siber maneviyatın kendisinin de bir çeşit bağımlılık olarak ortaya çıkma ihtimali bulunmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Din psikolojisinin güncel konularından biri olan maneviyat son zamanlarda pek çok alternatif şekliyle birey ve toplum hayatında görünürlük kazanmıştır. Çalışmanın konusunu oluşturan siber maneviyat da alternatif maneviyat çeşitlerinden biridir. İnternetin sanal dünyasında ortaya çıkmış olan siber maneviyat, maneviyata verilen farklı anlamlar ve ortaya çıktığı mecra olan internet çerçevesinde değerlendirilmiş ve kavramsal olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda maneviyat tanımlarına ve maneviyatın tarihçesine, internetin tanımları ve tarihçesine yer verilmiş, sonrasında internet ve din ilişkisi ele alınarak maneviyatın internet üzerinde işlevsellik kazanmasına kadar geçen süreç incelenmiştir. Buna göre internet üzerinde maneviyatın, dinden farklı olarak yer edindiği fakat din ve maneviyatın gerek tanımsal olarak gerekse işlevsel olarak net bir şekilde birbirinden ayrılmadığı, internet ve maneviyat konulu çalışmalarda bu konunun genel olarak siber maneviyat şeklinde ele alındığı görülmüştür.

Literatür taramalarında elde edilen sonuçlardan hareketle, internette maneviyatın varlığı görüldükten sonra siber maneviyatın diğer uygulamalara göre daha yoğun olarak vurgulandığı düşünülen oyunlardan en popüler olan ve güncelliğini koruyan "Second Life" ve "World of Warcraft" isimli oyunlar bu çerçevede incelenmiştir. Oyunlarda her oyuncuya göre farklılaşmakla birlikte manevi öğelerin bulunduğu ya da oyun içerisinde temelde manevi bir özellik bulunmasa da bazı oyuncuların oyuna ya da oyun içerisinde bazı uygulama ve etkinliklere manevi bir değer atfettiği sonucu çıkarılmıştır.

Siber maneviyatın görüldüğü çevrenin internet olması ve içerisinde bulunduğumuz çağ itibariyle internetin yoğun kullanımı ve neticesinde bağımlılık durumunun ortaya çıkması gibi sebepler göz önünde bulundurularak maneviyatın insan hayatında sadece olumlu etkileriyle değil olumsuz etkileriyle de görülebileceği gerçeği ihmal edilmeden siber maneviyat ve bağımlılık ilişkisine de yer verilmiştir. Bu noktada siber maneviyatın bağımlılık sürecinin bir parçası olabileceği ya da bağımlılık tedavisinde kullanabileceği ihtimalleri üzerinde durulmuştur.

Alternatif bir maneviyat arayışı olarak siber maneviyat örneği din psikolojisi alanında Batı'da yeni bir konu olarak çalışmalarda yerini almıştır. Fakat Türkçe

literatürde henüz böyle bir çalışma bulunmamaktadır. Yapılan çalışmada siber maneviyat kavramı, Türkçe literatüre girmesi için öncelikli olarak kavramsal bazda ele alınmıştır. Çalışma siber maneviyat konusunu ele alan ilk çalışma olması yönüyle bazı sınırlılıkları da bulundurmaktadır. Bu noktada daha sonraki çalışmalarda aşağıdaki konular üzerine araştırmalar yapılması konunun kapsamını zenginleştirmek adına faydalı olabilir.

Öncelikli olarak gerek Batı'da gerek Türkiye'de konu üzerine daha çok uygulamalı, pratik çalışmalar yapılmasına ihtiyaç vardır. Bu çerçevede internet kullanıcıları üzerinde yapılacak muhtemel çalışmalar önem arz etmektedir.

Konu Batı'nın maneviyat algısına göre literatürde incelenmiş, Türkçe literatüre aktarılırken de hâlihazırda Türkiye çapında yapılan çalışma bulunmadığı için bu şekilde ele alınmıştır. Bu yüzden sonraki çalışmalarda Türkiye'deki maneviyat algısı özelinde siber maneviyat konusunun yeniden ele alınması, bunun için teorik ve pratik çalışmaların yapılması Türkiye'de siber maneviyat fikrinin veya algısının görülmesi açısından faydalı olacaktır.

Batı'da ve Türkiye'de siber maneviyat üzerine yapılacak karşılaştırmalı uygulamalı çalışmalarda konu çerçevesinde çalışılabilir. Böylelikle aradaki benzerlik ve farklılıklar da görülebilir.

Batı'ya göre Türkiye'de farklı olan maneviyat algısının, tasavvufi geleneğe daha yakın olduğu düşünülecek olursa bu noktada siber maneviyat, tasavvufi gelenekle ilişkili olarak değerlendirilebilir.

Çalışmada yer alan oyunların Türkiye'de siber maneviyat çerçevesinde ele alınması adına pratik uygulamalar, oyun üzerinden çalışmalar yapılabilir. Eğer bu oyunlar Türkiye'de siber maneviyat noktasında bir önem arz etmiyorsa, gerekli çalışmalar yapılarak hangi uygulama ve oyunların bu çerçevede değerlendirilebileceğini tespit etmek de faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

Ağılkaya-Şahin, Z. (2016). Hristiyan Gelenekte Manevi Bakımın Teorik Temelleri. *Spiritual Psychology and Counseling*. 1, ss. 47-77. http://dx.doi.org/10.12738/spc.2016.1.0002

Altaş, N. (1999). Hastanelerde Dini Danışmanlık Hizmetleri: Türkiye Uygulaması Üzerine Deneysel Bir Araştırma. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi.* 39, 599-659.

Amram, Y. (2007). What is Spiritual Intelligence? An Ecumenical, Grounded Theory.

Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*. 1:1. 55-67.

Ayten, A. (Ed.). (2015). *Din, Erdem ve Sağlık*. İstanbul: Çamlıca Yayınları.

Ayten, A. (hzl.). (2013). *Din Psikolojisi Dine ve Maneviyata Psikolojik Yaklaşımlar.* İstanbul: İz Yayıncılık.

Bal Koçak, D. (2015). Çocuk ve Hasta Yakınlarına Uygulanan Manevi Bakım, *Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalı.

Bartlett, J. (2016). *Dark Net İnternetin Yeraltı Dünyası.* Y. Konyalı (çev.). İstanbul: Timaş Yayınları. (orijinal baskı tarihi 2014)

Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon.* O. Adanır (çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları (orijinal baskı tarihi yılı 1982).

Beceren, Ö. (1997). İnternete Genel Bir Bakış ve İnternette Web Sayfası Açan Türk Firmalarının Web Sayfası Açma ve İnterneti Kullanma Maksatlarının Tespitine Yönelik Bir Pilot Araştırma. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bektaş Şeker, T. (2004). Yeni Bir İletişim Teknolojisi Olarak İnternet ve Bilgi Açığı. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bertolotti, T. ve C. Cinerari. (2012). The Gospel According to Google The Future of Religious Niches and Technological Spirituality. *European Journal of Science and Theology*. 9:1, 41-53.

Berzah, M. Ç. ve Çakır, M. (2015). İş Hayatında Maneviyat Yaklaşımı Ne Vaadediyor?. *Journal of Administrative Sciences/Yönetim Bilimleri Dergisi, 13*:26, 135-149.

Boren, J. K. (2016). Playing God: An Analysis of Video Game Religion. *Yayınlanmamış Lisans Tezi.* Claremont Colleges. http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1424

Bryson, K. (2004). Spirituality, Meaning and Transcendence. *Palliative and Supportive Care.* 2, 321-328.

Byrne, A. M. (2013). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Problematic Use*. East Carolina University.

Campbell, H. (2004a). *The Internet as Social-Spiritual Space.* Netting Citizens: Exploring Citizenship in the Internet Age. Edinburgh: St. Andrew's Press, 208-231.

Campbell, H. (2004b). This is My Church: Seeing the Internet and Club Culture as Spiritual Spaces. D. Cowan ve L. Dawson (Ed.). *Religion Online: Finding Faith on the Internet* içinde. New York & London: Routledge, 107-122.

Campbell, H. (2005a). Considering Spiritual Dimensions Within Computer-Mediated Communication Studies. *New Media & Society.* 7: 1, 110-134.

Campbell, H. (2005b). Spiritualising the Internet Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet. 1.1,* 1-26.

Campbell, H. (2011). Understanding the Relationship between Religion Online and Offline in a Networked Society. *Journal of the American Academy of Religion.* 1-30.

Campbell, H. (2013). The Rise of the Study of Dijital Religion. H. Campbell (Ed.). *Digital Religion Understanding Religious Practice in New Media Worlds* içinde. London and New York: Routledge, 1-21.

Campbell, H. ve M. Lövheim. (2011). Rethinking the Online–Offline Connection in the Study of Religion Online. *Information, Communication & Society.* 14.8, 1083-1096.

Casey, C. A. (2001). Online Religion and Finding Faith on the Web An Examination of Beliefnet.org. *Proceedings of the Media Ecology Association*. 2, 32-40.

Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *CyberPsychology & Behaviour*. 6:6. 663-675.

Cobb, J. J. (1999). A Spiritual Experience of Cyberspace. *Technology in Society*. 21, 393-407.

Cohen-Almagor, R. (2011). Internet History. *International Journal of Technoethics.* 2:2, 45-64.

Cook, C. (2004). Addiction and Spirituality. *Society for the Study of Addiction*. 99:5, 539-551.

Cook, C. (2007). AA's First European Experience and the Spiritual Experience of AA. *Society for the Study of Addiction*. 102:6, 846-847.

Çavuş, S. (2011). Yeni İletişim Teknolojilerinden İnternet ve Halkla İlişkilerdeki Yerinin İncelenmesi: Talas Belediyesi Örneği. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* Kayseri: Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Dangwal, K.L. ve S.P. Singh. (2012). Enhancing Spiritualism in Virtual World. *Turkish Online Journal of Distance Education.* 13:2, 76-83.

Dawson, L. L. (2004). Religion and the Internet: Presence, Problems, and Prospects. P. Antes, A. W. Geertz ve R. R. Warne (Ed.). *New Approaches to the Study of Religion Volume 1: Regional, Critical, and Historical Approaches* içinde. Berlin: Walter de Gruyter, 385-406.

Dictionary of Computer and Internet Terms. (2009). "Internet", New York: Barron's Educational Series.

Dossett, W. (2013). Addiction, Spirituality and 12-step Programmes. *International Social Work*. 56:3, 369-383.

Düzgüner, S. (2013a). Ruh-Beden ve İnsan-Aşkın Varlık İlişkisine Yönelik Psikolojik Yaklaşımın Tarihi Serüveni. *Marmara Üniversitesi İlâhiyat Fakültesi Dergisi*. 45, 253-284.

Düzgüner, S. (2013b). Dindarlık ve Maneviyat. İ. Çapcıoğlu. A. Ayten (Ed.). *Din ve Maneviyat Psikolojisi Temel Yaklaşımlar ve İlgi Alanları* içinde. Ankara: Phoenix Yayınevi, 61-102.

Düzgüner, S. (2013c). Maneviyat Algısı ve Diğerkâmlıkla İlişkisi (Kan Bağışı Örneğinde Türkiye ve Amerika Karşılaştırmalı Nitel Bir Araştırma). *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ekici, Ş. (2009). Bir İletişim Ortamı Olarak İnternet ve Türkiye'de İnternetin Regülasyonu. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Emmons, R. A. (2000). Is Spirituality an Intelligence?: Motivation, Cognition, and The Psychology of Ultimate Concern. *The International Journal for the Psychology of Religion*. 10:3, 3-26.

Emmons, R. A. ve Paloutzian, R. F. (2001). Din Psikolojisi. A. Ayten (çev.). *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi.* 21:2, 105-124.

Emmons, R. ve Paloutzian, R. (2003). The Psychology of Religion. *Annuel Review of Psychology*. 54, 377- 402.

English Word Information. Word Info about English Vocabulary. *Cyber*. (2017). http://wordinfo.info/unit/2456/ip:27/il:C (27 Mayıs 2017).

Eresso, M. (2015). Sacralising Cyberspace: Online Religious Activism in Ethiopia. *Modern Africa: Politics, History and Society*. 3:2, 127-154.

Fromont, P. (2006). Blogging – A Creative Way of Exploring Spirituality & Spiritual Formation. http://prodigal.typepad.com . 1-5.

Furash, E. (2000). Technology and Spirituality. *The Journal of Lending and Credit Risk Management*. 88-91.

Galik, S. (2015). Cyber-Spirituality As a New Form of Religion?. *European Journal of Science and Theology*. 11: 6, 5-14.

Garner, S. (2003). *Techno- spirituality*. www.greenflame.org (27 Mayıs 2017).

George, S. (2003). Emerging Youth Cultures in the Era of Globalization: Technoculture and Terrorculture. R. Tiplady (Ed.). *One World or Many? The Impact of Globalization on Mission* içinde. Pasadena: William Carey Library, 33-53.

Geraci, R. M. (2012). *Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design. Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 101-114.

Giacolone, R. A. ve Jurkiewicz, C. L. (Ed.). (2003). Handbook of Workplace Spirituality and Organizational Performance. Armonk. NY: M.E. Sharpe.

Gönenç, Ö. (2003). "İnternet ve Türkiye'deki Gelişimi". *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 16, 87-98.

Greenstreet, W. (1999). Teaching Spirituality in Nursing: A Literature Review. *Nurse Education Today*. 19, 649-658.

Grensted, L.W. (1933). What is the Oxford Group?. London: Oxford University Press, 1-74.

Grieve, G. P. ve Campbell, H. A. (2014). Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5.

Günlü, A. (2016). Ergenlerde İnternet ve Problemli İnternet Kullanım Davranışının İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Haberli, M. (2014). *Sanal Din Tarihsel, Kuramsal ve Pratik Boyutlarıyla İnternet ve Din*. İstanbul: Açılım Kitap.

Hackett, R. (2006). Religion and the Internet. *Diogenes.* 211, 67-76.

Harrison, R. (2009). Excavating Second Life Cyber-Archaeologies, Heritage And Virtual Communities. *Journal of Material Culture*, 14:1, 75-106.

Helland, C. (2005). Online Religion as Lived Religion Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet.* 1.1, 1-16.

Hill, P.C. , Kenneth, I. , Pargement, Ralph, W. , Hood ve diğerleri. (2000). Conceptualizing Religion and Spirituality: Points of Commonality, Points of Departure. *Journal for Theory of Social Behaviour*. 30: 1, 51-77.

Hood, R.W. (1975). The Construction and Preliminary Validation of a Measure of Reported Mystical Experience. *Journal for the Scientific Study of Religion*. 14. 29-41.

Huss, B. (2014). Spirituality: The Emergence of a New Cultural Category and Its Challenge to the Religious and the Secular. *Journal of Contemporary Religion.* 29: 1, 47-60.

Jackelen, A. (2005). What is "Secular"? Techno-Secularism and Spirituality. *Zygon.* 40: 4, 863-874.

Jacobs, S. (2007). Virtually Sacred: The Performance of Asynchronous Cyber-Rituals in Online Spaces. *Journal of Computer-Mediated Communication.*12, 1103-1121.

Jaime Grodzicki MD & Marc Galanter MD (2006) Spirituality and Addiction, *Substance Abuse*. 26:2, 1-4, DOI: 10.1300/J465v26n02_01

Jarusiewicz, B. (2000). Spirituality and Addiction, Alcoholism *Treatment Quarterly*. 18:4, 99-109, DOI: 10.1300/J020v18n04_08

Jurek, K. (2015). Forms of Religious Activity on the Internet. L. Dyczewski (Ed.). *Secularization and the Development of Religion in Modern Polish Society Polish Philosophical Studies, XIV Christian Philosophical Studies, XIII* içinde. Washington: The Council for Research in Values and Philosophy, 167-180.

Kalkan, M. ve C. Kaygusuz (Ed.). (2013). *İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Karaırmak, Ö. (2004). Tinsel Anlayışın Psikolojik Danışmadaki Rolü. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, *3*: 22.

Kerimov, E. (2016). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Düzeyleri ile Din Algıları Üzerine Bir Araştırma. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

Kimter, N. (2013). Din ve Maneviyatı Kavramlaştırma: Birleşme ve Ayrılma Noktaları. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*. 3, 85–118.

Kinast, R. (2000). Sacred Space and Time in the Computer Age. *The Way @cyberspirituality* 40:3. 222-232.

Klenke, K. (2007). E-Spirituality: Spirituality at the Confluence of Affect and Technology. *Journal of Management, Religion & Spirituality*. 4:2, 234-268.

Koç, M. (2012). Manevî-[Psikolojik] Danışmanlık ile İlgili Batı'da Yapılan Bilimsel Çalışmaların Tarihi ve Literatürü (1902-2010) Üzerine Bir Araştırma –I. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 12:2, 201-237

Koenig, H. (2016). The Framework of Religious-Spiritual Counseling: Religion, Spirituality and Health: Research, Clinical Applications and Resources. A. Ayten, M. Koç, N. Tınaz ve M. A. Doğan (Ed.). *Religious-Spiritual Counseling & Care* içinde. İstanbul: Dem Yayıncılık, 15-29.

Koenig, H. G. (2008). Research on Religion, Spirituality, and Mental Health: A Review. *Canadian Journal of Psychiatry,* 1-30.

Köse, A. (2014). *21. Yüzyılda Dinin Geleceği Kutsalın Dönüşü.* İstanbul: Timaş Yayınları.

Köse, A. (hzl.). (2006). *Laik ama Kutsal*. İstanbul: Nesil Yayınları.

Köse, A. ve A. Ayten. (2012). *Din Psikolojisi*. İstanbul: Timaş Yayınları.

Larsson, G. (2003). On-line Rituals: A New Field of Research. Neo-pagan and Muslim Cyber Rituals. T. Ahlback (Ed.). *Ritualistics* içinde. Finlandiya: Donner Institute for Research in Religious and Cultural History, 118-130.

Laudet, A. B., Morgen, K., & White, W. L. (2006). The Role of Social Supports, Spirituality, Religiousness, Life Meaning and Affiliation with 12-step Fellowships in Quality of Life Satisfaction among Individuals in Recovery from Alcohol and Drug Problems. *Alcoholism Treatment Quarterly*. 24:1-2, 33-73.

Lee, J. S. , (2006). Digital Spirituality and Governmentality: Contextualizing Cyber Memorial Zones in Korea, *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Ohio: The College of Communication of Ohio University.

Leone, M. (2011). The Semiotics of Religious Space in Second Life®. *Social Semiotics*. 21:3, 337-357, DOI: 10.1080/10350330.2011.564385

Lepherd, L. (2015). Spirituality: Everyone Has It, but What is It? . *International Journal of Nursing Practice.* 21, 566-574.

Map of Azeroth. (t.y) http://pre12.deviantart.net/957f/th/pre/f/2015/242/e/a/map_of_azeroth_by_rehlyihmah-d97prr4.png (18 Haziran 2017).

Martinez-Zárate, P. , I. Corduneanu ve L. M. Martinez. (2008). S(L)Pirituality Immersive Worlds as a Window to Spirituality Phenomena. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 3:1, 212-227.

McClendon, A. (2012). Defining the Role of the Bible in Spirituality: "Three Degrees of Spirituality" in American Culture. *Journal of Spiritual Formation & Soul Care*. 5(2), ss.207-225.

McDonald, D. (2006). Playground. Tv: An Online Experiential Prayer Exercise. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Portland: George Fox University.

megachurch. *Collins English Dictionary - Complete & Unabridged 10th Edition*. Retrieved June 5, 2017 from Dictionary.com website http://www.dictionary.com/browse/megachurch

megachurch. *Dictionary.com*. Retrieved June 5, 2017 from Dictionary.com website http://www.dictionary.com/browse/megachurch

Mehmedoğlu, A. U. ve Mehmedoğlu Y. (2012). Kadim Bir İlgiden Beslenen Meydan Okuma: Ruhsallık (Spirituality) *Gnostik Akımlar ve Okültizm Sempozyumu (25-27 Mayıs 2012- Malatya)* içinde. 147-166.

Merter, M. (2014). *Psikolojinin Üçüncü Boyutu Nefs Psikolojisi ve Rüyaların Dili*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Miller, W. R. (1998). Researching the Spiritual Dimensions of Alcohol and Other Drug Problems. *Addiction*. 93:7, 979-990.

Mirza, G. A. (2014) Yeni Dinselleşme Eğilimleri ve Maneviyat Arayışları. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Mollaoğlu, H. (2013). Hastane Hizmetleri Bağlamında Manevi Bakım ve New York Healtcare Chaplaincy Örneği*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi.

Morgan, O. (1999). Addiction and Spirituality in Context. O. Morgan ve M. R. Jordan (Ed.). *Addiction and Spirituality A Multidisciplinary Approach* içinde. USA: Chalice Press, 1-31.

Narayanasamy, A. (1999). Asset: A Model for Actioning Spirituality and Spiritual Care Education and Training in Nursing. *Nurse Education Today*. 19, 274-285.

Online Etymology Dictionary. *Cyber*. (2010). http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=cyber (27 Mayıs 2017).

Online. *Dictionary.com*. Retrieved May 27, 2017 from Dictionary.com http://www.dictionary.com/browse/online

Oxford Living Dictionaries. *Cyber*. (2017). https://en.oxforddictionaries.com/definition/cyber (27 Mayıs 2017).

Oxford Living Dictionaries. *Internet.* (2017). https://en.oxforddictionaries.com/definition/internet (25 Nisan 2017).

Ögel, K. (2014). *İnternet Bağımlılığı İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak.* 2. Baskı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özdemir, S. (2012). Dini Sosyal Hizmetlerin Temelleri, *SDU Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 25, 125-138.

Paloutzian, R. F. ve Park, C. L. (2013). Bugünkü Psikoloji Biliminin Bütünleyici Konuları. A. Ayten ve İ. Çapçıoğlu (Ed.). *Din ve Maneviyat Psikolojisi Temel Yaklaşımlar ve İlgi Alanları* içinde. Ankara: Phoenix Yayınları.

Parna, K. (2010). *Believing in the Net*. Leiden: Leiden University Press.

Parsons, J. M. (2005). An Examination of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as a Facilitator of Internet Addiction. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Iowa: The University of Iowa Graduate College.

Perkins, A. (2011). Religious Experience in World Of Warcraft. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* Texas: Texas State University.

Petry, N. M., Rehbein, F. , Gentile, D. A. , Lemmens, J. S. , Rumpf, H. J. , Mößle, T. , ...ve Auriacombe, M. (2014). An International Consensus for Assessing Internet Gaming Disorder Using the New DSM-5 Approach. *Addiction*. 109:9, 1399-1406.

Radde-Antweiler, K. (2008). Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 3:1, 174-211.

Robinson-Neal, A. (2008). Enhancing the Spiritual Relationship the Impact of Virtual Worship on the Real World Church Experience. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 3:1, 228-245.

Ronel, N. , ve Gan, R. (2008). The Experience of Spiritual Intelligence. *Journal of Transpersonal Psychology*, 40:1, 100-119.

Ryan, T. (2012). Virtual Spirituality: The Negotiation and (Re)-Presentation of Psyhic-Spiritual Identity on the Internet. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* York: University of York.

Sahranç, Ü. (2008). Bir Durumluk Akış Modeli: Stres Kontrolü, Genel Özyeterlik, Durumluk Kaygı, Yaşam Doyumu Ve Akış İlişkileri. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 16, 122-144.

Satan, A. A. (2014). Dini İnanç ve Bilişsel Esneklik Düzeylerinin Öznel İyi Oluş Düzeyine Olan Etkisi. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3:7, 56-74.

Servais, O. (2015). Funerals in the World of Warcraft: Religion, Polemic and Styles of Play in Videogame Universe. *Social Campass.* 62:3, 362-378.

Seyyar, A. (2009). Çalışma Hayatında ve İşyerinde Maneviyat, *Kamuda Sosyal Politika.* 11: 3, 42-52.

Sheldrake, P. (2005). *Spirituality: A Brief History.* 2. United Kingdom: John Wiley & Sons Yayınevi.

Sinnott-Armstrong, W., & Pickard, H. (2013). What is Addiction. *Oxford Handbook of Philosophy of Psychiatry*, 851-64.

Siyez, D. M. (2015). Üniversite Öğrencilerinde Onay Bağımlılığı Ve Empatinin Sosyal Fayda Aracılığıyla Aşırı İnternet Kullanımına Etkisi. *Anatolian Journal Of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*. 16:1, 30-36.

Sokolow, A. K. (2014). Cyberspirituality: Constructing Religion through the Internet. *Yayınlanmamış Lisans Tezi.* Connecticut: Wesleyan University The Honors College.

Stokrocki, M. (2012). Art and Spirituality on Second Life: A Participant Observation and Digital Quest for Meaning. *Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences.* 2:1, 182-197.

Streib, H. , Hood Jr, R. W. , ve Klein, C. (2010). The Religious Schema Scale: Construction and Initial Validation of a Quantitative Measure for Religious Styles. *The International Journal for the Psychology of Religion, 20*:3, 151-172.

Taburoğlu, Özgür. 2008. *Dünyevi ve Kutsal-Modernlerin Maneviyat Arayışları*. İstanbul: Metis Yayınları.

TDK. Güncel Türkçe Sözlük. *Genel Ağ.* http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=genel%20a%C4%9F&guid=TDK.GTS.5927f1b6655165.51991975 (26 Mayıs 2017).

TDK. Güncel Türkçe Sözlük. *Maneviyat.* http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58ff8af33e92e7.45004820 (25 Nisan 2017).

Techno. *The Dictionary of American Slang*. Retrieved May 27, 2017 from Dictionary.com http://www.dictionary.com/browse/techno

Tobin, R. (2004). A Hitchhiker's Guide to Cyberspirituality. *The Furrow.* 55: 11, 591-597.

Türkyılmaz, N. (2008). Davranış Genetiği Bağlamında Dini ve Manevi Eğilimler, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ulu, M. (2015). Din ve Maneviyatın Kavramlaştırılması ve Ölçülmesindeki Gelişmeler Beden ve Ruh Sağlığı için Olası Bulgular. *Bilimname.* 28.1, 343-368.

Uysal, V. ve Ayten, A. (2009). Ruhsallık Umutsuzluğu Azaltır mı? Ruhsallık-Umutsuzluk İlişkisi Üzerine Ampirik Bir Araştırma. 16. Ulusal Psikiyatri Kongresi, Kongre el Kitabı, Safranbolu, Karabük 1-4 Temmuz.

Uzun, K. Ve H. Aydın. (2012). Kullanıcı Profilinin ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi.* 7:2, 263-290.

Vallikatt, J. (2014). Virtually Religious: Myth, Ritual and Community in World of Warcraft. *Yayınlanmamış Doktora Tezi.* Melbourne: RMIT University School of Media and Communication College of Design and Social Context.

Vitullo, A. (2016). New Age Goes Online: Relocating Spirituality in Virtual Spaces. The Study of Damanhur. *Methaodos.Revista de Ciencias Sociales*. 4:2, 339-348.

Watson, D. (2003). MMORPGs: Perfect Game or Dangerous Addiction? . *Game Developer*. 10:7, 47-48.

World of Warcraft Race Crests. (t.y) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/a8/5f/e8/a85fe80ea8191b6faff974b55f8ee7e7.jpg (18 Haziran 2017).

World of Warcraft: Legion. (t.y) https://worldofwarcraft.com/en-gb/story/timeline/chapter-30 (18 Haziran 2017).

Wysocki, J. (2015). Religion in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds Review. *Online Heidelberg Journal for Religions on the Internet.*7.

Yee, N. (2002). *Understanding MMORPG Addiction*. Retrieved July, 2, 2017.

Yust, K.M, B. Hyde ve C. Ota. (2010). Cyber Spirituality: Facebook, Twitter and the Adolescent Quest for Connection. *International Journal of Children's Spirituality.* 15.4, 291-293.

Yust, K.M. (2014). Digital Power: Exploring the Effects of Social Media on Children's Spirituality. *International Journal of Children's Spirituality*. 19:2, 133-143.

Zijdervelt, M. C. T. (2008). Cyberpilgrims. The Construction of Spiritual Identity in Cyberspace. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.

Zinnbauer, B. , K. Pargament. Ve A. Scott. (1999). The Emerging Meanings of Religiousness and Spirituality: Problems and Prospects. *Journal of Personality*. 67: 6, 889-919.

Zinnbauer, B. J. , Pargament G. I. , ve Cole, B. (1997). Religion and Spirituality: Unfuzzying the Fuzzy, *Journal for the Scientific Study of Religion*. 36: 4, 549-564.

Zinnbauer, B. ve Pargament, K. (2005). Religiousness and Spirituality. Paloutzian, R. ve C. Park. (Ed.). *The Handbook of the Psychology of Religion and Spirituality* içinde. New York: The Guilford Press, 21-42.

Zugermayr, S. (2014). The Influence of Relationships, Spirituality and Technology on Female Adolescent Identity Development in 21st Century America. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.* New York: State University of New York Empire State College.