

Metaverse Teknolojisi Kullanımının McLuhan'ın Teorileri ve Yaklaşımları ile Analizi

Analysis of the Metaverse Technology Usage with McLuhan's Theories and Approaches

Sevgi Kavut, Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Medipol Üniversitesi İletişim Fakültesi, sevgi.kavut@medipol.edu.tr
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0253-3906>

Öz

Metaverse, artırılmış gerçeklik teknolojisine dayanan üç boyutlu bir deneyim sağlamakta, dijital ikiz teknolojisine dayanan gerçek dünyanın ayna imajını oluşturmada, blockchain teknolojisine dayanan ekonomik sistemler inşa etmekte ve ekonomik, sosyal ve kimlik sistemi içerisinde gerçek ve sanal dünyayı bütünleştirmekte, dünyayı düzenlemek ve içerikleri üretmek için her bir kullanıcıya izin vermektedir. Bu araştırmanın amacı; metaverse teknolojisinin önemini, bu teknolojinin toplumlardaki kullanımını Marshall McLuhan'ın teorileri ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde Başlat: Ready Player One filmi sahne örnekleri üzerinden incelemektir. Bu çalışmada, Oasis adlı metaverse oyun evreninde insan-teknoloji etkileşiminin,

sanal ve gerçek dünya arasındaki ilişkilerin, teknolojinin insanlara etkilerinin ele alındığı Başlat: Ready Player One filmi, nitel yaklaşımla tematik ve betimsel bir analizle irdelenmiştir. Analiz sonucunda; filmde oluşturulan metaverse oyun evreninde McLuhan'ın teknolojik determinizm ve medya ekolojisi teorileri ile sıcak-soğuk araç ve küresel köy kavramlarının kullanıldığı gözlemlenmiştir. Filmde; Oasis adlı oyun evreninin, bireylerin davranışlarını şekillendirdiği ve değiştirdiği görülmüştür. Bu çalışmanın metaverse, yeni iletişim teknolojileri, film analizi, yeni medya, dijital iletişim konularında alana katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Abstract

Metaverse has enabled every user to create contents and regulate world, integrated real and virtual world within economic, social and identity system, created economic systems based on blockchain technology, created a mirror copy of the real world using digital twin technology, and provided 3D experiences based on augmented reality. The purpose of this study is to examine the significance of metaverse and how this technology is used in societies, by utilizing Marshall McLuhan's theories and other all-theoretical approaches, analysis techniques, and the Start Ready Player One film's scene examples. In this study, Start the Ready Player One film, which explored how humans and technology interact, the connections between the

real and virtual worlds, and how technology affects individuals in the Oasis metaverse game, is examined by using a qualitative method, a thematic and descriptive analysis. As a result of analysis, it is observed that McLuhan's technological determinism and media ecology theories with hot-cold media tool and global village concepts has used in metaverse virtual game universe being formed in film.

In the film, it is revealed that the Oasis metaverse digital game universe shapes and modifies the behaviours of online players. It is thought that this study will contribute to communication area within the fields of metaverse, new communication technologies, film analysis, new media, digital communication.

Anahtar Kelimeler

Keywords

Metaverse, Film Analizi, Marshall McLuhan, Yeni İletişim Teknolojileri, Dijital İletişim

Metaverse, Film Analysis, Marshall McLuhan, New Communication Technologies, Digital Communication

Geliş Tarihi / Received: 14. 03. 2022, Kabul Tarihi / Accepted: 16. 05. 2022

Kavut, S. (2022). Metaverse teknolojisi kullanımının McLuhan'ın teorileri ve yaklaşımları ile analizi. *Yeni Medya*, 2022(12), 140-155. <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1087756>

Giriş

Yeni iletişim modelleri ve dijital iletişim teknolojileri, toplumları her çağda farklı şekilde değiştiren ve dönüştüren bir yapı sunmaktadır. Dijital iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması ile birlikte, metaverse; toplumları şekillendiren ve giderek toplumları daha fazla etkileyen yeni iletişim teknolojilerinden biri olarak gösterilmektedir. Bu anlamda, Lee ve diğerleri (2021), 1990'larda internetin popülerlik kazanmasıyla birlikte, siber alanın gelişmiş olduğunu, sosyal ağlar, video konferanslar, sanal 3D dünyaları, takas edilemeyen jeton oyunları dahil çeşitli bilgisayar ilişkili sanal ortamlar oluşturulduğunu açıklamıştır. Bu tür ortamların bağlantısız ve aralıklı olmasına rağmen toplumlara dijital dönüşümün çeşitli derecelerini getirdiğini de vurgulamışlardır. Bununla birlikte, günümüzde internet; milyonlarca insanın bilgiye ve hizmetlere erişmesi, birbirleriyle sosyalleşmesi ve etkileşimde bulunması, ürün satması ve onları eğlendirmesi için ana yol olarak tanımlanmıştır (George vd., 2021). Dolayısıyla metaverse; bireylere yeni bakış açıları kazandıran, bireylerin birbirleriyle sanal bir platform içerisinde avaturları üzerinden iletişim kurabildiği, zaman ve mekân kavramından bağımsız, gerçek ve sanal dünyayı bütünleştiren dijital bir alan olarak açıklanabilmektedir.

Yeni iletişim teknolojilerinin ve özellikle metaverse teknolojisinin önemini artıran bir diğer gelişme pandemi olarak açıklanabilmektedir. Bu bağlamda, Han vd., (2021) araştırmalarında Covid-19 pandemisinin iş ve yaşam şekillerini; sanal iş görüşmeleri, konferanslar, konserler, toplantılar gibi uygulamalar sayesinde fizikselden online ve sanal deneyimlere doğru çarpıcı bir biçimde değiştirdiğini, bu sanal ortamların genellikle sanal ve şeffaf anlamına gelen meta ve verse kısmının dünyayı tanımlamakta olan metaverse teknolojisini tanımladığını vurgulamıştır. Bununla birlikte, metaverse kavramının bireylerin fiziksel yaşamlarının her alanında daha ileri dijital dönüşüme olanak sağlamak için oluşturulduğuna değinilmiştir. Kavramın özünde ise; dev, birleşik, kalıcı ve paylaşılan bir dünya olarak üç boyutlu bir internet vizyonunun yer aldığı belirtilmiştir (Lee vd., 2021). Bu bilgiler doğrultusunda; sanal etkinlikler, konferanslar, törenler, toplantılar gibi örneklerle bireylerin hem özel hem de iş hayatlarında dijital dönüşüme yol açan, kullanıcıların sanal yeni bir evrende avaturları ile temsil edilebilme avantajına sahip olduğu metaverse; 3D tabanlı yeni bir iletişim teknolojisi olarak ifade edilebilmektedir. Markaların metaverse konusuna yaptıkları yatırımlar, etkinliklerin son dönemde metaverse üzerinden gerçekleştirilmeye başlanması, metaverse alanlarının satın alınması ve bu alanlara gösterilen taleplerdeki artış günümüzdeki yıllarda bu alanın daha fazla ivme kaydedeceğinin bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir.

Metaverse; gerek iletişim alanında gerekse eğitim, ticaret, ekonomi gibi farklı disiplinlerde öne çıkarak her geçen gün gelişen yeni bir iletişim teknolojisi olarak ifade edilebilmektedir. Kuş (2022), metaverse teknolojisinin farklı alanlardaki ve sektörlerdeki kullanımına değinerek, metaverse sanal evrenini eğitim ve kültür üretim alanı, ekonomik fırsat alanı, dijital tüketim alanı gibi farklı sınıflandırmalarla açıklamıştır. Kavut (2021) ise günümüzde neredeyse her endüstrinin dijitalleşme sürecinden etkilendiğini, bu teknolojiler sayesinde; yeni olasılıklarla, fırsatlarla ve tehditlerle karşılaşıldığını açıklamıştır. Bu bağlamda, metaverse tabanlı kripto para ve NFT sistemlerinin bulunması, bireylerin avaturları ile dijital ortamlarda anonim olarak kendilerini ifade etme, sosyal benliklerini sergileme olanağı elde etmesi gibi birçok iletişim bileşeni bu sistemin bir parçası olarak örneklendirilebilmektedir.

İnternet ve iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması ile birlikte; hızlı veri akışı, bireylerin kendilerini sanal ortamlarda tanımlama ihtiyacı, online platform kullanım oranı her geçen gün katlanarak artmaktadır. Bu durum; başta iletişim sektörü olmak üzere birçok alanda metaverse teknolojisinin yaygın olarak kullanılması ihtiyacını beraberinde getirmiştir. Bunun yanı sıra,

metaverse insan etkileşiminin her seviyesinde iletişim için başarılı iş ilişkileri, ekonomik gelişmeler ve eğitim gibi alanlarda kritik önem teşkil etmektedir (Griffin, 2022). Bu nedenle, çalışmada yeni bir iletişim teknolojisi ve özellikle son yıllarda geleceğin interneti olarak gösterilen metaverse teknolojisi kullanımı; Başlat: Ready Player One filmi sahnelerinden örneklerle teknoloji-insan etkileşimi, teknolojinin insanlar ve yaşamları üzerinde etkileri üzerine çalışmalarda bulunan iletişim teorisini Marshall McLuhan'ın teorileri ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde analiz edilmiştir.

Metaverse

Yeni bir iletişim teknolojisi olan metaverse, birçok disiplin altında tanımlamaya sahip olan bir kavramdır. Metaverse kavramı Neal Stephenson tarafından yazılan SnowCrash adlı bilim kurgu romanından ortaya çıkmıştır. Metaverse, kullanıcıların gelecek nesil interneti olarak görülen 3D sanal alanlarında yazılım uygulamalarının ve avatarların birbirleriyle iletişim kurabildiği meta ve verse kökünden türeyen universe (evren) kelimelerinin bir birleşimidir (Duan vd., 2021). Metaverse, artırılmış gerçeklik, dijital ikiz ve blockchain gibi çoklu teknolojileri birleştirmektedir (Sriram, 2022). Metaverse, birçok yeni teknolojiyi bütünleştiren sosyal form ve internet uygulamasının bir türüdür. Metaverse, artırılmış gerçeklik teknolojisine dayanan üç boyutlu bir deneyim sağlamakta, dijital ikiz teknolojisine dayanan gerçek dünyanın ayna imajını oluşturmada, blockchain teknolojisine dayanan ekonomik sistemler inşa etmekte ve ekonomik, sosyal ve kimlik sistemi içerisinde gerçek dünya ve sanal dünyayı bütünleştirmekte, dünyayı düzenlemek ve içerikleri üretmek için her bir kullanıcıya izin vermektedir (Ning vd., 2021). Başka bir deyişle metaverse, bireylerin üç boyutlu sanal bir ortamda birbirleriyle avatarları ve üç boyutlu gözlükleri aracılığıyla iletişim kurabildikleri, hiçbir yere gitmeden başka bir ortamda bulunma imkânı sunan, artırılmış gerçeklik, blokzinciri, yapay zekâ, dijital ikiz, nesnelerin interneti gibi birçok iletişim teknolojisinden yararlanan ve ilişkili olan sanal bir evren olarak tanımlanabilmektedir.

Metaverse dünyasında her şeyin bağlantıda olmasının beklendiği, fiziksel varlıklar ve sistemler için dijital ikiz teknolojisinin, kullanıcılar için avatarların ve çeşitli alanlarda büyük ölçekli haritalar dahil her şeyin sayısallaştırılmış olduğu vurgulanmıştır (Lee vd., 2021). Bu noktada, metaverse; insan merkezli bir programlama olarak tanımlanan sanal dünyaya ait bir terim olmasına karşın, birçok konuda insanlara fayda sağlamaktadır. Erişilebilirlik, eşitlik, çeşitlilik ve insanlık bu faydalar arasında sıralanmıştır (Kavut, 2022: 94). Dolayısıyla metaverse; sanal, yeni ve farklı bir evren olarak, içerisindeki her şeyin sayısallaştırıldığı, skorlandığı, bireylerin kendilerini bu ortamda avatarları ile temsil ettiği, üç boyutlu, her şeyin birbirine koordineli olduğu insan merkezli bir programlama ve sanal dünya olarak tanımlanabilmektedir.

Metaverse, bireylerin dijital ikizlerinde içerikler oluşturmasına olanak sağlamaktadır. Günümüzde ticari sanal ortamların sanal gerçeklik resimleri gibi içerikleri kullanıcıların oluşturmasına izin vermesi bu duruma somut bir örnek olarak açıklanmıştır (Lee vd., 2021). Bu anlamda metaverse içerisinde kripto para birimleri ve takas edilemeyen jeton (Non-fungible token-NFT) teknolojilerinin kullanımı sayesinde sanal ortamlardan alanların satın alınması ve bu alanlara verilen fiyatların gerçek yaşamdaki değerleri üzerinden tanımlanması metaverse içerisinde farklı ve yeni bir evren tanımlamasının yapıldığı, gerçek ve sanal dünyanın giderek birbirlerine yaklaştığı sonucunu vermektedir. Buna örnek olarak, İstanbul'da Nişantaşı, Beşiktaş, Taksim gibi bölgelerdeki metaverse alanlarının daha hızlı satılırken; Esenyurt, Çekmeköy vb. alanlara taleplerin daha az olarak açıklanması gösterilebilmektedir.

Metaverse, birçok yeni teknolojiyi entegre eden internet uygulamalarının yeni bir türü ve sosyal formu olarak tanımlanır. Bununla birlikte, metaverse halen farklı kullanıcıların kendi görüşleri ile anlamını zenginleştirdiği, sürekli gelişen bir kavram olarak açıklanmıştır (Ning vd., 2021). Dünyayı etkileyebilecek teknolojik kültürün yaygın bir ifadesi olarak tanımlanan metaverse; tüm dünyayı kapsayacak olan bir yarımküre ya da üç boyutlu şeffaf alan olarak da adlandırılmıştır (Bolger, 2021). Dijital model, dijital gölge ve dijital ikiz dahil sayısallaşmanın üç türü bulunduğu belirtilmiştir. Dijital model, metaverse ve fiziksel dünya arasında etkileşimin olmadığı, fiziksel kimliğin dijital kopyası şeklinde tanımlanmıştır. Dijital gölge; fiziksel kimliğin dijital sunumu olarak tanımlanır. Bu nedenle fiziksel kimlik değiştiğinde onun dijital gölgesi de değişeceği vurgulanmıştır. Dijital ikiz durumunda ise metaverse ve fiziksel dünyanın birbirleriyle etkileşim kurabilmekte olduğu belirtilmiştir (Lee vd., 2021).

Farklı ülkelerin ve uluslararası organizasyonların, metaverse konusunda farklı tutumlara sahip olduğu; yapay zeka, interaktif teknolojiler, bulut bilişim ve uç hesaplama gibi endüstri 4.0 teknolojilerinin metaverse teknolojisini destekleyen teknolojiler olduğu vurgulanmıştır (Ning vd.,2021). Yapay zeka, blokzinciri, dijital kimlikler vb.birçok teknoloji ile ilişkili olan ve son dönemde giderek yaygınlaşan ve geleceğin interneti olacağı öngörülen metaverse teknolojisinin kullanımı, kapsamı ve bu teknolojiye bakış açıları, yaklaşımları ve tutumlarda ülkelere, ülkelerin gelişmişlik düzeylerine, etkinliklerin ve organizasyonların kapsamlarına ve kültürlerine bağlı olarak farklılıklar bulunduğu anlaşılabilmektedir.

Metaverse konusunda yapılan çalışmalara göre metaverse teknolojisinin gelişimi dört aşamada gerçekleşmiştir. 1992-2007 yılları arasını kapsayan öncelikle sanat ve edebiyat üzerine çalışmaların yapıldığı ilkel(gelişmemiş) aşama, 2008-2013 yıllarını kapsayan video oyunları tabanlı ilk aşama, 2014-2019 yıllarını kapsayan birçok açık konu ile sınırlandırılmış olan alçalma aşaması ve 2020-2021 yıllarını kapsayan çok yönlü uygulamaları geliştirmek için çok yönlü teknolojileri bütünleştiren gelişim aşaması olarak dört aşama çerçevesinde açıklanmıştır (Ning vd.,2021). Dolayısıyla metaverse teknolojisinin son yıllarda birçok anlamda çok yönlü amaçlar doğrultusunda kullanıldığı görülmektedir. Nitekim ilk etapta sadece oyun endüstrisi içerisinde temsil edilen metaverse teknolojisinin her geçen gün büyük bir hızla ivme kazanarak gelişmesi bu duruma örnek olarak değerlendirilebilmektedir.

Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik, uzun bir zaman almış olan gelişen bir teknolojidir. 1950'lerde film endüstrisinde geniş ekran resimlerinde, üç boyutlu ses ve 3D resimlerdeki gelişmeler boyunca duyuşal deneyimlerin oluşumunu aktif olarak takip etmiştir (Huggett, 2020). Sanal gerçeklik tamamen sentetik görüşlerin önemli bir özelliğine sahip olmaktadır. Ticari sanal gerçeklik kulaklıkları baş izleme ve somut kontrol ediciler dâhil kullanıcı etkileşim tekniklerinin olağan bir şeklini sağlamaktadır. Bu bağlamda, kullanıcılar tamamen sanal ortamlarda konumlanmakta ve kullanıcı etkileşim teknikleri yoluyla sanal nesnelere etkileşim kurulmaktadır (Lee vd., 2021). 1970 ve 1980'lerde ABD Hava Kuvvetleri ve NASA sanal gerçekliğin gelişimini keşfetmeye devam etmiştir ve 1985'te NASA; başa takılı gösterge, kafa izleyici, konuşma tanımlama, veri eldiveni ve 3D sesleri birleştiren Sanal Ortam İstasyonu geliştirmiştir (Huggett, 2020). 21.yy'ın başında sanal gerçeklik teknolojisinin ve bilgisayar grafiklerinin hızlı gelişimi metaverse teknolojisinin gelişimi için teknik bir temel oluşturmuştur. İlk aşamada video oyunları, metaverse'nin gelişiminde yeni bir araç olmuştur (Ning vd., 2021).

Metaverse; her geçen gün hayatımızın içinde daha fazlaya almaya başlayan, geleceğin teknolojisi ve geleceğin interneti olarak adlandırılan yeni bir teknolojidir. Bu teknoloji içerisinde şehirlerin de dâhil olduğu görülmektedir. Seul kentinin geleceğin interneti olarak tanımlanan Metaverse'edâhil olan ilk kent olacağı duyurularak, insanların buldukları herhangi bir yerden sadece sanal gerçeklik (virtual reality) kullanarak şehri gezme imkânı bulabilecekleri bir proje üzerinde çalışıldığı, bu projenin ise 2022 sonuna kadar tamamlanmasının hedeflendiği açıklanmıştır (Marketing Türkiye, 2021). Bu durum metaverse iletişim teknolojisinin dijital kimliğin uygulama alanlarından biri olan akıllı şehirler kavramının gelişimine katkı sağlayacağını göstermekle birlikte, gelecekte birçok ülkenin, şehrin, kıtanın sanal olarak gezilip görülme olanaklarının artacağına bir sinyali olarak değerlendirilebilmektedir. Sanal gerçeklik kullanarak bir şehrin gezilmesine sanal olarak Hac ibadeti konusunun gündeme gelmesi de örnek verilebilmektedir.

Metaverse insan merkezli programlama olarak görülen sanal dünyaya ait bir kavram olmasına rağmen özellikle erişilebilirlik, çeşitlilik, eşitlik ve insanlık bakımından gerçek dünyada önemli oranda pozitif etkide bulunmaktadır. Covid-19 pandemiden etkilenen çoğu olay pandemi önleme ihtiyaçları yüzünden askıda kalmıştır. Metaverse farklı sosyal ihtiyaçlara hizmet etmek için büyük bir erişilebilirlik sağlamaktadır (Duan vd., 2021).

Metaverse kavramının kapsamı, alt boyutları/katmanları, ilişkili olduğu kavram ve yapılar bağlamında farklı görüşler bulunduğu gözlenmektedir. Bu doğrultuda, Duan vd. (2021), metaverse teknolojisinin üç katmanlı yapısının bulunduğunu açıklamıştır. Sanal dünya, fiziksel dünya ve bunların kesişimlerinden oluşan Ekosistem, Etkileşim ve Altyapı olmak üzere üç alt boyut çerçevesinde tanımlanmıştır. Ekosistem içerisinde kullanıcı tarafından oluşturulmuş içerikler, ekonomi ve yapayzeka yer alırken etkileşim bölümü altında üç boyutlu kullanıcı deneyimleri, dijital ikiz teknolojisi ve içerik oluşturma arayüzleri tanımlanmıştır. Altyapı katmanında ise blockchain(blokzinciri) teknolojisi ve depolama, iletişim ve network ve hesaba dayalı güç özellikleri açıklanmıştır. Bu doğrultuda JonRadoff (2021) ise metaverse teknolojisinin 7 alt katmanı bulunduğunu açıklayarak; bu katmanları deneyim, keşif, yaratıcı ekonomi, mekânsal hesaplama, yerinden yönetim, insan arayüzüne altyapı olarak tanımlamıştır. Bu bilgiler ışığında metaverse; farklı katmanlardan oluşan, insanların fiziksel ve duygusal farklı sosyal ihtiyaçlarına hizmet eden, dijital ikiz teknolojisi, dijital kimlik, nesnelere interneti gibi birçok iletişim teknolojisi ile ilişkili bir alt yapıya sahip olan sanal bir dünya olarak değerlendirilebilmektedir.

Marshall McLuhan'ın Teorileri ve Yaklaşımları

Medya Ekolojisi- Araç mesajdır.

Medya ekolojisi, verilen bağlam içerisinde çeşitli etkiler gösteren birbiriyle ilişkili bir ortamın ana parçası olarak iletişim kodları, bilgi modelleri ve teknikleri çalışmasıdır (Islas&Bernal, 2016: 192). Marshall McLuhan, medyayı ve teknolojinin etkisini anlamamız için birçok katkı sağlamıştır. Bilgi sinyalleri, işaretleri ve bazen yorumları tanımlayan bir metafordur (Logan, 2020: 193). Medya ekolojileri ve medya pratikleri yaklaşımları aktivistlerin mobil ortamlarda etkileşim içinde oldukları içerikler, kanallar ve medya teknolojilerinin çoklu formlarının varlığını tanımlamaktadır (Mattoni, 2017: 4). Medya ekolojisi; tarih boyunca medya ve teknolojinin evriminin bir sonucu olarak toplumda meydana gelen etkileri ve değişimleri ele alan karmaşık ve sistematik bir metadisiplindir (Islas&Bernal,2016). Bu bağlamda Marshall McLuhan'ın "*Biz araçlarımızı şekillendiririz ve sonra onlar bizi şekillendirir*" sözü iletişim araçlarının gelişimi, bu araçların fonksiyonlarının her geçen gün artması, teknolojinin toplum ve kültürler üzerindeki

sonuçlarının değişimi doğrultusunda bu araçların insanlara verdiği mesajları ve etki gücünü gösterebilmektedir.

McLuhan'ın amacı; sembol sistemleri, medya ve teknolojilerin kontrol altına alınmasının insan zihninin ve ruhunun özgürleşmesidir. McLuhan'a göre araçlar insan ilişkilerinde en büyük etkiye sahip olduğu için araçlara dikkat etmek sadece bir çağrı ile başlayabilmektedir (Strate, 2008). Bir diğer önemli nokta, McLuhan'ın medya ekolojisi yaklaşımını anlamak için "*medya teknolojilerdir ve teknolojiler medyadır*" görüşünün anlaşılması gerekmektedir. Bu noktada McLuhan, tüm teknolojileri ve tüm araçları medya olarak ele almaktadır (Logan, 2016: 135). Bunun yanında, Medya Ekolojisi Birliği'ne göre medya ekolojisi terimi insan ilişkilerinde önemli rol oynayan iletişim kodları, bilgi modelleri, teknikleri ve teknolojisi fikri ve medya ortamları çalışmasıdır (Islas&Bernal, 2016: 192). Çalışmalarında daima medyayı ve onun etkilerini doğru bir şekilde tanımlamanın ve anlamının anahtar kavramının teknolojileri anlamak olduğunu, teknoloji ve medya ilişkisini, teknolojinin etkilerini dile getiren McLuhan'ın, tüm iletişim araçlarını medya olarak tanımladığı görülmektedir. Bununla birlikte, McLuhan'ın; insan zihninin ve ruhunun özgürleşmesinin temel koşulunun medya ve iletişim teknolojilerini kontrol altında tutmaktan geçtiğini vurguladığı gözlemlenmiştir.

Marshall McLuhan "*Araç mesajdır*" sözünü iletişim araçlarının kullanımından ziyade yeni teknolojilerin etkilerini vurgulamak için açıklamıştır (Euchner, 2016). Medya ekolojisi, McLuhan'ın ünlü "*Araç mesajdır*" sözünü takip eden bir medya olarak medya çalışmasıdır. 'Araç mesajdır' sözü iletişim araçlarının sadece içeriklerine dikkat eden ve araçları önemsemeyen bireyler için McLuhan'ın uyandırma ikazı olarak tanımlanır. Araç mesajdır çünkü içerik araç olmadan var olamamaktadır (Strate, 2008). Aynı zamanda Medya kendimizin herhangi bir uzantısı olarak görülmekte, yaşamdaki stresi ve yükü hafifletmek için çabalarımızın sonucu olarak tanımlanmaktadır (Agodzo, 2015).

Medya ekolojisi denildiğinde akla gelen bir diğer önemli isim, NeilPostman olarak bilinmektedir. Bu bağlamda, NeilPostman'ın medya ekolojisi tanımına yer verilmiştir. Postman'a göre medya ekolojisi, ortam olarak medya çalışması olarak açıklanmıştır. Diğer bir deyişle, medya ekolojisinin; iletişim medyasının insan algılarını, anlamasını, duygularını ve değerlerini nasıl etkilediği ve insanların bu ortamlarda nasıl etkileşim kurdukları ile ilgilendiği dile getirilmiştir (Postman, 2022).

McLuhan'ın ifade ettiği gibi; medya ve teknoloji birbirinin yerine kullanılmaktadır. Bu noktada McLuhan, tüm teknolojileri ve araçları medya olarak görmektedir. Medyanın ancak bireyselleşimin teknolojisi olarak tanımlanması durumunda medya yansımaları anlamına geleceğini açıklamıştır (Logan, 2016). McLuhan, medyanın tüm sosyal yapının dönüşümü sürecinde önemli rol oynadığını belirtmiştir. Bu anlamda, medyanın içeriğinden ziyade insanların iletişim kurdukları medyanın doğasının toplumları daha fazla etkilediğini vurgulamıştır (Ramos, 2020: 456). Bu bağlamda, medyanın toplum üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu, bu etkide içeriklerden önce medya aracının kendisinin ön planda olduğu anlaşılmaktadır. Başka bir deyişle, McLuhan'ın ünlü 'Araç Mesajdır' sözünde olduğu gibi, her aracın farklı kullanıcılar üzerinde değişik düzeylerde etkide bulunduğu görülebilmektedir. Aynı zamanda doğru medya kanalı tercihinin içerikten daha öncelikli olduğunun açıklandığı anlaşılabilmektedir.

Sıcak ve Soğuk Araçlar

Araçları sıcak ve soğuk olarak ikiye ayıran Marshall McLuhan, radyo, sinema ve fotoğraf gibi tek bir duyuyu uzatan iletişim araçlarını sıcak araçlar olarak tanımlarken televizyon ve telefon gibi izleyici tarafından çok fazla şeyin içerisine eklenebildiği iletişim araçlarını soğuk araç

olarak tanımlamaktadır (Tekinalp&Uzun, 2013: 130). McLuhan, her çağda insan duyularının uzantısı olarak medya hareketlerini ve sosyal değişimin ana sebebi olan iletişim teknolojilerini tartışmaktadır. İnsanların genel görünümünde medya etkilerinin yapısal değişimlerinin nasıl olduğunu anlamak için McLuhan medya araçlarını *sıcak ve soğuk* olarak sınıflandırmıştır. *Soğuk araçlar* izleyicinin aktif katılımını talep eden medya olarak tanımlanırken *sıcak araçlar* izleyicinin çok az katılımının olduğu yüksek tanımlı iletişim anlamına gelmektedir (Islas&Bernal, 2016: 192). Toplumlarda meydana gelen değişimlerin ana unsuru olarak her zaman iletişim teknolojilerini gören Marshall McLuhan'ın iletişim araçlarını insanların aktif ve pasif katılımları ve bu iletişim araçlarının insanların bir veya birden fazla duyusuna hitap etmesi doğrultusunda sıcak ve soğuk olarak sınıflandırdığı görülebilmektedir. Bu bağlamda; radyo ve sinema gibi araçların sıcak araçlar, televizyonun ise birden fazla duyuya hitap eden bir soğuk araç olduğu ifade edilebilmektedir. Başka bir deyişle; enformasyonun az olarak verildiği, izleyicinin aktif katılımını gerektiren televizyon ve telefon gibi araçlar soğuk araçlar olarak sınıflandırılırken, izleyicisine tüm içerikleri sunan, izleyicinin veya dinleyicinin aktif katılımını gerektirmeyen ve tek bir duyuyu uzatan araçlar sıcak araç olarak adlandırılabilir.

Teknolojik Determinizm

McLuhan'ın bir diğer teorik yaklaşımı ise teknolojik determinizm teorisidir. Teknolojik determinizm kuramı, kültürün ve toplumun geri kalan yapısını teknolojinin belirlediğini ileri sürmektedir (Hallström, 2020). Teknolojik determinizm, toplumun temel özellikleri ve çağın baskın iletişim teknolojileri arasındaki bağlantıları tanımlamaktadır. Tarih dışı, indirgemeci ve basit olarak oldukça eleştirilmesine rağmen teknolojik determinizm; internet gibi yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte birçok kuramcı tarafından yeniden yorumlanmıştır. Teknolojik determinizm, genellikle yazılı ve elektronik determinizm olmak üzere iki alt bölüme ayrılmaktadır. Elektronik determinizm, değişime olanak sağlayan temel faktörler için teknolojiyi kullanan bir teknolojik determinizm türü olarak tanımlanır. Yazılı determinizm ise, sosyal değişim için yeterli ve gerekli koşullar olduğunda teknolojiyi kullanan bir yaklaşım olarak açıklanmıştır (Paragas&Lin, 2016: 1528-1529).

Marshall McLuhan ve Harold Innis gibi yazarların çalışmalarında teknolojik determinizm, Batı kültüründe tek yönlü ve bağımlı olarak suçlanmıştır. Teknolojik determinizmin en etkin ve en etkileyici tanımı Marshall McLuhan'ın çalışmalarına eleştiriler getiren Raymond Williams'ın tanımı olmuştur. Williams, McLuhan'ın yaklaşımının sosyal değişimin tek sebebi olarak teknolojiyi sunma eğiliminde olduğunu ve bu nedenle doğrudan değişimle ilgili olan birçok diğer faktörün önemini azalttığını açıklamıştır. Williams ise teknolojiyi tarihin önemli bir temsilci olarak reddetmemekte ancak karmaşık teknolojik, sosyal, kültürel değişimin doğasını vurgulamaktadır. (Natale vd., 2019: 4).

Gutenberg Galaksisi

Gutenberg Galaksisi, Küresel Köy (Global Village) çerçevesinde mevcut dijital içerikler hakkında düşünmek için bize yardım eden bir fikirdir. McLuhan, Gutenberg'in mobil baskı icadının Batı toplumu üzerindeki etkisini tartışmaktadır (Ramos, 2020: 457). McLuhan, Gutenberg Galaksisi-Tipografik İnsanın Oluşumu (1962) çalışmasında, fonetik alfabe ve ardından matbaa ve basımın gelişimiyle birlikte insanların zihinsel bakış açıları, açıklamaları ve deneyimleri formlarının nasıl oluştuğunu izlemeyi amaçlamaktadır. McLuhan, Gutenberg Galaksisi'nde alfabe ve tipografi aracılığıyla görsel duyunun yalıtılmasını, bilginin parçalara ayrılması yanılısamasının yaratılması sürecini açıklamaktadır (Tekinalp&Uzun, 2013: 130). Bu duruma örnek olarak metaverse sanal evreninde üç boyutlu gözlükler aracılığıyla insanların katılım sağlamaları ve görsel duyularının

yanıtılması süreçleri aktarılabilmektedir. Dolayısıyla teknolojinin ve iletişim araçlarının her geçen gün gelişiminin insanların kendilerini ifade biçimlerini, zihinsel bakış açılarını ve yorumlarını etkilediği düşünülmektedir.

McLuhan'a göre Gutenberg Galaksisi, elektronik medyanın görünümünü dikkate almaktadır. Yeni bir grupçuluğun durumunun olduğu bu galakside elektronik medya koşullarının görünümü kısmi kimlikler olasılığının hangi koşullarda insan-makine etkileşimine işaret ettiği ile sunulmaktadır (Ramos, 2020: 458). Başka bir deyişle, matbaanın, basımın, yeni teknolojinin gelişimi ile birlikte toplumda elektronik medya, dijital içerikler ve bu dijital ortamların kullanımları konusunun ele alındığı ifade edilebilmektedir.

Amaç, Yöntem ve Örneklem

Bu araştırmanın amacı; metaverse teknolojisinin önemini, bu teknolojinin toplumlardaki kullanımını, Marshall McLuhan'ın teorileri ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde Başlat: Ready Player One filmi sahne örnekleri üzerinden incelemektir. Bu amaç doğrultusunda filmdeki sahneler ve diyaloglar McLuhan'ın kavramları, teorileri ve yaklaşımları ile metaverse kavramı ilişkisi ekseninde değerlendirilmiştir. Metaverse konusunun güncelliği ve artan önemi dikkate alındığında; sanal bir evrende insanların nasıl yaşadığı, sanal ve gerçek arasındaki bağlantının ne şekilde tanımlandığı, insanların yeni teknolojilere yaklaşımları, bu teknolojinin avantajları ve dezavantajları, bu ortamlarda bireylerin temsili açılarından, bu çalışma; önemli bir bakış açısı sunmakta ve metaverse alanı için temel oluşturma niteliği taşımaktadır.

Bu makalede amaçlı örnekleme yönteminden yararlanılarak metaverse, insan-makine-teknoloji etkileşiminin Marshall McLuhan'ın yaklaşımları doğrultusunda analizi için Başlat: Ready Player One filmi seçilmiştir. Film ile metaverse ve tüm sanal gerçeklik uygulamalarının insanların yaşamlarına olan etkileri, iletişim psikolojisi, kişilerarası iletişim ve yeni iletişim teknolojileri perspektifinde McLuhan'ın temel kavramları ve kuramları dikkate alınarak yorumlanmış ve değerlendirilmiştir.

Başlat: Ready Player One Filmi Konusu

Başlat: Ready Player One filmi, 2045 yılında The Oasis adlı oyun diğer bir deyişle metaverse alanında filmin başkarakteri Wade Watts (Parzival) ve Oasis'de tanıştığı arkadaşları ve herkesin avaturları ile temsil edildiği 3 temel anahtar ve en sonunda yumurtayı kazananın oyunun sahibi olacağı bir yarış ve mücadele içinde geçmektedir. Oyunun yaratıcısı Halliday tarafından üç gizli anahtarın üç sihirli kapıya gideceğini ve bu anahtarların ise görünmezler olarak da tanımladığı bir labirentin merkezinde karanlık bir odada gizli olduğunu, oyun öncesinde tüm oyunculara avaturları Bilge Anorak aracılığı ile açıklamıştır. Oyun, hazineye ve 3 anahtara ulaşmanın kazanması ile sonlanmaktadır. Oasis ile insanların üç boyutlu sanal gözlükler takarak ve avaturları ile oyuna dahil olabildiği Oasis'in hiçbir yere gitmeden bir yere gidilebileceğini gösteren yeni ve insanların hayal ettiği birçok şeyi gerçekleştirebildiği sanal, katmanlardan oluşan bir sistem olduğu ifade edilebilmektedir. Filmde insanlar sanal bir ortamda oyun oynarken tüm birikimlerini, yatırımlarını, evlerini, arabalarını ve en önemlisi de zamanlarını, en özel anlarını kaybetmektedir. Oasis oyun evreni ile ilgili açıklanan bir diğer önemli nokta ise; bu alanda gerçekliğin sınırının "insanların hayal edebildiği kadar" olarak açıklanmasıdır.

Başlat: Ready Player One aynı zamanda yazılmış olan bir bilim-kurgu romanıdır. Mystakidis (2022), 2011'de Ernest Cline tarafından yazılan bilim kurgu romanı Ready Player One adlı eserde belirtilen Oasis oyun evrenini Metaverse'nin modern yazınsal reankarnasyonu olarak tanımlamıştır. Oasis alanının büyük ölçüde çoklu kullanıcı online sanal gerçeklik oyun alanı olduğunu belirtmiştir.

Başlat: Ready Player One Filminin McLuhan Kavramları ve Teorileri ile Analizi

Bu bölümde Başlat: Ready Player One filmi metaverse ilişkisi ve Marshall McLuhan'ın medya ekolojisi, teknolojik determinizm kuramları, sıcak ve soğuk araçları kavramları, araç mesajdır sözü ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde analiz edilmiştir. Filmde karakterler avaturları ile Oasis adı verilen metaverse evreninde temsil edilmekte ve kullanıcılar bu alanda avaturları ile temsil edilmektedir.

Filmdeyer verilen *"İnsanların tüm vakitlerini Oasis'de geçirmeleri herşeyi kaybetmeleri demektir"* sözü *incelendiğinde*; metaverse ve McLuhan'ın medya ekolojisi ve iletişim teknolojileri yaklaşımları ilişkisi görülmektedir. Bu söz McLuhan'ın 'Araç mesajdır' sözünü akla getirmektedir. Çünkü her araç bir mesaj vermektedir. Bu noktada bireyler kullandıkları araçları kontrol edebilecek bilinç düzeyine sahip olmalıdır. The Oasis'in yaratıcısı James Halliday bile sadece oyun olarak kalması gerektiğini *'Keşke geçmişe gidebilseydik'* sözleriyle açıklamaktadır.

Halliday ve WadeWatts arasında filmin son kısımlarında başka bir deyişle Watts'unoyunu kazanıp yumurtayı aldığı kısımda geçen diyaloglar gerçekliğin önemini vurgulamaktadır.

Halliday: *Oasis'i yarattım. Çünkü gerçek dünyada kendimi hiç evimde hissetmedim. İnsanlarla nasıl bağ kurulum, bilemedim. Hayatım için korkuyordum. Ta ki o hayatın sona erdiği ana dek. İşte o an anladım ki, gerçeklik her ne kadar korkutucu ve acı veren bir yer olsa da, aynı zamanda düzgün yemek yiyebildiğin tek yer. Çünkü gerçeklik ve gerçek. Beni anlıyor musun?*

Watts: *Evet, anlıyorum.*

Filmin sonunda oyunu WadeWatts (Parzival) kazanır ve Oasis'in sahibi olur. Oasis, asla tek başına oynanacak bir oyun değildir sözünden hareketle kazanan Watts olsa da imza aşamasında ödülünü klanı ile paylaşacağını, birlikte yönetmek istediğini belirtmesi nedeniyle Wade'in kendi kararı doğrultusunda Kıyak Beşli (en iyi beş oyuncu) Oasis'i devralmıştır. Çünkü oyunu Parzivalavatar ismi ile oyun içerisinde yer alan Wadekarakterinin kazanmasında diğerlerinin de kritik önemi bulunmaktadır.

Yeni yönetimle birlikte Oasis'de değişen kararlar olduğu WadeWatts tarafından açıklanmıştır. İlk yaptıkları şey OgdenMorrow ile danışmanlık sözleşmesi imzalamak olmuştur. OgdenMorrow rehberliğinde Oasis'i Sadakat Merkezi'nden olan tüm girişimleri yasaklamak ikinci önemli adım olmuştur. Alınan 3.karar ise insanların gerçek yaşamda da zaman harcaması gerektiği düşüncesinden hareketle Salı ve Perşembe günleri oyunun kapalı olması olmuştur. Bu durumu Watts aşağıdaki sözleriyle dile getirmiştir:

Watts: *OASIS'i bu karar sevilme de Salı ve Perşembe günleri kapattık. Çünkü insanlar gerçek dünyada daha fazla zaman geçirmeli. Halliday'in de dediği gibi. Gerçek dünya gerçek olan tek şeydir.*

'Gerçeklik, tek gerçek olan şeydir' sözüne film içerisinde yer verilmesi ile bireylerin her ne kadar sanal ortamlarda üç boyutlu gözlükleri, bireysel profilleri, sanal kimlikleri, avaturları

bulunsa da yaşanan tüm teknolojilerin gerçekliğin yerini alamayacağı alt mesajının verilmek istendiği görülmektedir. Ayrıca alınan bu kararın McLuhan'ın temel amacını oluşturan sembol sistemleri, medya ve teknolojilerin kontrol altına alınmasının insan zihninin ve ruhunun özgürleşmesi ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Nitekim insanlar gerçek dünyada daha fazla zaman harcadıklarında sanal ve gerçek arasındaki ayrımı daha rahat yapabilmekte, iletişim araçlarına olan bağımlılık düzeyi azalmakta, dolayısıyla iletişim araçlarını kontrollü seviyede kullanan, teknolojinin bağımlısı olmayan bilinçli birer kullanıcı olarak kullandığı teknolojiyi kontrol edebilen ve sorgulayabilen bireylerin varlığından söz edilebilmektedir.

Oasis oyun evreni McLuhan'ın sıcak ve soğuk araç kavramları doğrultusunda ele alındığında; bu alanın birden fazla duyuya hitap etmesi, izleyicinin aktif katılımını gerektiren ve hatta Oasis oyun evreninde yarışı kazanmak, ödüle götüreceği olan anahtarları ve yumurtayı bulmak ve en sonunda da oyunu kazanmak için detayların ve ipuçlarının dahi son derece önemli olduğunun gösterilmesi sebepleriyle soğuk araç olarak tanımlanabilmektedir. Bu ortam birden fazla duyuya hitap etmekte ve oyuncuların aktif olarak yarış içerisinde performans göstermelerini gerektirmekte olduğundan dolayı soğuk araç kategorisinde gösterilebilmektedir.

Filmde Oasis oyun evrenine başka bir deyişle metaverse evrenine vurgu yapılarak bir aktarım yapılmakla birlikte gerçeğin, gerçekliğin, sosyal ilişkilerin, arkadaşlıkların insanın yaşamı için ne kadar önemli olduğuna dair alt mesajlar verildiği düşünülmektedir. Bu noktada oyunun yaratıcısı James Halliday'in '*Oasis asla tek başına oyun oynayabileceğin bir alan değil*' sözü arkadaşlık ilişkisinin önemini göstermektedir. Gerçeğin ve gerçek dünyanın önemi ise Halliday'in '*Gerçek dünya iyi yemek yiyebileceğin tek yer. Çünkü gerçek*' ve filmin sonunda ifade edilen '*Gerçeklik, tek gerçek olan şeydir*' sözü bu duruma örnek gösterilebilmektedir.

McLuhan'ın kuramlarındaki amacının sembol sistemleri, medya ve teknolojilerin kontrol altına alınmasının insan zihninin ve ruhunun özgürleşmesini sağlayacağı yönünde olduğu bilinmektedir. Filmde de Oasis'in yeni yönetimiyle birlikte insanların özgürleşmesi, medya ve teknolojiyi kontrollü kullanabilmeleri, zihinsel ve ruhsal açıdan teknolojiye ve iletişim araçlarına doğru bir bakış açısına sahip olabilmeleri için haftanın belirli günlerinde Oasis adlı metaverse evreninin kapalı olmasının kararlaştırılması bu duruma somut bir örnek oluşturmaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada özellikle son yıllarda geleceğin interneti olarak tanımlanan yeni bir iletişim teknolojisi olan metaverse teknolojisi kullanımı; teknoloji-insan etkileşimi ile teknolojinin insanların yaşamları üzerindeki etkileri konularında çalışmalarda bulunan iletişim teorisyeni Marshall McLuhan'ın teorileri ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde Başlat: Ready Player One filmi sahnelerinden örneklerle analiz edilmiştir. Bu araştırmanın amacı; metaverse teknolojisinin önemini, bu teknolojinin toplumlardaki kullanımını Marshall McLuhan'ın teorileri ve kuramsal yaklaşımları çerçevesinde Başlat: Ready Player One filmi sahne örnekleri üzerinden incelemektir.

Metaverse teknolojisinin birçok kullanım avantajı olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, metaverse; artırılmış gerçeklik teknolojisine dayanarak kullanıcılarına sanal bir dünyada üç boyutlu gözlükler ve anonim kimlikler olarak değerlendirilebilecek olan avatarları aracılığıyla gerçek kimlikleri ve kişilikleri yerine bu sanal avatarlar ile kendilerini temsil etme ve sunma olanağı vermektedir. Bununla birlikte, bu alan gerçekliğin sınırlarının 'insanların hayal edebildikleri kadar' geniş bir yelpazeye sahip olduğu sanal bir evren olarak tanımlanmaktadır. Kısaca ifade etmek gerekirse, metaverse alanı canlıların avatarları ile temsil edildiği, üç boyutlu sanal bir

evren olarak bilinmektedir. Bu doğrultuda Başlat: Ready Player One filminde de Oasis oyun evreninin metaverse kavramında tanımlandığı gibi oyuncuların avaturları ile temsil edildiği sanal bir evren yapısına sahip olduđu görülmüştür. WadeWatts adlı filmin baş karakterinin Parzival, Sementha'nın Artemis, Oasis oyununun yaratıcısı olan James Halliday'in ise Bilge Anorak avaturları ile oyuna dahil olmaları bu duruma somut örnekler olarak değerlendirilebilmektedir.

Metaverse teknolojisinin insanların yaşamını iletişim teknolojilerinin gelişimiyle fizikselde sanala doğru dönüştüren yeni bir alan sunmakta olduđu görülebilmektedir. Bu noktada Sriram (2022), metaverse teknolojisinin sanal dünyayı değiştireceğini ve daha interaktif yapacağını açıklamıştır. Laeeq (2022), metaverse'ninblockhain teknolojisinde inşa edildiğinden beri kripto para birimlerinin aynı teknolojiyi kullandığını belirtmiştir. Bu nedenle kripto para birimlerinin metaverse dünyasında ödemenin en popüler formlarından biri olacağını ifade ettiğİ görülmüştür. Bu bağlamda, metaverse teknolojisinin yakın gelecekte kullanım oranının artacağına, toplumlari değiştiren ve dönüştüren temel dinamiklerden biri olacağına inanılmaktadır.

Her çağda sosyal değişimlerin ve medya hareketlerinin temel sebebi olarak medyayı, iletişim teknolojilerini ve bu teknolojilerin insan üzerindeki etkilerini vurgulayan McLuhan'ın ifade ettiğİ araç insanların uzantısı ifadesi, filmde vurgulanan ana merkez alan olan Oasis oyun evreni ile ilişkilendirilmiştir. Kullanılan iletişim araçlarının insan duyularının bir uzantısı olarak bireylerin düşünceleri, hayalleri, idealleri doğrultusunda şekillendirilebileceğİ Oasis oyun evreninde yer almak için kullanıcıların verdiği mücadeleler ile gösterilmiştir.

McLuhan; teknolojik determinizm kuramında kültürün ve toplumun geri kalan yapısını teknolojinin belirlediğini açıklamakta ve aynı zamanda toplumun temel özellikleri ve çağın baskın iletişim teknolojileri arasındaki bağlantıları tanımlamaktadır. Bu bağlamda filmin başkarakterleri tarafından ifade edilen *"Oasis'e yapabilecekleri için gelirler ama olabilecekleri için kalırlar"* ve *"İnsanların tüm vakitlerini Oasis'de geçirmeleri herşeyi kaybetmeleri demektir"* sözleri, McLuhan'ın kültürün ve toplumun yapısını teknolojinin belirlediğİ görüşü ile doğru orantılı olarak açıklanmıştır. Başka bir deyişle, film incelediğinde teknolojik determinizm kuramı etkileri gözlemlenmiştir. Filmde insanların Oasis oyun evreninde oyunu kazanmak için tüm birikimlerini, yatırımlarını, maaşlarını harcadığı görülmüştür. Bu durum Marshall McLuhan'ın teknolojik determinizm kuramında ifade ettiğİ kültürün ve toplumun geri kalan yapısını teknolojinin belirlediğİ görüşünü destekleyen bir başka somut örnek olarak gösterilebilmektedir.

Başlat: Ready Player One filminde bireyler birer avcı gibi oyunu kazanmak, yarış içerisinde kalmak, öne çıkmak, hayatın sıkıntılarından kurtulmak için avaturları ile sanal bir ortamda kendilerini göstermek adına teknolojinin kurbanı olabilmekte ve tüm zamanlarını ve emeklerini teknoloji doğrultusunda şekillendirebilmektedir. Bu durum, Marshall McLuhan'ın *"Biz araçlarımızı şekillendiririz ve sonra onlar bizi şekillendirir"* sözünü açıklamaktadır. Günümüz teknoloji toplumunda iletişim araçlarının McLuhan'ın ifade ettiğİ gibi; bireyleri şekillendirdiğİ, bireylerin karar alma süreçlerini, hayata bakış açılarını, gerek iş gerekse özel yaşamlarını etkilediğİ gözlemlenmiştir. Başlat: Ready Player One filmi sahnelerinde bu durum somut örneklerle açıklanmıştır.

Film incelendiğinde; Marshall McLuhan'ın ünlü 'Araç mesajdır'sözünün metaverse teknolojisinin insanlar üzerindeki etkileri, insanların yaşamlarına olan katkıları, bireyleri değiştirme ve dönüştürme süreçleri çerçevesinde kullanıldığı ve anlamlandırıldığı gözlemlenmiştir. Filmde gösterilen sahnelerle bireylerin iletişim teknolojilerini kullanımında çok yönlü bir bakış açısına sahip olmaları gerektiğine, sanal ortamda geçirilen sürenin yanında gerçek yaşamın ve gerçek yaşamdaki arkadaşlıkların önemli olduğuna dair sosyal mesajlar verildiğİ görülmüştür. Bu açıdan

filmin sonunda Oasis olarak tanımladıkları oyun evreninin haftada iki gün kapalı olması gibi yeni kararlar alınması bireylerin gerçek yaşam alanlarına vakit ayırması gerekliliği düşüncesinin vurgulanması gibi örneklerle gösterilmiştir.

McLuhan'ın önemli bir diğer kavramı ise küresel köy olarak bilinmektedir. Bu noktada, küresel köy ile McLuhan'ın tüm dünyada uzak olanın yakınlığı ifade etmek istediği bilinmektedir. Tüm dünyanın iletişim teknolojileri ile küresel bir köy haline aldığı günümüz dijital çağında, Başlat: Ready Player One filminde tasarlanan bir oyun alanı olan Oasis metaverse alanının da bir Küresel Köy olarak tanımlanabileceği görülmüştür. Nitekim bu alan içerisinde birbirini tanımayan bireyler bir araya gelmekte, küresel bir köy alanı oluşturulabilmektedir.

Metaverse üzerine literatür incelendiğinde az sayıda çalışmanın olduğu görülmekle birlikte, Marshall McLuhan ve metaverse ilişkili bir çalışmanın henüz bulunmadığı gözlemlenmiştir. Metaverse kavramının tanımlanması, önemi, benlik sunumu, izlenim yönetimi ve alandaki kullanım oranları üzerine çalışmalarda bulunulduğu görülmüştür. Bu noktada Kuş (2021), araştırmasında metaverse kavramının 2016-2021 yılları arasında dünyadaki kullanımının 2021 itibarıyla ciddi artış gösterdiğini açıklamış, metaverse konusunda dijital kullanıcıların fırsatları ve endişe algılarına ilişkin bakış açısı sunmuştur. Bu oranın iletişim alanı literatür çalışmalarıyla da benzerlik gösterdiği görülmüştür. Bir diğer çalışmada, Bostancı&Uncu (2022), metaverse kavramının gerçek veya sanal olması üzerine yaptıkları betimsel araştırmalarında metaverse kavramını dijital kullanıcıların gerçek ve sanal arasındaki sınırlarını ortadan kaldıracak yeni bir dijital evren olarak tanımlamıştır.

Sonuç olarak, filmde oluşturulan metaverse oyun evreninde McLuhan'ın teknolojik determinizm ve medya ekolojisi teorileri ile sıcak-soğuk araç ve küresel köy kavramlarının kullanıldığı gözlemlenmiştir. Metaverse, yeni iletişim teknolojileri ve sanal gerçeklik kullanımının Marshall McLuhan'ın medya ekolojisi, teknolojik determinizm kuramları ile araç mesajdır, sıcak ve soğuk araç kavramları doğrultusunda film analizi yöntemiyle Başlat: Ready Player One filmi sahnelerinden örneklerle analiz edildiği bu özgün çalışmanın; metaverse, yeni medya, yeni iletişim teknolojileri, insan-teknoloji etkileşimi, dijital dünya, dijital ve sanal gerçeklik, dijital iletişim konularında yapılacak yeni araştırmalara ve araştırmacılara katkı sunacağı düşünülmektedir. Metaverse teknolojisinin yeni ve giderek gelişen bir alan olması dikkate alındığında; Türkiye literatüründe niş bir alan olan bu teknolojinin; halkla ilişkiler, reklam, dijital reklamlar, tüketim, dijital dönüşüm, sanal kimlikler, izlenim yönetimi, blockchain, kripto para birimleri, dijital ekonomi gibi birçok farklı alan ile ilişkisini irdeleyen çalışmalarla metaverse alanına yeni bakış açıları kazandırılacağı öngörülmektedir. Son olarak, metaverse konusunun güncelliği ve artan önemi gözetildiğinde; sanal bir evrende insanların nasıl yaşadığı, sanal ve gerçek dünya arasındaki bağlantının ne şekilde tanımlandığı, insanların yeni teknolojilere yaklaşımları, bu teknolojinin avantajları ve dezavantajları, dijital ortamlarda bireylerin temsili açılarından, bu çalışma; önemli bir bakış açısı sunmakta ve metaverse alanı için temel oluşturma niteliği taşımaktadır.

Kaynaklar

Agodzo, D. (2015). A method in the madness: a critical review of Marshall McLuhan's understanding media: the extensions of man. *Mass Communication, Culture & Technology* (COM 605). Spring Arbor University.

Bolger, Ryan K. (2021). Finding wholes in the metaverse: posthuman mystics as agents of

evolutionary contextualization. *Religions*,12(768), 1-15.<https://doi.org/10.3390/rel12090768>

Bostancı, M.&Uncu, G. (2022). Metaverse: Sanal mı gerçek mi. İçinde Y. Adıgüzel& M. Bostancı (Editörler), *Dijital İletişimi Anlamak-2*.(ss.58-69).Palet Yayınları.

Duan, H., Li,J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X. &Cai, W. (2021, October 20–24). Metaverse for social good: a university campus prototype. In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*. (pp.153-161).Virtual Event, China. <https://doi.org/10.1145/3474085.3479238>

Euchner,J.(2016).Themediumisthemessage.*Research-TechnologyManagement*,59(5),9-11. <https://doi.org/10.1080/089563082016.1209068>

George, A.H., Fernando, M., George, S., Baskar, T. & Pandey, D. (2021). Metaverse: the next stage of human culture and the internet, *International Journal of Advanced Research Trends in Engineering and Technology (IJARTET)*,8(12), 1-10.

Griffin, J. (2022, March). 3 examples of the importance of communication in the metaverse, Fleksy. https://www.fleksy.com/blog/3-examples-of-the-importance-of-communication-in-the-metaverse/?_adin=0744773184

Hallström, J. (2020). Embodying the past, designing the future: technological determinism reconsidered in technology education.*International Journal of Technology and Design Education*.1-15. <https://doi.org/10.1007/s10798-020-09600-2>

Han, Y., Niyato, D., Leung, C., Miao, C.&Kim, D. (2021). A dynamic resource allocation framework for synchronizing metaverse with iot service and data. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/2111.00431>.

Huggett, J.(2020). Virtually real or really virtual: towards a heritage metaverse?.*Studies in Digital Heritage*,4(1), 1-15.<https://doi.org/10.14434/sdh.v4i1.26218>.

Islas, O.&Bernal, J.D. (2016). Media ecology: a complex and systemic metadiscipline. *Philosophies*,1(3), 190-198. <https://doi.org/10.3390/philosophies1030190>.

Kavut, S. (2021). Dijital kimliklerin ve the Circle filminin Goffman'ın benlik sunumu kuramı bağlamında analizi.*Erciyes İletişim Dergisi 4.Kültürel Bilişim, İletişim ve Medya Çalışmaları Kongresi Özel Sayısı 2*,63-80.<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.971135>.

Kavut, S. (2022). *Sosyal, teknolojik ve psikolojik boyutlarıyla dijital kimlik*. Çizgi Kitabevi Yayınları.

Kuş, O. (2021). Metaverse: Dijitalbüyükpatlamada fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245-266. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>.

Laeq, K. (2022). Metaverse: Why, How and What.https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What/link/62053bb0afa8884cabd70210/download.

Lee, L.H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C. & 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.<https://arxiv.org/abs/2110.05352>.

Logan, K.R. (2016). McLuhan's philosophy of media ecology: an introduction. *Philosophies*, 133-140. <https://doi.org/10.3390/philosophies1020133>.

Logan, K.R. (2020). Marshall McLuhan's general system thinking and media ecology. *New Explorations Studies in Culture & Communication*, 1(2), 187-200.

Marketing Türkiye. (2021,11 Kasım). Metaverse evrenine dahil olacak ilk kentbelli oldu. Marketing Türkiye. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/metaverse-evrenine-dahil-olacak-ilk-kent-belli-oldu-son-24-saat-gundemi>.

Mattoni, A. (2017). A situated understanding of digital technologies in social movements. Media ecology and media practice approaches. *Social Movement Studies*, 16(4), 494-505. <https://doi.org/10.1080/14742837.2017.1311250>

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. University of Toronto Press.

Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia 2022*, 2, 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>.

Natale, S., Bory, P. & Balbi, G. (2019). The rise of corporational determinism: digital media corporations and narratives of media change. *Critical Studies in Media Communication*, 36(4), 323-338. <https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1632469>.

Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., Ding, J. & Daneshmand, M. (2021). A survey on metaverse: the state-of-the-art, technologies, applications, and challenges. *Computers and Society*, 1-34. <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2111/2111.09673.pdf>.

Paragas, C.D.L.F. & Lin, T.C. (2016). Organizing and reframing technological determinism. *New Media & Society*, 18(8), 1528-1546. <https://doi.org/10.1177/1461444814562156>.

Postman, N. (2022). What is Media Ecology?. Media Ecology. <http://www.mediaecology.org/mediaecology/index.html> What is Media Ecology?.

Radoff, J. (2021, 7 Nisan). The Metaverse value-chain. Medium. <https://medium.com/building-the-metaverse-the-metaverse-value-chain-afcf9e09e3a7>.

Sriram, K.G. (2022). A comprehensive survey on metaverse. *International Research of Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 4(2), 772-775.

Strate, L. (2008). Studying media as media: McLuhan and the media ecology approach. *Media Tropese Journal*, 1, 127–142.

Tekinalp, Ş. ve Uzun, R. (2013). *İletişim araştırmaları ve kuramları*. (4. Basım). Beta Basım Yayın Dağıtım.

Extended Abstract

Metaverse concept is made up to enable to further digital transformation in every sphere of our physical life. In the essence of metaverse concept fall into as a gigantic, persistent, combined and shared world the three dimensional internet vision (Lee et al., 2021). Metaverse is the type of the internet application and social form that intertwined with a numerous of new technology. Moreover, metaverse technologies has allowed to each and every users to produce contents and

regulate world. It has intertwined with real and virtual earth in economic, social and identity system and has built economic systems based on blockchain technologies, has made up mirror image of the real world based on digital twin technologies (Ning et al., 2021). In other words, metaverse may be defined as a virtual world where individuals communicate with each other through three dimensional glasses and their own avatars on virtual environment with three dimensional not only associated with an array of state of the art technologies such as artificial intelligence, digital twin, internet of thing, augmented reality but also making it possible in other environment without go anywhere.

Metaverse make it possible to every user to produce contents and regulate all around the world. On top of that, it has granted with 3D experience based on augmented reality, it consitute the mirror image of real world based on digital twin technology and build economic systems based on blockchain technology. The aim of this study is to examine the importance of metaverse, usage of this technology in societies by using Marshall McLuhan' theories and his other all theoretical approaches, analysis techniques and Start Ready Player One film. In this study, it has scrutinized with thematic and descriptive analysis within qualitative method Start Ready Player One film that discussed human-technology interaction, relationships between real and virtual world, the effects of technology to people in metaverse digital game entitled Oasis. In the film, it turns out that metaverse digital game area entitled Oasis shape and alter the behaviors of digital users. As a result of analysis, it is observed that McLuhan's technological determinism and media ecology theories and hot-cold media tool and global village concepts has used in metaverse virtual game universe being formed in film. It is thought that this study will contribute to communication area within the fields of metaverse, new communication technologies, film analysis, new media, digital communication.

That being said, it integrates real and virtual world in social and identity system. McLuhan explains communication technologies being the main reason of media actions and social changes as of the extent of human senses in the era. Media ecology is a media study as a media following McLuhan's famous aphorism "The medium is message" . In this study, Ready Prayer One film has analyzed with McLuhan theories, concepts and approaches and film analysis method. It is selected that Start Ready Player One film being regarding metaverse topic with purposeful sampling method. In this sense, it is explained with tangible examples that reality is only real world and virtual universe also known as metaverse can't substitute real and reality to get rid of daily life problems and history of people. As a result of, it is emphasized that people should be spend far more time in real world, the necessity of technology and human interactions within physical and virtual limits, in the light of his viewpoint of Marshall McLuhan's people should keeping under control tools and media for freedom of human mind and psyche.

In the sum up, metaverse is known as it is a virtual universe with third-dimensional where people is represented with avatars. In this context, it turns out that on the Oasis digital game universe of Start Ready Player One film, also known as metaverse, both define metaverse concept and actors and digital gamers is presented along with avatars. It may exemplify that their attending to this game Wade Watts with Parzival avatar, Sementha with Artemis and as for James Halliday who is creater of Oasis digital game with Wise Anorak avatars.

Marshall McLuhan points out the effects of emerging communication technologies rather than communication tools usage with his famous tag "Medium is message". In the light of his famous tag, it may exemplify topics an idea a game is able to change all life on Oasis game universe, becoming rich of big award winner, attending people in order to get rid of daily life problems and issues and their past experiences in terms of effects of these new technologies and

these tools. Another important concept of McLuhan is a global village. As noted his global vilage concept, Oasis game universe pave the way for of approaching of remote. In today's technology world becoming a global village of all around the world, Oasis metaverse area designed in Start Ready Player One film could deemed as example for the global village concept of the McLuhan. Furthermore, Oasis metaverse area may defined with McLuhan's cold communication tool concept because it address more than one sense.

As a result of, within the context of metaverse, new communication technologies, virtual reality, augmented reality, his concepts, approaches and theories of Marshall McLuhan like media ecology, technological determinism theories, his famous tag "Medium is message", hot and cold tools concepts, Start Ready Player One film analyzed through film analysis method. It is thought that it may contribute to those who study on topics such as communication technologies, metaverse, social media, new communication technologies, human-technology interactions, digital world, digital and virtual reality and digital communication.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması Conflict of Interest: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None