

GELECEĐİ İNŐA ETMEK:
METAVERSE VE YAPAY ZEKA İLE İŐLETMELERDE DİJİTAL DÖNÜŐÜM

Dr. Öğr. Üyesi Özgür KAYAPINAR
Dr. Öğr. Üyesi Pınar YÜRÜK KAYAPINAR

Paradigma Akademi



Geleceđi İnřa Etmek: Metaverse ve Yapay Zeka ile İřletmelerde Dijital Dönüřüm
Dr. Öğr. Üyesi Özgür KAYAPINAR
Dr. Öğr. Üyesi Pınar YÜRÜK KAYAPINAR

ISBN: 978-625-6822-70-2

Paradigma Akademi Yayınları
Sertifika No: 69606

Paradigma Akademi Basın Yayın Dađıtım
Fetvane Sokak No: 29/A ÇANAKKALE
fahrigoker@gmail.com

Yayın Yönetmeni
Nevin SUR

Kapak Tasarım ve Uygulama

Kapak Görseli
“Uzay4 (2016)”, Doç. Umut KAYAPINAR

Matbaa
Meydan Baskı
Sertifika No: 70835

Kitaptaki bilgilerin her türlü sorumluluđu yazarlarına aittir.
Bu Kitap T.C. Kültür Bakanlıđından alınan bandrol ve ISBN ile satılmaktadır.
Bandrolsüz kitap almayınız.

Mayıs 2023
Paradigma Akademi



**ENDÜSTRİYEL ROBOTLAR VE EMEK PİYASASI:
GÜNCEL ÇALIŞMALAR VE GELECEK BEKLENTİLERİ
ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME** 207

UMUT ERKSAN ŞENALP

**ENDÜSTRİYEL SİMBİYOZ
VE DÖNGÜSEL TEDARİK ZİNCİRİ YÖNETİMİNDE
YAPAY ZEKANIN YERİ** 231

KADİR KAAN GÖNCÜ

**METAVERSE PLATFORMLARINDA
İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ:
FIRSAT VE ZORLUKLAR ÜZERİNE BİR BAKIŞ AÇISI** 247

AYKUT GÜNER

**BANKACILIK SEKTÖRÜNDE DİJİTALLEŞME,
METAVERSE, YAPAY ZEKA VE ROBOTİK SÜREÇ
OTOMASYONLARININ ÖNEMİ** 273

MELTEM DUĞRU

**YAPAY ZEKANIN BANKACILIK SEKTÖRÜNDE HALKA
İLİŞKİLER UYGULAMALARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ** 299

ECEHAN TURGUT

**BLOKZİNCİRİ (BLOCKCHAIN) TEKNOLOJİSİ
VE TURİZM ENDÜSTRİSİNE ETKİLERİ** 327

AYSU FİLİZ

**PAZARLAMA ARAŞTIRMALARINDA
YAPAY ZEKANIN ADAPTASYONU VE BİR PAZARLAMA
ORTAMI OLARAK METAVERSE** 359

ÖZGÜR KAYAPINAR

KAYNAKÇA

- Almarzouqi, A., Aburayya, A. ve Salloum, S. A. (2022). Prediction of User's Intention to Use Metaverse System in Medical Education: A Hybrid SEM-ML Learning Approach, *IEEE Access* 10, 43421–43434.
- Anafarta, N. (2001). Orta Düzey Yöneticilerin Kariyer Planlamasına Bireysel Perspektif, *Akdeniz Üniversitesi İİBF Dergisi*, 1(2), 1-17.

- Armstrong, M. (2009). *Armstrong's Handbook Of Human Resource Management Practice* (11th ed.), NewYork: Kogan Page.
- Atak, M.C. (2022). *Metaverse'ün Çalışma Hayatı Üzerine Etkisi: Bir Delphi Çalışması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Atasever, M. (2017). Sanal Örgütlerde, Örgüt Kültürünü Etkileyen Unsurların Geleneksel Örgüt Yapısından Farklılıkları ve Sanal Örgütlerde Bir Uygulama, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 43-62.
- Averbek, G. S. ve Türkyılmaz, C. A. (2021). Sanal Evrende Markaların Geleceği: Yeni İnternet Dünyası Metaverse ve Marka Uygulamaları, (Ed. Baş, M. ve Erdoğan Tarakçı, İ.) *Sosyal Bilimlerde Multidisipliner Çalışmalar*, Tarak İstanbul: Efeakademi Yayınları.
- Aydemir, M. (2023). Metaverse Ortamlarında Dijital Adresleme ve İçerik Pazarlaması: Decentraland Örneği, *Yeni Medya*, (14), 56-75.
- Aydın, Ö., Karaarslan, E., Dutta, P.K. (2023). Artificial Intelligence, VR, AR and Metaverse Technologies for Human Resources Management. SSRN, 1-4.
- Aytaç, S. (2005). *Çalışma Yaşamında Kariyer Yönetimi Planlaması Gelişimi ve Sorunları*. İstanbul: Ezgi Kitabevi.
- Başoğlu R. (2023). *Siyasal İletişimde Metaverse'ün Kullanılma Potansiyeli: Fırsatlar ve Tehditler*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Gaziantep.
- Bozkurt, Ö. ve Gümüş, İ.H. (2022). Metaverse Ve Metagirişimcilik: Kavramsal Bir Çerçeve *Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi* 17(1), 75-85.
- Byars L. L. ve Rue L. W. (2004). *Human Resource Management*. Boston: McGraw Hill.
- Chandwani, J., Shah, D. ve Shaikh, A. (2021). A Study on Role of Digital Technologies and Employee Experience. *Innovations in Information and Communication Technologies (IICT-2020)* (15-25), Springer, Cham.

- Crespo-Pereira, V., Sánchez-Amboage, E. ve Membiela-Pollán, M. (2023). Facing the challenges of metaverse: a systematic literature review from Social Sciences and Marketing and Communication. *Profesional de la información*, 32(1).
- Crisp, G. ve Cruz, I. (2009). Mentoring college students: A critical review of the literature between 1990 and 2007. *Research in Higher Education* . 50(6), 525-622.
- Crowell, B. (2022). Blockchain-based Metaverse Platforms: Augmented Analytics Tools, Interconnected Decision-Making Processes, and Computer Vision Algorithms. *Linguistic and Philosophical Investigations* 21, 121–136.
- Demir, Ç. (2023). HR Transform Into The Metaverse. İstanbul: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Demirbilek, T. (1994). Örgütlerde Kariyer Danışmanlığı Hizmetleri. *D.E.Ü. İİBF Dergisi*, 9(2), 71-85.
- Dionisio, J. D. N., Burns III W. G. ve Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the Metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 45(3), 1-38.
- Efendioğlu, İ. H. (2022). “Metaverse Platformları, Metaverse Oyunları ve Metaverse’e Giriş Yapan İşletmeler”3-34. (Ed. Güven A., Tam, M.S.) içinde *Alternatif Dijital Evren Metaverse-I Kavramsal Tartışmalar; Sosyoloji, Psikoloji, Sanat ve Etik*. Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları: 168.
- Gardner, SD, Lepak, DP ve Bartol, KM (2003). Sanal İK: Bilgi teknolojisinin insan kaynakları profesyoneli üzerindeki etkisi. *Mesleki Davranış Dergisi*, 63(2), 159-179.
- Gerçek, M. (2022). İKY’de Güncel Bir Yaklaşım: Çalışan Deneyimi Kavramının Bibliyometrik Analizi. *Optimum Ekonomi ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 9(2), 206-228.

- Güler, O. ve Savaş, S. (2022). Tüm Yönleriyle Metaverse Çalışmaları, Teknolojileri ve Geleceği. *Gazi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 8(2), 292-319.
- Gün, S. (2023). İşten Ayrılış Mülakatı Uygulamalarının İşletmelerin Sürdürülebilirliği Üzerindeki Etkileri. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 27-39.
- Han, J., Liu, G. ve Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences* 13(3):296, 1-23.
- <https://hyperversinternational.com/> (E.T. 27.08.2023).
- <https://sweap.io/blog/metaverse-events> (E.T. 22.08.2023)
- <https://www.peoplehum.com/blog/hr-in-the-metaverse> (E.T. 22.08.2023)
- <https://www.technologyreview.com/2007/01/05/100106/a-second-life-for-big-business/> (E.T. 26.08.2023).
- Javhav, R. (2017). Exit Interviews- A Unique Chance to Analyze the Opinions of Departing Employees. *Splint International Journal of Professionals*.
- Kim, Y. ve Kim, M.Y. (2023). Effects of metaverse-based career mentoring for nursing students: a mixed methods study". *BMC Nursing* 22 (160), 1-11.
- Kral, P., Janoskova, K., ve Dawson, A. (2022). Virtual Skill Acquisition, Remote Working Tools, and Employee Engagement and Retention on Blockchain-based Metaverse Platforms. *Psychosociological Issues in Human Resource Management* 10(1), 92–105.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245-266.
- Kuzu, A., Kahraman, M. ve Odabaşı, F. (2012). Mentörlükte Yeni Bir Yaklaşım: E-Mentörlük. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 173-184.

- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C. ve Hui, P. (2021). All one needs to know about Metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14(8), 1-66.
- Mitra, S. (2023). Metaverse: A Potential Virtual-Physical Ecosystem for Innovative Blended Education and Training. *Journal of Metaverse*, 3(1), 66-72.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2022 (2), 486-497.
- Oxford English Dictionary (2023). <https://oxfordenglishdictionary.us/metaverse/> (E.T.21.08.2023).
- Rehm, S. V., Goel, L. ve Crespi, M. (2015). The metaverse as mediator between technology, trends, and the digital transformation of society and business. *Journal For Virtual Worlds Research*, 8(2), 1-8.
- Rosa N. (2023). Understanding the Metaverse: A Business and Ethical Guide. NewYork:Wiley.
- Sharma, F., Aljapurkar, A. ve Purandare, S. (2023). Chosing the path to metaverse in HR. *Prayukti - Journal of Management Applications*, 3(1), 24-31.
- Sükan, Ç. F. ve DüNDAR, G. İ. (2023). İKY'nin eğitim ve gelişim fonksiyonunda bir eğitim yöntem aracı: Metaverse. *Journal of Awareness*. 8(3), 245-260.
- Tasa, B. U. (2009). İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life üzerine Bir Vaka Çalışması. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Terry, Q. ve Keeney, S. (2022). The Metaverse Handbook: Innovating for the Internet's Next Tectonic Shift. NewYork: Wiley.
- Uzun K. ve Aydın, C.H. (2012). Kullanıcı Profilinin ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İibf Dergisi*, 7(2), 263-290.

- Uzun, K. (2011). Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinden Etnografik Bir Yaklaşım. Yayımlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Watson, S. (2006). Virtual Mentoring in Higher Education: Teacher Education and CyberConnections. *International Journal of Teaching and Learning in Higher*, 18(3), 168-179.
- Zabel, C., O'Brien, D. ve Natzel, J. (2023). Sensing the Metaverse: The microfoundations of complementor firms dynamic sensing capabilities in emerging-technology ecosystems. *Technological Forecasting & Social Change* 192, 1-20.
- Zhou, M., Lenders, Mark A. A. M. ve Cong, L.M. (2018). Ownership in the virtual world and the implications for long-term user innovation success. *Technovation*, 78, 56-65.
-
-