

Kimlik, Haz ve Metaverse: Ready Player One Filmi Göstergibilimsel Çözümlemesi

Identity, Pleasure and Metaverse: A Semiotic Analysis of Ready Player One

Levent Bulut, Öğr. Gör. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, levent.bulut@hbv.edu.tr

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7652-5116>

Ömer Faruk Zararsız, Arş. Gör. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, omer.zararsiz@hbv.edu.tr

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0485-7576>

Ahmet Selman Seyhan, Öğr. Gör. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, a.seyhan@hbv.edu.tr

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4764-0278>

Öz

Kimlik, benlik, haz ve tüketim arasındaki ilişki literatürde çeşitli alanlarda sıklıkla tartışılmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte gündelik yaşama dâhil olan birçok yenilik insanın kendisini yeniden tanımlamasına olanak sağlamış, kimlik, benlik ve tüketim gibi unsurların da yeni boyutlar kazanmasına neden olmuştur. Teknolojinin sağladığı en son yenilik olan ve Mark Zuckerberg'in 2021 yılında duyurusunu yapmış olduğu metaverse evreninin erişilmez olana görece daha kolay erişme imkânını beraberinde getirmesi beklenmektedir. Bununla birlikte gündelik hayatta yaşanan birçok teknolojik yeniliğin insan hayatına dâhil olmasından önce filmler, diziler ve internet gibi kanallar aracılığıyla gelecek olan teknolojiye dair bilgiler topluma aktarılarak, toplum sürece hazırlanmaktadır.

Çalışmada, kimlik, benlik, haz ve metaverse arasındaki ilişki Ready Player One filmiyle ele alınmış ve Ferdinand de Saussure'ün göstergibilimsel çözümlemesi uygulanmıştır. Çalışmada Mark Zuckerberg'in 2021 yılında duyurduğu metaverse evreninden 3 yıl önce 2018 yılında Ready Player One filmiyle metaverse evrenine dair imgelemeler yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra bireylerin kimliklerini ve benliklerini yeniden tanımlama imkânının sanal âlemde daha fazla mümkün olduğu ve bu tanımlama sürecinde imkânların sınırının kişinin hayalleriyle sınırlı olduğu sonucuna varılmıştır. Diğer taraftan ise metaverse evreninin insana yeni tüketim alanları sunduğu ve bu kapsamda yeni olanakların doğduğunu ifade etmek mümkündür.

Abstract

The relationship between identity, ego, pleasure and consumption is frequently discussed in the literature in various branches of science. With the development of technology, many innovations included in daily life have allowed people to redefine themselves, and elements such as identity, ego and consumption have gained new dimensions. In this context, it is expected that the metaverse universe, which Mark Zuckerberg announced in 2021, will bring with it the opportunity to access the inaccessible relatively easily. However, before many innovations in daily life are included in human life, information about the technology that will come through channels such as movies, TV series and the internet is transferred to the society and the society is prepared for the process. In the study, the relationship

between identity, ego, pleasure, consumption and metaverse was discussed with the movie Ready Player One and Ferdinand de Saussure's semiotic analysis was applied. In the study, it was concluded that imaginations of the metaverse universe were made with the movie Ready Player One in 2018, 3 years before the metaverse universe announced by Mark Zuckerberg in 2021. In addition, it has been concluded that the possibility of individuals to redefine their identities and selves is more possible in the virtual world and that the limits of possibilities in this identification process are limited to one's dreams. On the other hand, it is possible to state that the metaverse universe offers people a new consumption area and in this context, new possibilities are born.

Anahtar Kelimeler

Keywords

Kimlik, Benlik, Haz, Metaverse, Göstergibilim
Identity, Ego, Pleasure, Metaverse, Semiotics

Geliş Tarihi / Received: 12. 05. 2022, Kabul Tarihi / Accepted: 13. 06. 2022

Bulut, L., Zararsız, Ö.F., & Seyhan, A. S. (2022). Kimlik, haz ve metaverse: Ready player one filmi göstergibilimsel çözümlemesi. *Yeni Medya*, 2022(12), 258-282. <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1115859>

Giriş

Kimlik, insanın varoluşundan itibaren kendisini tanımlama sürecinin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Kimlik ile birlikte insanın kendisini tanımlama sürecinin önemli bir diğer parçasını kişinin benliği oluşturmaktadır. Çağın gerekliliklerine göre devamlı olarak değişen ve dönüşen kimlik ile benliğin devinim süreci teknolojinin gelişmesiyle beraber görünür hale gelmiştir. İnsanın dil ve iletişim aracılığıyla kendi doğası ve toplumsal yaşam üzerine düşünmesini sağlayan ve bu anlamda iki düzeyden ibaret olan benlik, iletişim yöntemlerinin değişiminden etkilenmektedir.

İnternetin toplum hayatına girerek kullanımı yaygınlaştıktan sonra yaşanan 1990'lı yıllarda bilgisayarlar ve iletişim, 2000'li yıllarda internet ve etkileşim, 2010'lu yıllarda ise mobil cihazlarla beraber hem mobilite hem de etkileşim artmıştır (Lee, 2021: 72). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte metaverse evreni de tartışılmaya başlanmış ve tartışma alanları giderek çeşitlenmiştir. Ancak gelinen noktada henüz metaverse evreninin tam olarak ne olacağı, nelere imkân tanıyacağı veya ne olmayacağı gibi kesinlikler bulunmamaktadır. Buna karşın kavram ilk olarak kullanıldığı 1992(Stephenson, 1992) yılından Facebook kurucusu Mark Zuckerberg'in (2021)yeniden gündeme getirdiği 2021 yılına kadar geri planda kalmasına rağmen, 2021 yılından itibaren ise özellikle Zuckerberg'in açıklamaları ardından tartışma alanı genişlemiş ve sıklığı artmıştır.

Kişinin kendisini anlamlandırma süreci de internet ve beraberinde gelen teknolojik yenilikler ile birlikte değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Kimlik, bireyin kendisini dışarıya nasıl sunduğu ve dışarıdakilerin bireyi hangi özellikleri ile tanıdığıdır. İnternetin yayılımı ve internet altyapısının gelişimi kimliğin inşa sürecinde önemli hale gelmiştir. Birey kendi bedeninden bağımsız, öykündüğü bir dijital beden (avatar) vasıtasıyla bambaşka bir kimliğe ya da kimliklere bürünebilecek olanaklara kavuşmuştur. Dolayısıyla internetin teknik imkânlarıdoğrultusunda yeni iletişim olanaklarının olduğu yeni mecralarla benliğin sunumu arasındaki ilişki incelenmesi gereken önemli bir konu olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, kimlik, benlik sunumu, tüketim ve metaverse arasındaki ilişkiyi tartışmaktadır. Çalışmada "Ready Player One" filmi kimlik, benlik ve metaverse evreni kapsamında göstergebilim yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Bu kapsamda, ilgili filmde 26 sahne seçilerek, gösterge, gösteren ve gösterilen üzerinden çalışmanın kuramsal altyapısı ile yorumlanmıştır. Ready Player One filminin tercih edilmesinde Mark Zuckerberg'in 2021 yılında duyurusunu yapmış olduğu ve çeşitli tahayyüllerde bulunduğu metaverse evrenine dair göndermelere yaklaşık 3 yıl önce 2018 yılında film sahneleri olarak yer verilmiş olmasının yanı sıra kimlik, tüketim ve benlik sunumuyla ilgili de göndermelerin bulunuyor olması etkili olmuştur. Çalışmanın metaverse, kimlik, tüketim ve benlik sunumu konusunda alan yazına katkı sunacağı düşünülmektedir.

Kimlik

Kimlik, geniş bir tanımlamaylakişinin tüm özelliklerini kapsayan bunun yanı sıra hem kendisini nasıl gördüğü hem de toplum tarafından nasıl görüldüğünün bir karşılığıdır. Kimliğin oluşması bu bağlamda ötekini de gerektirmektedir. Dolayısıyla kimlik toplumsal yaşamda kişinin ötekinden farklı olduğunun ve ona indirgenemeyeceğinin bilincidir (İmançer, 2003: 238). Erdenir (2010: 14), insanın sosyal bir varlık olmasından hareket ederek dış dünyadan bağımsız bir kimliğin oluşamayacağını ve kimliğin, kişinin kendisini bir grupta ve grubun baskın değerleriyle özdeşleştirmesi anlamına geldiğini ifade etmektedir. Bu kapsamda kişinin yaşamı boyunca üstlendiği roller ve farklı etkileşimler sonucu ortaya çıkan etkiler benliğinin tutarlılığını ve sürekliliğini etkilemekte ve dolayısıyla davranışları da buna göre şekillenmektedir.

Sosyolojideki kimlik kuramı, sembolik etkileşimcilikle bağıntılı bir şekilde pragmatik benlik kuramından çıkmıştır. “Benlik, insanların iletişim ve dil aracılığıyla kendi doğaları ve toplumsal dünya üzerinde düşüncelerini sağlayan, insana özgü bir yetenektir. Gerek James ve gerekse Mead’e göre, benlik iki aşamalı bir süreçtir. Bu kapsamda bilen, içteki, öznel, belirleyen ve bilinmeyen ‘ben’ (I) ile diğer insanlarca daha çok bilinen, dıştaki, belirlenmiş olan ve toplumsal aşamayı yansıtan ‘beni/bana’ (me)”(Marshall, 1999: 405) aşamalarından oluşmaktadır. Altunoğlu’na göre (2009: 13-14), felsefi açıdan bakıldığında kimlik diğer disiplinlerden farklı olarak, dış etkenlerden bağımsız mutlak özerk olarak görülmektedir. Buna karşın sosyolojik açıdan ise “istikrarsız/sürekli/parçalı ve dış etkiye açık” (Altunoğlu, 2009: 13) olanı ifade etmektedir. Dolayısıyla kimlik, iletişimi/etkileşimi merkeze alan diğerlerinin bir biçimde kimliğin inşasında etkili olduğu, aynılıktan ziyade farklılıkların öne çıkarıldığı bir süreçtir. Kimlik İmançer (2003: 238) tarafından, sosyal hayatiçinde bireyin öteki insanlardan farklı olduğunun ve öteki insanlara indirgenemeyeceğinin farkındalığı olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla kimlik, bireyi öteki ya da ötekiler içerisinde ayırt eden soyut ve somut özelliklerdir. Diğer bir ifadeyle kimlik bireyin kendisini kendi dünyası dışına nasıl tanıttığı ve dış dünyanın da onu hangi özellikleri ile tanıdığıdır.

Türk Dil Kurumu’na göre benlik kavramı; “bir kimsenin öz varlığı, kişiliği, onu kendisi yapan şey, kendilik” olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y.). Benlik kavramı sosyal bilimler alanında “öz benlik” ve “ideal benlik” olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Öz benlik, bireyin nasıl bir kişi olmak, ne yapmak, kendisini nasıl algılamak istediği ile diğerleri tarafından nasıl algılandığı ve diğerlerinin bireyden beklentileriyle ilişkilendirilmektedir. İdeal benlik ise, insanın sahip olmayı arzuladığı nitelikleri içermektedir (Feist & Feist, 2008: 316). Bu bağlamda benlik toplumun diğer fertleri ile paylaşılan ve diğerleri tarafından nasıl karşılandığına dair cevapların arandığı bir şeydir. Epstein (1973: 405-406) de benzer şekilde, Herbert Mead’in benliğin sosyal etkileşim süreci içerisinde bireyin diğer bireylerin ona verdiği tepkiler sonucunda biçim kazandığını aktarmaktadır. Bir başka kuramcı Erving Goffman (2016: 31-40) ise hayatın kendisini bir sahneye benzetmekte ve kişinin öykündüğü benlikler doğrultusunda çeşitli rollere büründüğünü ifade etmektedir. Goffman (2016: 16), günlük yaşamda kişinin kendini “verdiği izlenim” ve “yayıdığı izlenim” olmak üzere iki şekilde ifade ettiğini belirtmektedir. Kişinin verdiği izlenim sözlü simgeleri ya da onların yerine geçecek olan simgeleri içermekte iken yaydığı izlenim ise etraftakilerin kişi hakkındaki bulgu sağlayabileceği beklentisiyle değerlendirilen çok çeşitli çabaları içerir. Kişi bu iki tür iletişim aracılığıyla bilerek yanlış bilgi verebilir. Bu yollardan birincisi aldatmayı ikincisi ise rol yapmayı kapsamaktadır.

Geleneksel toplumdaki modern topluma geçişle birlikte sosyal açıdan daha az sınırlamaya uğramış insanlar “kendi kimliklerini, statülerini ve kim olarak algılanmayı arzu ettiklerini satın aldıkları mallarla ifade etmeye başlamış, saygınlık, rahatlık, başarı, mutluluk, haz vb. duyuşsal memnuniyetleri tüketimle elde etmeye çalışmıştır” (Kırcı, 2014: 85). Bocoock (1997: 74), kolektif ve bireysel kimlik duygularının sembolik oluşumunu içeren bir etkinlik olarak tüketimi, yalnızca reklam endüstrisi ve ticari çıkarların pasif bir izleyici kitlesini etkilemesiyle oluşan bir süreç değil, modern tüketicilerin bir etkinliği olarak görmektedir. Bunun yanı sıra Baudrillard (2013: 85), modern insanın yaşamını git gide daha az emek harçayarak üretimle, ama git gide daha fazla kendi ihtiyaçları ve refahının artması için üretimi ve söz konusu ihtiyaç ile refahının sürekli yenilenmesiyle geçirdiğini ifade etmektedir. Bocoock (1997: 81), modern tüketimde arzunun önemine dikkat çekmekte ve benzer şekilde Baudrillard da tüketimin, tüketicilerin maddi gereksinimleri kadar, hatta belki de daha fazla duygusal arzularını gidermeye çalıştıkları bir süreç olduğunu dile getirmektedir (Bocoock, 1997: 83). Kişinin vücudundan türeyen olgular olarak görülen arzular tamamen olmasa da kısmi olarak bireylerisarmalayan sosyal ve kültürel

uygulamaların sonuçları olarak algılanmaktadır(Weeks, 1985). Bauman (1999: 42-43), ideal bir tüketicinin arzu tatmininden ziyade arzuyu arzuladığını dile getirmektedir. Arzulanan bir şeyin bulunmaması ideal bir tüketici için kâbus durumudur. Dolayısıyla devamlı olarak heyecan ve hiçbir zaman sönmeyen coşkunluk halinde kalmaları için devamlı olarak cezbedici yeni isteklere maruz bırakılmaları gerekmektedir. Gerçek dünyada arzulanan bir şey kalmadığında ya da gerçekleşmesinin imkânsız olduğu durumda başka mecralarda arzunun canlı kalması sağlanacaktır.

Diğer taraftan hedonizm, zevkiçok istemek, arzu etmek veya zevke, özellikle de duyuşsal zevklere yoğunlaşmak şeklinde veya psikolojik olarak; zevk arama dürtüsü ve arzusuyla ya da acıdan kaçma şeklinde güdülenen davranış biçimini savunan öğretisi olarak tanımlanmaktadır(Çelik, 2009: 47). Hazcı davranış, kişinin kendi tecrübesiyle ilintili bir şekilde davranışsal bir kavramı sembolize etmekte ve bunun yanı sıra söz konusu sembolün temelinde zevk, heyecan ve hayatın sıradanlığından kaçış gibi nedenleri barındırmaktadır(Carpenter, Moore, & Fairhurst, 2005: 45). Erkmen ve Yüksel (2008: 689), “popüler anlamda hedonizmin sıradanlıktan kaçış ve zevkin harekete geçirdiği bir tür egoizm olduğunu” ifade etmektedir. Kırıcı (2014: 88), hedonizmi, hazzın hedef haline geldiği en yüksek düzey olarak değerlendirilebileceğini ifade etmektedir. Hedonizme çoğu kez bencillik eşlik etmektedir, birey kendisine öncelik tanıyarak, kendisi için hazzı arayacağı noktaya odaklanır. Hazzın elde edilmesi belirli eylemlerle, düşlerle, fantezilerle mümkündür. Düş kurmayı, fantezi kurmayı sağlayabilen ürünler hedonik tatmin elde etmenin ana kaynaklarıdır. Bu noktada iletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları insanlara hedonik tatmin olanakları sunmaktadır. Bilgisayar tabanlı üretilen ve katılımcılarına gerçeklik hissi veren, etkileşimli bir ortam olanağı sağlayan sanal gerçeklik üç boyutlu bir mekân sunmaktadır (Özel Sağlamtimur, 2010: 227). Coşkun (2017), sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik arasındaki çizginin bulanıklaştığını, sanal gerçeklikte gösterilecek materyalin önceden hazırlanması gerekirken, artırılmış gerçeklikle var olan gerçek ortama ek olarak yeni görüntü ses ve biçimlerinin eklenerek oluşturulduğunu ifade etmektedir. Artırılmış gerçeklik, gerçek dünyanın dijital olarak geliştirilmiş bir görünümünü sağlayan ve insanları günlük yaşamında daha anlamlı içeriklerle buluşturan bir teknolojidir.

Günümüzde bedenin arzu edilen biçime kavuşturulması için yeniden şekillendirme çabaları ile yoğun olarak karşılaşmaktadır. Hedonik yaşam tarzı tüketim noktasında motivasyon oluştururken, bedenin de yeniden inşa edildiği ve ideal bedenler oluşturma süreci dikkat çekicidir. Bu sürecin önemli bir bileşeni olan medya, ideal olan her şeyi bireylerin hayatına sokmakta ve tüketime yönlendirme konusunda çabalamaktadır. Tüketim alışkanlıkları bireyin olmak istediği gibi görünme isteğiyle şekillenirken öykünülen kimlik de bu oluşturma sürecinin bir parçası haline gelmektedir (Çetinkaya & Cılızoğlu, 2019). Bu süreç ekonomik gerçekler göz önünde bulundurulduğunda herkesin ulaşamayacağı bir durum olarak ortadadır. Gerçek yaşamın aksine artırılmış gerçeklikle, arzuların tatmini, bedenin ve kimliğin yeniden oluşturulmasında gerçek yaşamdaki eşitsizliğin görece azaldığı söylenebilir. Dijital teknolojilerin gelişimi, arzu ile düşlerin daha rahat edebileceği uzak, dokunulmaz ve kurgusal bir alternatif dünya sunarak tüm sınırlarına rağmen bu alternatif dünya gerçekliğin yerini alabilme potansiyeline sahiptir (Çetinkaya & Cılızoğlu, 2019; Robins, 2013: 40).

Bütün bunlara ek olarak, Baudrillard (2014) hedonizmle paralel bir şekilde kimlik ve benlik arasındaki ilişkiyi Narkissos mitiyle ele almaktadır. Bu kapsamda Kierkegaard'ın (2010) baştan çıkarma olarak tanımlayarak temellerini attığı ve kişinin benliğini sorgulaması sonucu kişinin kendi hakikatinden saparak başka hakikatlere öykünmesi süreci ayartılmanın kendisidir. Bu kapsamda Baudrillard'ın (2014) ayartılma ve kimlik olgusunu açıkladığı Narkissos mitinde Narkissos,

susuzluğunu gidermek için berrak bir pınara eğilir ve suda kendi yansımasını görür. Ancak gördüğü yansıma öteki değil, kendisini baştan çıkararak yüzeyidir. Dolayısıyla sudaki yansıma Narkissos için bir tür kendisinin ideal olanı değil bilakis bir çeşit soğurmasıdır. Dolayısıyla kişinin haz, hedonizm, tüketim, kimlik ve benlik arasında kurduğu ilişki mitolojik olarak temellendirildiğinde yine kişinin kendisiyle ilişkilendirilmektedir. Buna karşın kişinin kimliği ve benliğinin oluşumunda dış etkiler ile kurduğu ilişki ve dış faktörlerin etkisi göz önüne alındığında ilişkinin ve etkinin tabiatı gereğimütekabiliyet ilkesinin geçerli olduğunu da ifade etmek mümkündür.

Metaverse

Sunulmaya başlanan alternatif dünya günümüzde metaverse olarak adlandırılmaktadır. Meta (ötesinde) ve universe (evren) kelimelerinden türetilen metaverse kavramı sosyal medya platformu Meta başlığı ile tek bir çatı altında birleştirmesiyle asıl ününe kavuşmuştur. Kavram akademik yazında ve günlük hayatta henüz tartışılmaya başlanmış ve bu yüzden ne tür bir içeriğe sahip olacağı konusunda kesin bir netlik bulunmamaktadır. Dolayısıyla kavram ile ilgili yapılan tanımlamalar ve gelecek ile olan öngörüler de zamanla daha fazla şekillenerek netlik kazanacaktır. Buna rağmen sınırlı da olsa bugüne kadar ortaya çıkan veriler ışığında birtakım tanımlamalar ve betimlemeler ile birlikte kavrama iletişim, teknoloji, psikoloji, siyaset ve sosyoloji gibi çeşitli bilim dallarından yaklaşımlar bulunmaktadır. Bütün bunların yanında yine de Metaverse kavramının ilk olarak Neal Stephenson (1992) tarafından Snow Crash isimli romanında kullanıldığını ifade etmek mümkündür.

Tasavvur edilen metaverse aynı anda birlikte çalışmaya imkân sunan çoklu evreni temsil etmekte veya tasvir etmektedir (Garon, 2022: 7). Dolayısıyla web 2.0 ile birlikte gündelik hayata dâhil olan yeniliklerin metaverse ile daha da ileri taşınması hatta devrim yapması beklenmektedir. Diğer taraftan metaverse evreninin popülaritesini arttıran Mark Zuckerberg (2021) web 2.0'dan farklı olarak söz konusu evrenin yan yana olma hissini yaşatacağını ve bugüne kadar cep telefonları ve bilgisayarlar ile tecrübe edilmemiş olana olanak sağlayacağını ifade etmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde metaverse evrenini dijital büyük patlama olarak da tanımlamak mümkündür (Duan vd., 2021: 153). Metaverse evreninin dijital büyük patlama olarak tanımlanmasında Zuckerberg'in evrenin geleceği hakkındaki açıklamaları önemli yer edinmektedir. Buna göre Zuckerberg (2021) metaverse evrenini tele port imkânı sunan hologram gibi fiziksel olarak bir mekâna bağımlı kalmadan konsere gidilebileceği, iletişim kurulabileceği, alışveriş yapılabilmesi vb. örneklerle açıklamaktadır. Söz konusu teknolojinin hâlihazırda kullanılan televizyon, bilgisayar ve cep telefonu gibi araçlar üzerinden işleyeceğini ifade etmektedir. Dolayısıyla metaverse evreninin bütün bireysel kullanıcılara, kullanıcının fiziksel/gerçek dünyada olan yaşamına alternatif olarak istediği gibi yönlendirebileceği avatarlar (sanal kimlikler) aracılığıyla yeni bir dünya oluşturabilme olanağı sunduğunu ifade etmek mümkündür (Lee vd., 2021: 1).

Metaverse evrenini ilk olarak gündeme getiren Neal Stephenson'ın Snow Crash isimli romanına dayanarak 2003 yılında Second Life isimli bir oyun tasarlanmıştır. Söz konusu oyun ile fiziksel dünyada var olan sınırlar yerini internet teknolojisiyle birlikte insanın hayal dünyasının sınırlarına bırakmıştır (Second Life, 2022; Kemp & Livingstone, 2006; Kaplan & Haenlein, 2009). Second Life isimli oyun ile görece geniş bir kullanım alanına kavuşan metaverse evreninin günümüz teknolojik gelişmelerine de ışık tuttuğu ifade edilebilir. Second Life oyununun metaverse evreni için bir diğer önemi de oyun içerisinde kullanıma sunulan Linden Dollars'tır. Oyun içerisinde tıpkı gerçek hayattaki gibi Linden Dollars aracılığıyla alışveriş yapılabilir.

Daha sonra gelen güncellemeler ile oyunda kazanılan Linden Dollars'lar Paypall gibi ödeme araçlarıyla gerçek hayata aktarılabilme veya tam tersi gerçek hayattaki paralar ile Linden Dollars alınabilme olanağına kavuşulmuştur (Kaplan & Haenlein, 2009: 565). Bu sayede gerçek hayatta sahip olunan imkânlar ile sanal âlemdeki imkânlar birbirini etkilemeye başlamıştır.

Bütün bunların yanı sıra günümüzde bitcoin ile asıl ününe kavuşan kripto para olarak da adlandırılan sanal paraların temelini de Linden Dollars'a dayandığını ifade etmek mümkündür (Redman, 2021). Dolayısıyla fiziksel para birimlerinden farklı olarak sanal evrende kripto para olarak da adlandırılan para birimlerinin kullanıma sunulmuş olması metaverse evreninde gerçek hayattaki gibi alışveriş yapmaya olanak sağlamıştır. Bu sayede metaverse evreni Alexander Fernandez tarafından sanal dünya ile gerçek dünya arasında sanal kişiliğin ve gerçek kişiliğin bir araya gelerek birleşik bir kişiliğin oluşması olarak tanımlanmaktadır (Chiu, 2021: 20).

Metaverse evreninin sunması beklenen imkânlarının insanın benliği ve kimliği ile de yakından ilişkisi bulunmaktadır. Doğuştan sahip olunan ve yetişilen ortamın da büyük etkisiyle şekillenen kimlik gerçek hayatta akademik yazında sıklıkla tartışılmaktadır. Gerçek hayattaki kimlik belirli sınırlar içerisinde şekillenmekte ve bir nevi oto sansüre tâbi olmaktadır. Söz konusu oto sansür kişinin yetiştiği ortamda kendi zihnine uyguladığı sınırlar ile ilgili olabildiği kadar çevresinin çizmiş olduğu sınırlar ile de ilgili olabilmektedir. Buna karşın metaverse evreninin görece sınırsızlığının ise gerçek hayattan farklı olarak kişiye bir tür yaratıcı rolü biçmektedir. Dolayısıyla Kierkegaard ve Baudrillard'ın baştan çıkarma olarak ele aldıkları ve kişinin kendi kimliği ve benliği için ayartma süreci teknolojinin gelişmesiyle beraber sanal kimlikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal kimlikler eldeki güçle paralel bir biçimde bireylerin sınırsız bir kimlik oluşturma sürecidir. Yine söz konusu evrende gerçek hayatta da karşılığı bulunan harcama imkânının bulunması ve sınırların insanın hayal dünyasına dayalı olması tüketim konusunda da yeni alanların doğmasını sağlamaktadır.

Yöntem

Orijinal adı "Ready Player One", Türkçeye çevrilmiş hali "Başlat" olan filmin incelenmesinde göstergebilim yöntemi kullanılmaktadır. Göstergebilim yöntemi, iletilerin, parçaların bir araya gelerek inşa edilmesi sonucu ortaya çıktığını kabul etmektedir (Saussure, 1998: 42-45). Bir başka ifadeyle, gerek sözlü, gerekse sözsüz gösterge sistemlerinin ve bu sistemlerin anlamının kurulmasında ve yeniden kurulmasındaki rollerini konu alan bilim dalıdır (Mutlu, 2012:121). Göstergebilimin konusu kökeni veya sınırları ne olursa olsun her türlü göstergeler dizgesidir (Barthes, 2012:27). Bu göstergeler dizgesinin içerisine her türlü görüntü, yazı ve yazıyı meydana getiren harfler, çeşitli vücut hareketleri, jestler mimikler, ses veya seslerin şiddeti/ezgisi/tonu, mimari, müzik girmektedir. Bunlar tek tek bir anlam ifade edebildiği gibi çoğu zaman birbiriyle ilişkili olarak daha farklı anlamlar ifade edebilmektedir. Örneğin bir görüntü sessiz bir şekilde izlendiğinde çıkan anlam ile dilsel bir bildiriyle veya ses iledesteklendiğinde çıkan anlam farklı olabilmektedir. Çoğu zaman görsel ve dil unsurları birbirleriyle bağlantı içerisinde olmakta ve bir birlerini pekiştirmektedir (Barthes, 2012:28; Eco, 2004:21; Günay, 2012:19). Özellikle sinema filmlerinde görsel öğeler dilsel öğelerle desteklenerek anlam pekiştirilmektedir. İzleyici tarafından başka şekilde anlamlandırılabilir durumlar bu şekilde pekiştirmelerle düzeltilmekte ve ifade edilmek istenen anlam tam olarak ifade edilmektedir.

Ferdinand de Saussure'un göstergebilimsel yöntemi üç terimin incelenmesinden oluşmaktadır. Birinci terim göstergedir. Gösterge, bir kâğıdın iki yüzü gibi olan gösteren ve gösterilen terimlerinin birleşimidir. Bir iletideki anlatım düzlemi ve içerik düzlemi bir araya

gelerek göstergesi meydana getirmektedir (Barthes, 2012:44-47). Bu iki unsur arasındaki ilişki nedensiz, saymacadır ve toplumsal uzlaşmaya dayanmaktadır (Mutlu, 2012:119). Göstergeler kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan insanlar tarafından üretilmiş maddi ve manevi her şey olarak ifade edilebilir (Rifat, 2009:11). Görüntüler, nesnelere, hareketler, renkler, dil ve sesler bu üretimin içinde yer almaktadır (Barthes, 2012:48-49). Bir göstergenin üç niteliği bulunmaktadır. Birincisi fiziksel bir biçimi olması, ikincisi kendisinden başka bir şeye gönderme yapabilmesi, üçüncüsü ise insanlar tarafından kabul edilip kullanılması gerekmektedir (Mutlu, 2012:120). Bu konuda Barthes'ın vermiş olduğu gül örneği açıklayıcı olmaktadır. Gül bir nesnedir fakat onu sevdiğine verdiği zaman sevgisinin ifadesi olarak bir gösterge konumuna gelmektedir (Bircan, 2015:17).

Saussure'un göstergibiliminin ikinci terimi gösterendir. Gösteren genel olarak gösterge ile benzerlik göstermektedir ancak göstergenin daha özel bir halini yansıtan özdek, bir diğer ifadeyle maddi (ses, görüntü, nesne) bir parçasıdır (Barthes, 2012:53). Örneğin insan bir gösterge iken, doktor bir gösterendir. Gösteren herhangi bir şeyin kendisine bir anlam verilmeden önceki halidir. Yani gösterilen olarak kullanılmadan önceki halidir. Bu herhangi bir şey olabilmektedir. Ancak her zaman için maddi bir varlık olması, duyu organları ile algılanabilmesi gerekmektedir (Mutlu, 2012:119).

Üçüncü terim ise gösterilendir. Gösterilen, göstergenin gönderme yaptığı zihinsel kavramdır (Mutlu, 2012:123) ve göstergesi kullananın bundan anladığı "şey"dir (Barthes, 2012:50). Burada kültür önemli bir etken olmaktadır. Çünkü gösteren olarak kullanılan nesnelere gösterilen olarak ifade edeceği zihinsel anlamın hedef kitlede veya iletişim sürecindeki muhataplarda eş anlamlı ve ortak olması gerekmektedir. Bu sebeple bazı nesnelere bazı kültürlerde farklı anlamlara gelebildiği için analizlerde bu durumun göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Analiz

Filmin Künyesi

İsim : Ready Player One

Yönetmen : Steven Spielberg

Senaryo : Zak Penn, Ernest Cline

Yapımcı : Donald De Line

Oyuncular : Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelson, Lena Waithe, Mark Rylance

Yapım Yılı : 2018

Süre : 2 saat 20 dakika

Orijinal Dil : İngilizce

Filmin Özeti

Filmin başkahramanı Wade Watts, Parzival takma adıyla gerçek dünyanın sorunlarından kaçmak için zamanını "The Oasis" adlı sanal gerçeklik evreninde geçirmektedir. The Oasis'in kurucusu sanal gerçeklik evrenini tasarlarlarken gerçek dünyadan esinlenmiş ve evrende gerçek hayatta gerçekleştirilmesi çok zor olan olanaklar sunmuştur. Filmde oyunun kurucusu evrenin

içine bir anahtar saklamıştır ve öldüğünde bu anahtarı bulan kullanıcı kurucunun bütün servetine ve oyuna sahip olacaktır. Filmin başkahramanı ve sadece oyundan tanıdığı arkadaşları ile anahtarın peşine düşmektedir. Ancak bir süre sonra her şey oyun olmaktan çıkarak gerçek hayata da yansıyan acımasız bir rekabete dönüşür. Wade ise bütün bu olaylara rağmen büyük ödülün sahibi olmaktadır.

Bulgular

Film incelenmek için izlendiğinde göstergebilimsel unsurların yer aldığı kısımlar timecode olarak tespit edilmiş ve sonrasında gösterge, gösteren ve gösterilen olarak tablolar şeklinde açıklanmıştır. Film içerisinde birbirlerine benzer unsurlar tekrar verilmemiş, ilk örnekleri çalışma içerisine aktarılmıştır.



1. Timecode: 00:01:40

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Ev hanımı	Kolay elde edilebilirlik
Nesne	Boks eldiveni	Spor ve sağlıklı hayat
Nesne	VR gözlük	Sanal bir gerçeklik

Filmin hemen başındaki sahnelerden birinde birkadının gerçek dünyaya uygun spor ekipmanları ile sağlıklı bir yaşam için VR gözlüğü vasıtasıyla sanal bir dünyada boks antrenmanı yapmaktadır. Bireyin tüm özelliklerini kapsayan kimlik, kişinin kendisini nasıl gördüğü ile yakından ilgilidir. Burada kadının çevresel koşulları iç içe geçmiş varoş denebilecek yaşam koşullarını vurgularken, tüm bunlara rağmen yaşamsal rutinlerin devam etmesi gerektiği ve sanal bir dünyada rahatlıkla başka kimliklere, başka bedenlere sahip olunabileceğine gönderme yapılmaktadır. Bu yaşam şekli yığınlarda yaşayanların benimsemiş olduğu, normal bir rutin haline gelmiştir.

2. Timecode: 00:01:47



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Eve sipariş veren kişi	Rahatlık
Nesne	Drone	Teknolojinin sağladığı kolaylık
Nesne	Pizzahut kutusu ve duman	Sıcak, taze olması ve gerçek lezzet

Hedonik yaşam tarzının tüketim noktasında bir motivasyon oluşturduğu ifade edilmektedir. Pizza siparişinin bir drone vasıtasıyla ulaştırılması, teknolojinin hayatı kolaylaştırdığına, rahatlığa vurgu yapmaktadır. Pizza kutusundan çıkan buhar ile pizzanın sıcak olduğu anlaşılmakta ve yine teknolojinin hayatı konforlu hale getiren yanına gönderme yapılırken, tüketim ve haz arasındaki ilişki teknoloji üzerinden kurulmaktadır.

3. Timecode: 00:02:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Kilolu bir kadın	Hayallere ulaşma imkânı
Nesne	VR Gözlük	Sanal bir gerçeklik

Kilolu sayılabilecek bir kadının VR gözlüğü ile sanal dünyada başka bir beden içerisinde dans ettiği görülmektedir. Sanal dünyada gerçek yaşamın aksine, arzuların tatmini, beden ve kimliğin oluşturulmasında eşitsizliğin görece azaldığı söylenebilir. Burada kadının fiziksel görünüşü ile yapmış olduğu dans arasındaki ilişki oluşturulmaya çalışılmakta ancak sahip olmak

istenilen niteliklere haiz bir ideal benliğin başka mecralarda mümkün olabileceğine göndermede bulunmaktadır. Bir bakıma artırılmış gerçeklik hayallere ulaşmanın bir yolunu oluşturmaktadır.

4. Timecode: 00:03:00 – 00:03:30



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Genç bir erkek	İnanç ve bağlılık
Nesne	Kemer, eldiven, koşu bandı	Sanal gerçekliğe ulaşmada teknolojik gereksinimler

Filmde Parzival karakterinin yaşadığı yığın olarak tabir edilen varoşların arasında başka bir âleme geçmek için çeşitli donanımlar kuşandığı görülmektedir. Parzival giysileri giyerken “Bu aralar gerçeklik boş iş, herkes kaçmak için bir yer arıyor. Halliday hiçbir yere gitmeden bir yere gidilebileceğini gösterdi” diyerek Oasis’i kastetmektedir. Parzival’ın Oasis için yapmış olduğu hazırlık gerçek dünyadan ziyade Oasis’i tercih ettiğini ve oraya olan bağlılığını göstermektedir. Gerçek dünya sıradan ve sıkıcı olmasına karşın Oasis her türlü fantezinin uygun ekipmanlar kullanılarak yaşanacağı bir yerdir. Bu bakımdan birincil öncelik Oasis olmakla birlikte gerçek hayatla bu bağlılık sürmektedir.

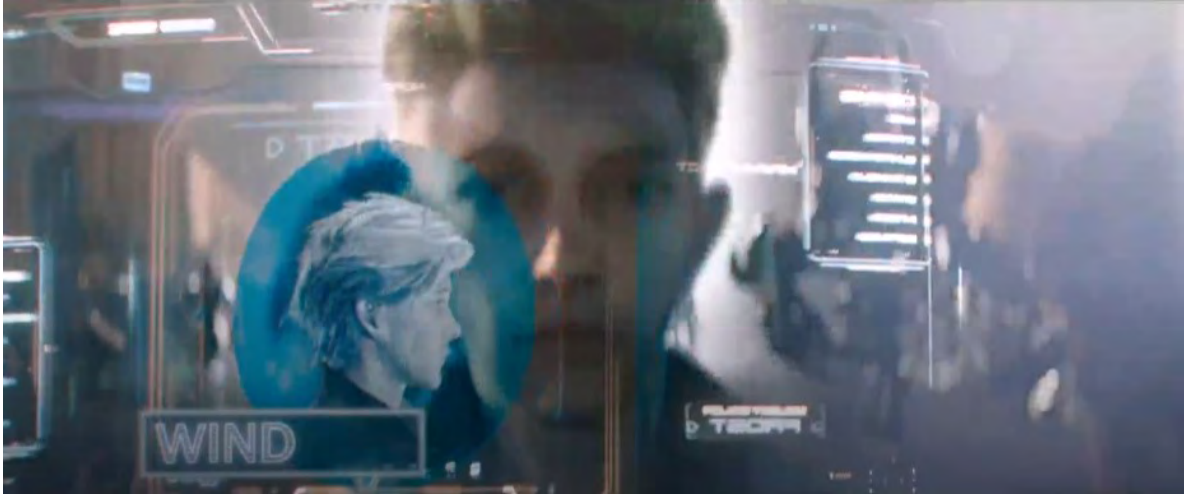
5. Timecode: 00:03:40 – 00.04.12



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Minecraft ve Hurrricane oyunu,	Oyun evreninde bulunabilmek
Doğa	Mısır piramidi ve Everest dağı	İmkânsızın gerçekleşmesi

VR gözlüğünün takılması ile birlikte sanal âleme giriş gerçekleşmekte ve oyun evreninde gerçek hayatta imkânı olmayan şeyler yaşanabilmektedir. Nitekim Parzival, “gerçekliğin sınırı hayal edebileceğin kadardır” ifadelerinde bulunmaktadır. Hayallerle sınırlı olan bir mecra katılımcılara gerçek yaşamdan çok daha fazlasını sunmakta ve bu çekicilik herkesin katılımını sağlamaktadır. Parzival’ın “Oasis’e yapabilecekleri için gelirler ama olabilecekleri için kalırlar” ifadesi bu cazibeyi ifade etmektedir. Dolayısıyla Parzival’ın ifadelerinde metaverse evrenine dair göndermeler bulunurken, bu evrenin sosyal bir alan olduğu ve ayrıca bu evrende imkânsızların mümkün olabildiği anlamı da ortaya çıkmaktadır.

6. Timecode: 00:04:55



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Oyun karakteri	İstediğin kişi olabilme özgürlüğü

Parzival, ben değişmek isteyene kadar benim avatarım (sanal kimlik) budur ifadelerinde bulunmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişimi arzu ve düşlerin rahat hareket edebileceği kurgusal bir alternatif dünya sunmaktadır. Sanal dünya gerçek dünyanın aksine kimlik seçiminde sınırsız olanaklar içermekte, arzu bu noktada belirleyici olmaktadır. Bu evren katılımcının teknik olanakları doğrultusunda istediği bedene girebileceği özgürlüğü sunmaktadır.

7. Timecode: 00.05.40



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Oyun karakteri	İstediğin kişi olabilme özgürlüğü
Doğa	Savaş ortamı	Tehlikesiz bir şekilde savaş deneyimi yaşayabilme
Nesne	Oyun malzemeleri	Ödül kazanma, başarılı olma

Seçilen oyun karakteri ile istenilen kişi olma özgürlüğü sunan sanal âlem, gerçek yaşamdaki ölüm riskinden uzak savaş deneyimleri sunmaktadır. Bu deneyim aynı zamanda sanal âlemde ödül kazanma/kaybetme ve elde bulunan ödüllerle alışveriş yapma olanakları sunmaktadır. Neal Stephenson'un Snow Crash isimli romanına dayanılarak tasarlanan Second

Life isimli oyunda da gerçek hayattaki gibi oyunda kazanılan Linden Dollars ile alışveriş yapılabilmektedir. Gerçek yaşam ile sanal dünyanın iç içe geçmişliğine ve iki taraftaki ekonomik gelişmelerin birbirini etkileyeceğine dair gönderme içermektedir.

8. Timecode: 00:06:50 – 00:07:08



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Kızgın ve çığlık atan çocuk	Rekabetçi bir ortamın varlığı
İnsan	İntihar eden bir Japon	Yaşanan kayıpların yıkıcı etkisi

Sanal âlemde kaybetmek sıfırlanmak ve başa dönmek anlamına gelmekte, bu travmanın gerçek yaşamdaki tezahürü çığlık atan bir çocuk ya da pencereden atlamaya çalışan biridir. Rekabet anlamında gerçek yaşamdan çok da farklı olmayan sanal âlemde her şeyini yitirmenin yıkıcı olduğu anlaşılmaktadır. Sanal âlemde var olmanın gerçek yaşamdan çok daha önemli ve değerli olduğu vurgusu hâkimdir.

9. Timecode: 00:12:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Araba maskotu	Taşıma rahatlığı
Nesne	Yarış arabası	İstediğin şeyi elde edebilme imkânı

Başlayacak olan yarış için Parzival üzerinde taşıdığı araba maskotunu yola atar ve maskot bir yarış aracına dönüşür. Yarış rekabetçi ortamda istenilen şeylere ulaşabilme imkânını simgelerken, her şeyin üzerinde taşınabileceği meselesi gerçekte yaşamın aksine sanal âlemde mobilize olunabileceğine işaret etmektedir. Teknolojinin özgürleştirdiği anlamı öne çıkmaktadır.

10. Timecode: 00:17:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Atölye	Bir çalışma mekânı sahibi olarak üretimde bulunabilme
Nesne	Robot	Üretmek istenen şeylerde sınır olmaması

Sanal dünya ile gerçek yaşam arasında benzerlikler vardır. Bunlardan bir tanesi Parzival'in

arkadaşı Aech'in atölyesidir. Aech bu atölyede galaksinin her yanından aldığı siparişleri üretmekte ve karşılığında gelir elde etmektedir. Gerçek dünyadan ayrıştığı nokta ise üretilmek istenilen şeylerin hayallerle sınırlı olmasıdır. Ancak her şeye rağmen gerçek dünyadaki üretim ve mübadelenin Oasis için de geçerli olduğu vurgulanmaktadır. Sanal dünya da olsa yaşamının bir bedeli vardır.

11. Timecode: 00:20:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	VR gözlüğü takmış oyuncu	Darbe aldığı için acı çekmekte
Nesne	Oyuncu kıyafeti	Kıyafetin darbe aldığı yer kırmızı renk ile gösterilerek acının boyutu ve şiddeti vurgulanmakta

Filmde gerçek yaşam ile bağlantıyı oluşturan kıyafet ve donanım gerçeklik hissini etkilemektedir. Sanal dünyada mücadele esnasında alınan bir darbe sonucunda darbenin alındığı bölge kırmızıya dönmektedir. Kırmızının tonu ve boyutu acının şiddetini göstermekte ve artırılmış gerçeklik sayesinde hisler gerçek dünyaya transfer edilmektedir. Bu sanal dünyada vermiş olduğumuz karar ya da çeşitli karşılaşmaların gerçek dünyada acı çekilmesine neden olabileceğini vurgulamaktadır. Böylece sanal olanın gerçekle bağlantısı kurulmaktadır.

12. Timecode: 00:21:03



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Sorumsuz bir insan	Sanal dünyada ki mücadele için gerçeğin riske edilmesi
İnsan	Yumruk atan insan	Sanal dünya için şiddet kullanmaktan çekinilmemesi

Sanal dünyanın gerçek yaşamın önüne geçtiği sahnede, sorumsuz eşin gerçek yaşamda varoşlardan kurtulmak ve yeni bir hayat kurmak için ayrılan birikimi bu âlemde oyun amacıyla

kullandığı görülmektedir. Yaşanan kayıplar sonrası aile içi şiddet söz konusu olmaktadır. Sanal ve gerçek alanın iç içe geçtiği aradaki çizginin bulanıklaştığına vurgu yapılmaktadır.

13. Timecode: 00:22:15



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Zor durumda yaşayan kişi	Gerçek dünyanın sıkıntılı bir yer olduğu
Nesne	Çamaşır makinesi	Yatılan yer olarak insanın değersiz olduğu vurgusu
Nesne	VR gözlük	Mutlu olunan ve çözülmesi gereken gizemli bir dünyanın giriş anahtarı

Gerçek yaşamda, varoşlarda çamaşır makinesi üzerinde uyuyan Parzival'in elinde VR gözlüğü bulunmaktadır. Gerçek yaşamda seçenek olmadığı ve yaşamın değersizliğine vurgu yapılırken, sanal dünyanın bu anlamda çok daha fazla özgürlük sunduğuna gönderme yapılmaktadır. Gerçek dünyada özellikleri itibarıyla toplum tarafından kabul görmemiş olan birey, sanal dünyada farklı bir beden ve kişilikle çok daha önemli biri haline gelebilmektedir.

14. Timecode: 00:28:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Anahtarı almak için uzanan oyun kahramanı ve gerçek insan	Sanal dünya ve gerçek dünya bağlantısı

Oyunda ilk anahtarı kazanan Parzival, Halliday'den anahtarı alırken, gerçek yaşamda da elini uzatmaktadır. Artırılmış gerçekliğin ve gerçek yaşamın içi içe geçerek bulanıklaştığı vurgulanmaktadır. Bunun yanı sıra Parzival'in anahtarı almak için elini uzattığı sahnedeki yüz ifadesi şaşkınlık içermektedir. Dolayısıyla gerçek hayattaki duyguların sanal âleme de yansiyabildiğini ifade etmek mümkündür.

15. Timecode: 00:28:50



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	İş insanı	Sanal dünya ve gerçek dünya bağlantısı

Gerçek yaşamda iktisadi rekabetin sanal dünyada mücadeleye dönüştüğü sahnede, rekabet hem sanal âlemde hem de gerçek dünyada sürmektedir. Sanal âlemde edinilen değerlerin gerçek dünyada da bir karşılığının olduğu vurgulanmaktadır. Günümüzde de altyapısını Web 3.0'ın oluşturduğu Metaverse'de dijital nesnelere, öncülüğünü Bitcoin'in yaptığı çeşitli dijital parasal karşılıklarının ve bu dijital paraların fiziksel para birimlerine dönüştürülebildiği görülmektedir.

16. Timecode: 00:30:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Avatar (sanal kimlik) ve gerçek insan	Sanal dünya ve gerçek dünya bağlantısı

Parzival kazandığı ödüllere alışveriş yapar, aldığı şeylerden birisi X1 tulumudur. Bu giysi sanal âlemdeki hisleri gerçek dünyada daha gerçekçi kılmaktadır. Dijital para ile sanal âlemde alınan giysi kargo ile gerçek yaşamda kahramana ulaşır. Yine metaverse ve bu evrende geçerli olan dijital varlıklar üzerinden gerçek dünya ile bağlantı kurularak, iç içe geçmişliği vurgulanmaktadır. Diğer taraftan sanal âlemdeki para kullanımı ile Linden Dollars arasında bağlantı kurmak mümkündür.

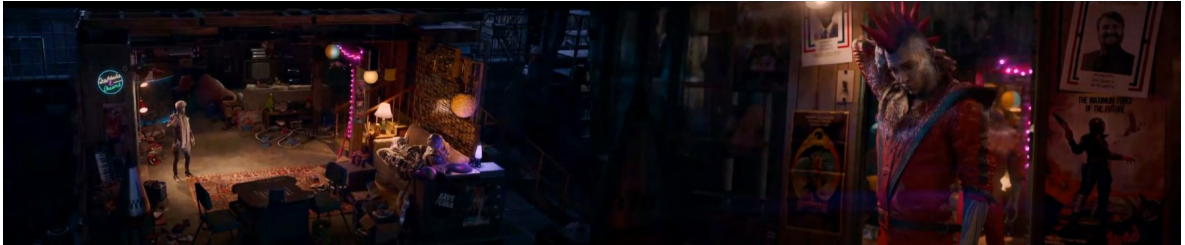
17. Timecode: 00:36:00



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Meşhur olmuş avatar (sanal kimlik)	Sanal dünyada da meşhur ve tanınan bir kişi olunabilmektedir

Andy Warhol'un "Herkes bir gün on beş dakikalığına ünlü olacaktır" sözü sanal dünya için de geçerlidir. Popülarite bu dünya için ne ise sanal dünyada da aynı şeydir. Burada gerçek yaşamların sanal dünyada öykündükleri kimlik ve bedenlerle bir izdüşümünün olduğu, idealize edilmiş yaşamın orada sürdüğünün altı çizilmektedir. Dolayısıyla kişilerin gerçek dünyada tatmalarının görece zor olduğu ünlü olma zevkini sanal âlem sayesinde tattıkları ifade edilebilir.

18. Timecode: 00.40:45



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Kıyafet deneyen avatar (sanal kimlik)	Tercih ve alımların kolay olması
Nesne	Kıyafetler	İstek ve arzu nesnesi

Parzival Artemis ile buluşmak üzere hazırlık yapmakta ve bir dokunuşla istediği kıyafet ve saç stiline sahip olabilmektedir. Kimlik insanın tüm özelliklerini kapsayan ve kişinin hem kendisini nasıl gördüğü hem de ötekiler tarafından nasıl görüldüğünün karşılığıdır. Sanal dünyada kolayca seçilebilen kıyafet ve imaj, kimliğin seçilebilirliğini vurgulamaktadır.

19. Timecode: 00:41:55



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Avatar (sanal kimlik)	Kandırma ve yalan söylemek daha kolay

Arkadaşı Aech, Panzivar'a Artemis'in kafasına girmek için kalbini ele geçirdiğini söyler. Sanal dünyada gerçek dünyanın aksine seçeneklerdeki sınırsızlık beraberinde güvensizliği de getirmektedir.

20. Timecode: 00:42:30



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Havada dans edilebilen gece kulübü	Sanal dünyada ilgi çekici pek çok şey bulunmakta ve kolaylıkla değiştirilebilmektedir
İnsan	Gerçek dünyadaki oyuncu	Seçimler aslında gerçek dünyada yapılmaktadır

Sanal dünyada yapılabilecekler hayal edilebilenle sınırlıdır. İnsanın fiziksel sınırlarını aşmasına imkân tanıyan uygulamalar vardır. Ancak seçenekler gerçek dünya tarafından yapılmaktadır. Dolayısıyla tamamen gerçeklikten kopuk bir sanal âlem mümkün değildir. Mark Zuckerberg'in metaverse evreninde yan yana olma hissinin yaşanacağı, konserlere gidilebileceği ve iletişim kurulabileceği yönündeki tahayyülünün bu sahnede sergilendiği görülmektedir. Bu bağlamda mekân değiştirmeksizin, insanların çok çeşitli etkinliklere katılabileceği vurgusu yapılmaktadır.

21. Timecode: 00:46:03



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Dokunmayı hisseden kıyafet	Sanal dünyadaki hazlar, özel malzemelerle gerçek dünyada hissedilebilmektedir

Yine sanal dünyanın gerçekliğe çok yaklaştığı sahnelerden birisinde, Parzival sanal dünyadaki teması giysisi sayesinde gerçekliğe çok yakın derecede hissetmekte ve bu anlamda giysisi farklı renklere bürünmektedir. Hedonizmin tanımlarından birisi zevk peşinde koşma ya da zevke, özellikle de duyumsal zevklere kendini adama şeklindeki davranış biçimi olarak ifade edilmektedir. Sanal dünyanın haz duygusunun tatmini noktasında farklı olanaklar sunduğu vurgulanmaktadır.

22. Timecode: 01:02:08



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ağaç ve bitkiler	Gerçek dünyanın organik olduğunun vurgulanması

Sanal dünyada tanışan Parzival ve Artemis, gerçek dünyada buluşurlar. Gerçek hayatta çokta uzak olmadıklarını görürler. “Yan kapı, dünyanın bir ucu bunlar Oasis’te hep”, sanal âlem dünyanın başka bir tarafındaki insanları bir araya getirirken çok yakındakileri de uzaklaştırmaktadır. Sanal dünyanın akışkanlığının aksine gerçek dünya daha yavaş hareket etmektedir. Parzival (Wade), “Burada herşey daha yavaş” derken Artemis (Sementa), “dışarıda olmak nasıl bir şey unutuyoruz” diye karşılık verir. Sanal dünya arzusunun tatmini noktasında birçok olanak sunsa da gerçek dünyada gerçek duyu organlarımızla duyumsadığımız hiçbir şeyin yerini tutamamaktadır.

23. Timecode: 01.05:31



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	İkiz kız çocukları	The Shining filminin içine girerek filmin kahramanı olunabilmektedir

Metaverse ile tasavvur edilen aynı anda birden çok evrenin birlikte çalışmasıdır. Filmde evrenlerden birisinin de film dünyası olabildiği, The Shining gibi filmlerin içerisine girerek o filmi yaşama imkânına kavuştuğu görülmektedir. Bu anlatım sonsuz sayıda evren inşa edilebileceğine bir gönderme olarak değerlendirilebilir.

24. Timecode: 01:15:58



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Genç kadın	Sanal dünyada erkek olan bir kişinin gerçek dünyada kadın olması. Kimliğin gizlenmesi veya yalan söylemek için uygunluk

Benlik kavramı, "öz benlik" ve "ideal benlik" olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Öz benlik, bireyin nasıl bir kişi olmak, ne yapmak, kendisini nasıl algılamak istediği ile diğerleri tarafından nasıl algılandığı ve diğerlerinin beklentileri ile ilişkilendirilirken, ideal benlik, bireyin sahip olmayı arzuladığı özellikleri içermektedir. Sanal dünya hem öz benliğin hem de ideal benliğin inşasında sınırların olmadığı, gerçek yaşamda bir bedende bir araya gelemeyecek niteliklerin inşa edilebildiği bir mecradır.

25. Timecode: 01.18:50



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Genç kadın	Sanal dünyada olan her şeyin bir bedeli olmakta ve ödenmesi gerekmektedir
Nesne	Kask	Sanal dünyada verilen cezanın gerçekte hissedilmesini sağlayan aparat
İnsan	Asker	Ceza veren ve korkutucu

Gerçek dünyada borçları olduğu iddiasıyla IOI Artemis'i (Sementa) yakalar ve cezaevine atar. Sahnede yakalanan Sementa'nın askerlerin nezaretinde avatari (sanal kimlik) görülmektedir. Sanal âlemde yapılanların gerçek dünyada bir bedeli vardır. Burada mahkûmlara nezaret eden askerler sanal dünyada hazzın acı reçetesine gönderme yapmaktadır.

26. Timecode: 01:34:13



Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Tebessüm eden insan	İstediği veya sevdiği bir oyunu oynama şansı yakaladığında mutlu olunması
Nesne	VR kask	Mutluluğa ulaşmanın aracı

Filmde sorumlu kişinin adventure (macera) oyna komutuyla VR gözlüğünü takarak oyunadâhil olan bir IOI çalışanı görülmektedir. Gülümseme ile birlikte kaskın takılması haza giden yolculuğa, dolayısıyla sanal dünyanın bu anlamda potansiyeline işaret etmektedir.

Sonuç

Ready Player One filminin izleyiciyemetaverse evrenine dair farklı deneyimleri aktardığını ifade etmek mümkündür. Bu kapsamda özellikle artırılmış gerçeklik gözlüğü ve özel kıyafetler ile Oasis evreninde kullanıcıların avatari (sanal kimlik) aracılığıyla hayal ettikleri kimliklere

bürünebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Üstelik bu bağlamda seçeneklerin hayallerle sınırlı olduğu ve istenildiğinde değiştirilebildiği görülmektedir. Bireyin, metaverse evreninin filmdeki temsilinden nasıl biri olmak, ne yapmak, nasıl algılamak ve algılanmak istiyorsa, bunlara uygun istediği öz benlik çatısını oluşturabildiği ve bireyin sahip olmayı arzuladığı niteliklere haiz idealize edilmiş benliğe kavuşabildiği incelenen örneklerde görülmektedir. Bu mecra sayesinde gerçek hayattaki kimliklerinden tamamen farklı olarak bireylerin öykündüğü kimliğe erişebildiği ve böylece duygusal tatmin imkânına kavuşmuş olunduğu ifade edilebilir.

Bunun yanı sıra filmde Oasis evreninde sanal para kazanmaya olanak tanındığı ve bu sanal paralar ile gerçek hayatta çeşitli malzemelerin fiziksel olarak alınabilmesi imkânına da sahip olunmuş olması, Linden Dollars ve kripto paralara dair göndermeleri içermektedir. Dolayısıyla günümüzde yaygın kullanım olanağına sahip olunan ve değeri milyarlarca dolara ulaşan kripto paraların kullanım alanına dair örnekleri içermesi açısından da Ready Player One filminin önemli göndermeler içerdiği sonucuna ulaşılmıştır. Filmde tasarlanan Oasis evreni ile gerçek dünya arasındaki ekonomik ilişkinin günümüzde de iz düşümlerini görmek mümkündür. Gerçek dünyadaki koleksiyonların dijital karşılığı ve değiştirilemez biçimi olan Tokenler (NFT- Non Fungible Tokens), günümüzde dijital para birimleri ile satılabilir hale gelmiştir. Bu biçimde dolaşımda olan kripto para birimlerinin gerçek dünyada bir karşılığının olduğu ve her geçen gün potansiyelinin arttığı görülmektedir.

Ready Player One filmi tüketim kültürü ve hedonizm arasındaki ilişkiye de önemli göndermeler içermektedir. Buna göre özellikle gerçek hayatta elde etme imkânının sınırlı olduğu nesnelere sanal âlemde ulaşılabilirliği kişinin hedonik duygular kapsamında kendisini sanal olarak olsa da tatmin etme olanağına sahip olduğunu göstermektedir. Bu kapsamda OASIS âlemi haz için gerekli olan fantezi ve düşlere imkân vermekte, bireyler arzu edilen beden içerisinde o âlemde sosyalleşebilmekte, oyuncular pahalı yarış arabalarını kullanabilmekte, sanal âlemdeki ünlerinin gerçek hayata da yansması ve “gerçek” kimliklerini saklamadan duygusal hazzı gidermek istemelerini sağlamaktadır. Dolayısıyla gerek tüketim duygusu gerekse hedonizm kapsamında metaverse evreninin gerçek hayatta sahip olmanın zor olduğu olanaklara erişmeyi görece kolaylaştırarak haz ve zevk gibi duygusal arzuların giderilmesini sağladığı sonucuna ulaşmak mümkündür.

Diğer taraftan tüketim ve hedonizm ile paralel bir biçimde gerek Baudrillard’ın (2014) gerekse Kierkegaard’ın (2010) Narkissos miti ile kişinin gerçekten saporak başka gerçeklere öykünmesine de Ready Player One filmi göndermeler içermektedir. Özellikle gerçek hayatta kadın olan bir oyuncunun Oasis evreninde erkek sanal kimliğini kullanması, hedonizm kapsamında bedeninin yeniden şekillendirme çabalarına örnek olarak göstermek mümkündür.

Son olarak çalışmada teknolojiye ilişkin geline noktaya dair tahayyüllerin daha eskiye dayandığı ve bu sayede teknolojik gelişmelere kullanıcıların önceden ısındırıldığını ifade etmek mümkündür. Bu kapsamda kimlik, benlik, tüketim ve hedonizm kavramları arasındaki ilişki ele alındığında metaverse evreninin yeni bir tüketim alanı oluşturacağı, kişilerin fiziksel koşullardan bağımsız olarak var olacakları bu yeni âlemde haz ve duygusal tatmin konusunda yeni birçok olanağı kavuşacaklarını söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra bu yeni mecranın içerdiği farklı sosyal olanaklar ve kişiye sunmuş olduğu seçenekler bağlamında, kişilere kimliklerin yeniden tanımlanması ve benlik sunumunda da yeni deneyimler sunacağını ifade etmek mümkündür.

Kaynaklar

Altunoğlu, M. (2009). Kimlik'in modern inşâi, kimlik politikaları ve Türkiye'de kimlik tartışmaları, [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Barthes, R. (2012). *Göstergebilimsel serüven* (6. Basım). (Mehmet Rifat ve Sema Rifat, Çev.). YKY (Orijinal Basım tarihi 1985)

Baudrillard, J. (2014). *Baştan çıkarma üzerine*. (A. Sönmezay, Çev.).Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1988).

Bauman, Z. (1999). Çalışma, tüketicilik ve yeni yoksullar. (Ü. Öktem, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1999)

Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 26(2), 17-41.

Bocock, R. (1997). *Tüketim*. (İrem Kutluk, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.(Orijinal Basım tarihi1993)

Carpenter, J. M., Moore, M., & Fairhurst, A. E. (2005). Consumer shopping value for retail brands. *Journal of Fashion Marketing and Management*, 1(9), 43-53. <https://doi:10.1108/13612020510586398>

Chiu, E. (2021). Into the metaverse. Wunderman Thompson intelligence. <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>

Coşkun, C. (2017). Bir sergileme yöntemi olarak artırılmış gerçeklik. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (20), 61-75.<https://doi:10.18603/sanatvetasarim.370723>

Çelik, S. (2009). *Hazsal ve faydacı tüketim*.Derin Yayınları.

Çetinkaya, A., & Cılızoğlu, G. Y. (2019). Beni baştan yarat! Bedenin idealize edilerek Sosyal Medya Aracılığıyla Yeniden Yaratılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(38), 33-54. <https://doi.org/10.35343/kosbed.634715>

Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia , 153-161. China. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2108.08985>

Eco, U. (2004). *Avrupa kültüründe kusursuz dil arayışı*. (Kemal Atakay, Çev.). Literatürk Yayınları (Orijinal basım tarihi 1993)

Epstein, S. (1973). The self-concept revisited or a theory of a theory. *American Psychologist*, 5(28), 404-416.

Erdenir, F. B. (2010). *Avrupa kimliği: Avrupa Birliği'nin yarım kalan hikâyesi*. Alfa Yayınları.

Erkmen, T., & Yüksel, C. A. (2008). Tüketicilerin alışveriş davranış biçimleri ile demografik ve sosyo-kültürel özelliklerinin incelenmesine yönelik bir araştırma. *Ege Academic Review*, 8(2), 683-727.

Feist J. And Feist G. (2008). *The theories of personality*. (7th ed.). McGraw-Hill.

Garon, J. (2022). Legal implications of a ubiquitous metaverse and a web3 future. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551>

Goffman, E. (2016). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (3 b.). (B. Cezar, Çev.) Metis Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1959).

Günay, D. (2012). Görsel göstergebilim ve imgenin anlamlandırılması. İçinde V. Doğan Günay ve Alev F. Parsa (Editörler), *Görsel göstergebilim ve imgenin anlamlandırılması*. (ss. 11-55). Es yayınları

İmançer, D. (2003). Çağdaş kimliğin yapılanma süreci ve televizyon. *Doğu Batı Dergisi*, 23, 233-250.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2009). The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. *Business Horizons*, 6(52), 563-572. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.07.002>

Kemp, J. W., & Livingstone, D. (2006). Putting a Second Life “metaverse” skin on learning management systems. [Conference Proceedings]. 2nd Life Education Workshop Second Life Community Convention, (ss. 13-20). San Francisco, USA.

Kırcı, H. (2014). Hedonik tüketim davranışları ve toplumsal etkileri. *Paradoks Ekonomi Sosyoloji ve Politika Dergisi*, 10(1), 80-100.

Kierkegaard, S. (2010). *Baştan çıkarıcının günlüğü* (4 b.). (S. Sertabiboğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1993)

Lee, J. Y. (2021). A study on metaverse hype for sustainable growth. *International journal of advanced smart convergence*, 3(10), 72-80.

Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., . . . 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*, 8(14), 1-66. <https://doi:10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>

Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü*. (O. Akınhay ve D. Kömürcü, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1994)

Mutlu, E. (2012). İletişim sözlüğü (6. Basım). Sofos Yayınları

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

Redman, J. (2021, January 14). A look at how second life’s linden dollars helped kickstart bitcoin’s value. <https://news.bitcoin.com/a-look-at-how-second-lifes-linden-dollars-helped-kickstart-bitcoins-value/>

Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC’si* (3. Basım). Say yayınları

Robins, K. (2013). *İmaj: Görmenin kültür ve politikası* (2 b.). (N. Türkoğlu, Çev.) Ayrıntı Yayınları. (Orijinal basım tarihi 1992)

Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri* (Berke Vardar, Çev.). Multilingual Yayıncılık. (Orijinal Basım Tarihi 1959)

Second Life. (2022). Second Life. <https://www.secondlife.com/>

Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.

Türk Dil Kurumu (Tarih Yok), Benlik. <https://sozluk.gov.tr/>

Weeks, J. (1985). *Sexuality and its discontents: Meanings, Myths Modern Sexualities*. Routledge.

Zuckerberg, M. (2021, October 28). Founder's letter. <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>

Extended Abstract

The aim of the study is to examine the relationship between identity, ego, pleasure and the metaverse universe with the semiotic analysis method applied to the movie Ready Player One. The relationship between identity, ego and pleasure, which human beings have been searching for since their existence, has been constantly discussed and continues to be discussed. With the development of technology, consumption itself has changed with the redefined consumption and newly opened consumption areas, but it has not disappeared. Therefore, with the metaverse universe, a new consumption area has been opened, and identity, ego and pleasure have begun to be redefined through this virtual world. The Ready Player One movie, on the other hand, is important in that it reveals the direct references to this new virtual world long before the announcement of the said virtual world. The scope of the study consists of references to identity, ego, pleasure and consumption related to the metaverse universe in the movie Ready Player One.

In the study, the main discussions on identity, ego, pleasure and consumption are discussed. Then, the metaverse universe and the emergence of cryptocurrencies and the process of inclusion in daily life are discussed. In addition, the possible impact of the metaverse universe on identity, self, pleasure and consumption has been discussed.

In the study, Ferdinand de Saussure's semiotic method was applied to the movie Ready Player One. A total of 26 scenes were analyzed over sign, signifier and signified, and comments were made on identity, ego, pleasure, consumption and metaverse.

In the light of all this information, it is possible to rank the results of the study as follows. It is possible to state that the movie Ready Player One conveys different experiences of the metaverse universe to the audience. In this context, it has been concluded that the users in the OASIS universe, especially with augmented reality glasses and special clothes, can assume the identities they imagine through their avatars (virtual identity).

It is seen in the examples examined that the individual can form the framework of self that he wants to be, what he wants to do, how he wants to perceive and be perceived in the representation of the metaverse universe in the film. Therefore, it is seen in the examples examined that the individual can achieve an idealized self with the qualities he desires to have.

It can be stated that through the metaverse universe, individuals can access the identity they emulate, completely different from their real-life identities, and thus have the opportunity for emotional satisfaction.

In addition, the fact that it is possible to earn virtual money in the OASIS universe in the film and that various materials can be physically purchased with these virtual currencies in real life includes references to Linden Dollars and cryptocurrencies. Therefore, it has been concluded that the movie Ready Player One contains important references in terms of including examples of the use of cryptocurrencies, which are widely used today and whose value reaches billions of dollars. It is possible to see the projections of the economic relationship between the OASIS universe designed in the movie and the real world today. Tokens (NFT-Non Fungible Tokens),

the digital equivalent and non-changeable form of real-world collectibles, have now become tradable with digital currencies. It is seen that cryptocurrencies circulating in this way have a counterpart in the real world and their potential is increasing day by day.

The movie Ready Player One contains important references to the relationship between consumer culture and hedonism. Accordingly, the accessibility of objects in the virtual world, which is especially limited in real life, shows that the person has the opportunity to satisfy himself, even if it is virtual, within the scope of hedonic feelings.

In this context, the world of OASIS allows fantasies and dreams necessary for pleasure, individuals can socialize in that world within the desired body, players can drive expensive race cars, their reputation in the virtual world is reflected in real life, and it makes them want to satisfy emotional pleasure without hiding their “real” identities.

It is possible to show the use of male virtual identity in the OASIS universe, especially by a female actor in real life, as an example of efforts to reshape the body within the scope of hedonism. Finally, in the study, it is possible to state that the imaginations about the point reached in technology are based on old times, and thus, users are warmed up to technological developments beforehand. In this context, when the relationship between the concepts of identity, self, consumption and hedonism is considered, it is possible to say that the metaverse universe will create a new consumption area, and that people will have many new opportunities for pleasure and emotional satisfaction in this new world where they will exist independently of physical conditions.

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

Katkı Oranı (Birden fazla yazarı olan makale başvuruları için)

Author Contribution Percentage (For article submissions with more than one author):

Birinci yazar: % / First Author Percentage ___34___

İkinci yazar: % / Second Author Percentage ___33___

Üçüncü yazar: % / Third Author Percentage ___33___