

**ESNEK KİMLİK İNŞALARININ SANAL VE SOSYAL ORTAMLARDAKİ
KONUMU: READY PLAYER ONE ÖRNEĞİ**

The Position of Flexible Identities in Virtual and Social Environments:
The Example of Ready Player One

Ebrar ELVEREN¹

Öz

Kimlik kavramı, sekülerleşen dünyada esnekleşerek çok boyutlu hale gelmiştir. Belirli sınırlar dahilinde gelişen kimlik, günümüzde birçok alanda kendini güncellemektedir. Kimlik türleri psikososyal, kişisel ve ulusal olarak üçe ayrılabilir. Kimlik, milli ve manevi değerlerin, sınırların, bakış açılarının yansıması olmaktan çıkarak birçok tanımlamayı barındırır. Bu noktada, sosyal medyanın kimliğin çok boyutlu bir yapı kazanmasında kritik etkisi vardır. Medya, bireylerin değerlerini belirleyen önemli bir etken haline gelmektedir. Dil de küreselleşen toplumlar içerisinde birleştirici bir unsur olarak kullanılmaktadır. Medyanın temel işlevleri arasında kültürel devamlılık, bilgilendirme, toplumsallaştırma ve kamuoyu yaratma bulunmaktadır. Postmodern dönemde kimlik, bireyin tercih ve seçimleri doğrultusunda değişen bağlamlarla ele alınmaktadır. Eleştirel görüşlere göre medyanın işlevi bilgi ve eğlendirme ile sınırlı kalmamaktadır. Medya, aynı zamanda ekonomik sistem satışı ve bilinç yönetimi gibi birçok alanda geniş bir rol oynamaktadır. Dijital iletişim platformları, bireylere sanal karakter oluşturma ve yönlendirme özgürlüğü sağlamaktadır. Kimlikler bazen şeffaf ve samimi, bazen yapay ve üretilmiş olabilir. Bireyler, sosyal medyada seçtikleri kimlik sunumlarıyla algıları yönetmektedir. Çalışma, "Ready Player One" filmi üzerinden sanal kimlik oluşumunu doküman analizi kapsamında değerlendirmiştir. Film, örtük kodlama ve tematik analizlerle incelenmiş ve kimliğin sanal ortamda yeni bir yapıya büründüğü, sanal dünya ile gerçeklik arasındaki ilişki, gerçeklikten kaçış ve sanal dünyanın gerçek hayatı nasıl etkilediği gibi konular araştırılmıştır.

Anahtar kelimeler: Sosyal kimlik, gerçeklik ve kimlik, kimliğin medyatik esnekliği, Ready Player One.

Abstract

In a secularizing world, the concept of identity has become multidimensional, adapting flexibly to various dimensions within defined boundaries. Identity types are often categorized into psychosocial, personal, and national realms, encompassing diverse definitions beyond mere reflections of national and spiritual values, boundaries, and perspectives. Social media plays a pivotal role in shaping this multidimensional identity, influencing individuals' values significantly. Language, as a unifying force in globalized societies, serves crucial functions alongside media, including cultural continuity, information dissemination, socialization, and opinion shaping. In the postmodern era, identity is perceived through contexts varying according to individual choices. Media's role extends beyond information and entertainment to influence economic systems and manage consciousness. Digital platforms afford individuals the liberty to construct and direct virtual personas, sometimes transparent and genuine, other times artificial and manufactured, managing perceptions through chosen identity presentations on social media. A study, using "Ready Player One" as a basis, evaluated virtual identity formation through document analysis. The film's implicit coding and thematic analysis explored themes such as the emergence of new identity structures in the virtual realm, the interplay between virtual and real worlds, escapism, and the impact of the virtual on real life.

Keywords: Social identity, reality and identity, the mediatic flexibility of identity, Ready Player One.

¹ Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi, bilgibrarelveren@gmail.com, ORCID ID: 0009-0008-8519-3759

GİRİŞ

Kimlik kavramı, Latince "idem" kökünden türetilmiş olup aynılığı ve sürekliliği içeren uzun bir tarihe sahiptir. Ancak bu terim, yirminci yüzyıla kadar popülerlik kazanmamıştır. Kimlikle ilgili tartışmalar genellikle sosyolojik ve psikanalitik olmak üzere iki ana kategoriye ayrılmaktadır (Çiftçi, Belirtilmemiş Tarih, s. 3). İki geleneğin de temel savlarından biri, kimlikle ilgili özcü anlayışlara karşı çıkmış olmasıdır. Özcü perspektiflerde kimlik, tutarlı ve yaşam boyunca neredeyse aynı kalan, eşsiz bir çekirdek veya öz ("gerçek ben") olarak kabul edilir. Buna karşın sosyolojik ve psikanalitik kuramlar, kimliği yaratılmış ve kurulmuş bir karakter olarak görmekte ve vurguyu değişik derecelerde bu yönde yapmaktadır.

Sosyolojik geleneğe ait kimlik teorisi sembolik etkileşimcilikle ilişkilidir. William James ve George Herbert Mead'in benlikle ilgili teorisinden türetilmiştir (Marshall, 2005). Benlik, insanların kendi doğalarını ve toplumsal dünyayı düşünmelerini iletişim ve dil yoluyla gerçekleştiren özgün bir yetenektir. Her iki düşünür de benliği iki aşamalı bir süreç olarak tanımlar: İlk aşama, içsel, öznel, yaratıcı, belirleyici ve bilinmeyen "ben"i içerirken; ikinci aşama, daha çok bilinen, dışsal, belirlenmiş ve toplumsal bir "beni/bana"yı (to me) yansıtmaktadır. Bu bağlamda özdeşleşme, isimlendirme, kendimizi toplumsal düzeyde kurulmuş kategorilere yerleştirme süreci ile ilgilidir (bu süreçte dil merkezi bir rol oynar). Erving Goffman ile Peter Berger'in daha sonraki çalışmalarında ise kimliğin açık bir şekilde "Toplumsal olarak ihvan edilmiş, toplumsal olarak sürdürülmüş bir olgu" olduğu ifade edilmiştir (Aksakal, 2023, s. 179). Aynı kaynakta "Medya" terimi yazılı basın, radyo, televizyon gibi iletişim araçları anlamında tanımlanmaktadır. Bu terim aynı zamanda bir veya daha fazla iletişim teknolojilerini kullanarak geniş bir kitleyle iletişim kurmayı amaçlayan büyük ölçekli organizasyonların toplamını ifade edebilir.

Medya, elektronik ve kimyasal endüstrilerdeki buluşlara dayanarak 1860 ile 1930 yılları arasındaki dönemde şekillenmiştir. Bu teknolojiler bahsi geçen dönemde popüler kültürün dönüşümüne önemli bir katkıda bulunmuş, aynı zamanda eğlence endüstrilerinin daha yoğun bir şekilde sermayeleşmesi ve geniş kitlelere yönelmesi konusunda belirgin bir örnek teşkil etmiştir (Marshall, 2005, s. 486). Bu çalışmanın temel problemi, sekülerleşen dünyada kimlik kavramının nasıl esnekleşip çok boyutlu bir hale geldiğini ve bu dönüşümde sosyal medyanın rolünü anlamaktır. Çalışmanın amacı, sosyal medya platformlarının ve dijital iletişim araçlarının bireylerin kimliklerini nasıl şekillendirdiğini ve dönüştüğünü incelemektir. Bu dönüşümün anlaşılması, bireylerin toplumsal ve kişisel gelişimleri açısından kritik öneme sahiptir. Özellikle dijital çağda, sosyal medyanın kimlik inşasındaki etkisi bireylerin sosyal ve psikososyal dinamiklerini anlamada anahtar bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, kimlik kavramının postmodern dönemdeki dönüşümünü ve esnekliğini incelemek, sosyolojik ve psikolojik analizler için önemli bir araştırma konusudur. Çalışma, sanal kimliklerin oluşumunu ve bu kimliklerin sosyal medyada nasıl yönetildiğini anlamak amacıyla Ready Player One filmi üzerinden örnek bir analiz sunmaktadır.

Teoriler Bağlamında Kimlik ve Kimliğin Dönüşümü

Kimlik kavramı seküler dünya içerisinde geçmiş tanımlamaları gölgede bırakarak yeni tanımlamaların odağı haline gelmiştir. Özellikle günümüzde sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla kimlik, yapısı itibarıyla birçok özellik kazanmıştır. We are Social'ın yaptığı Kullanıcı Başına Kullanılan Ortalama Sosyal Medya Platformu Sayısı Ocak 2022 Veri Raporuna göre Türkiye dünya genelinde kişi başı sosyal medyayı kullanan 6. ülke olmuştur. (8,1 saat) Yine rapora göre sosyal medyayı en çok kullanan ülke Brezilya (8,7 saat) en az kullanan ülke ise Japonya olmuştur. Aynı zamanda

dünya genelinde en çok kullanılan sosyal medya WhatsApp olarak belirtilirken ardından Instagram, Facebook ve WeChat olmuştur (We are Social, 2022).

Türkiye'deki durumu incelediğimizde, Creatorden tarafından hazırlanan rapora göre, ülkemizde yaklaşık olarak 60 bin influencer olduğu belirtilmektedir. Bireylerin, sosyal medyanın etkisi altında bulunduğu bir toplum içerisinde, çoğunlukla kabul gören değerlerin belirleyicisi yine sosyal medya olmaktadır. Medyanın denetimi içerisindeki kitle kültürü, ticari hedeflere yönelik kültür endüstrisi tarafından yapay, seri ve standart bir üretim sürecine sokulmuştur. Kültür bombardımanı sonucunda toplumlar ayrışmakta ve parçalanmaktadır. Böylece bireyler, geleneksel kültüre de yabancılaşmaktadır.

Toplumda ortaya çıkan bu çözülme, ortak değerlerin çarpıtılması veya abartılı bir şekilde eğlenceli bir hale getirilmesi sonucunda meydana gelmektedir. Kimlik kültürünü bu hususta üçe ayırmak mümkündür: kişisel kimlik (Ben kimim?), psikososyal kimlik (Biz kimiz?), ulusal/kültürel kimlik (Biz hangi ulustan/kültürden geliyoruz?) Bireyler kendi kimliklerini oluştururken grup bağlarını ve özelliklerini de bu kimlik içerisinde bulundurmaktadır. Böylelikle kimlik anlayışı kolaylaşmaktadır (Ayan, 2016, s. 33).

Kültürel kimlik bu hususta özgü ve tarihsel olmak üzere iki açıdan incelenmektedir: toplumsallaşma, bireyin yaşamdaki görev ve rolünü öğrenmesi ve uyum sağlaması sürecidir. Dil, toplumsallaşma sürecinde önemli bir role sahiptir. Ayrıca küreselleşen ülkeleri bir araya getiren araç rolündedir. Kitle iletişim araçları ve medya; bilgilendirme, toplumsallaştırma, kültürel devamlılık, kamuoyu yaratma ve eğlendirme olmak üzere beş temel işlevi yerine getirmektedir (Mora, 2008, s. 6). Özellikle günümüzde televizyon, toplumu şekillendiren ve aynı zamanda yöneten bir iktidar aracına bürünmüştür. Küreselleşme ve teknolojik değişimler sonucu aile yapısı ve ebeveyn-çocuk ilişkisi de etkilenmiştir.

Eleştirel bakış açısına göre, medyanın işlevi konvansiyonel tanımlardan farklıdır. Bu görüşe göre, medya ekonomik sistemin satışını yapmaktadır. Ayrıca, kendisinin ve reklamı yaptığı endüstrilerin ürünlerini ve hizmetlerini pazarlamaktadır. Bununla birlikte, medya bilinç yönetimini ve bu bilinç yönetiminin satışını gerçekleştirerek, kendisinin ve kapitalist pazar bilincinin de satışını yapmaktadır (Mora, 2008, s. 7).

Modernizmle birlikte yükselen değer ve kimliklerin değişimi, bireyin kendi benliğini anlamlandırmasında önemli bir etki yaratmaktadır. Özellikle kişinin kendi kimliğini başkalarına nasıl sunacağı bir sorun olarak ortaya çıkmıştır. Postmodern dönem içerisinde kimlik, bireyin kendi seçim ve tercihleri ile sürekli değişen bağlamlarla oluşan durum olarak ele alınmaktadır.

Sonuç olarak, eleştirel bakış açısına göre medyanın işlevi sadece bilgi verme veya eğlendirme gibi tanımlarla sınırlı değildir. Medya, aynı zamanda ekonomik sistemin satışını yapma ve bilinç yönetimi gerçekleştirme gibi geniş bir rol üstlenmektedir. Kültürel ürünlerin paylaşılması, postmodern dönemde kimlik oluşumunun karmaşıklığıyla birleşmiş ve toplumsal etkiler daha da derinleşmiştir.

Kitlesizleştirme (demassification) eğilimleri gibi merkezi olmayan özellikler, medyayı modernizmden ziyade postmodernizme doğru yaklaştırmaktadır. Bu bağlamda, sanal toplumsal mekanlar, sanal gerçeklik ve sanal cemaatler gibi yeni paradigmlar, kimliklerin sanallaşmasına olanak tanımaktadır. Sosyal ağlar, kimlik arayışına hizmet eden araçlar olarak kullanılmakta ve bireyler, "online" kimlikler inşa ederek, "ben"i okuyarak, "ben"i yazarak, "ben"le iletişim kurarak kendilerini

ifade etmektedirler (Sönmezer, 2023, s. 87). Sosyal ağlarda, bireyler, güncel trendlere bağlı olarak algılarını yönetip, kimliklerini belirleyerek diğerleriyle etkileşimde bulunma kararı almaktadırlar. Ancak bu kararlar sürekli değişkenlik göstermekte, hiçbir zaman sabit olmamaktadır. Bauman'a göre, günümüzde medya aracılığıyla oluşan kimlikler, belirsiz, düzensiz ve kendi başına buyruk doğası içinde olmalarına rağmen, özgünlük ve farklılık arayışı içinde simgesel varlıklara dönüşmektedir (Ayan, 2016, s. 45).

Sosyal ağlarda, iletişim genellikle metinler aracılığıyla gerçekleştiği için bireyler, sanal kimliklerini istedikleri gibi seçebilmekte, gerçek yaşamda zor olan alternatif kimlikleri deneme imkanına sahip olmakta ve ilişkiler karmaşaya dönüştüğünde Sosyal ağlarda iletişim, genellikle sorumluluktan bağımsız bir şekilde kaybolma cesaretini gösterme eğilimindedir. Bireyler, çeşitli maskelerden arınarak cilalanmış kimlik sunumları ve taktiklerle öne çıkarlar, süper ego baskısından kurtulmuş olarak kimlik sunum taktiklerini kullanarak kendi ve diğerleriyle ilgili algıları yönetirler (Armağan, 2013, s. 181). Goffman'a göre birey, toplumsal aktör olarak her zaman bir rol oynamakta ve diğerlerinin önünde kimlik performansı sergilemektedir. Sosyal ağlar, kullanıcıları kimlik performansına sürükleyen önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Kullanıcılar, sürekli kimliklerini sergileyerek durum güncellemeleri, fotoğraf paylaşımları, gruplara üyelikler, yorum yazmalar gibi etkinliklerle kimliklerini diğer kullanıcılara aktarmaktadırlar. Elektronik ortamlarda kimliğin sergilenmesi, bireyselliğin yeni bir yönüdür (Özdemir, 2015, s. 114).

Araştırmalara göre İnternet'in geleneksel kimlik oluşturma yöntemlerini değiştirdiği, bedensiz ve metne dayalı etkileşimin, bireyin çeşitli kimlikler ve roller oluşturmaya imkân tanıdığı öne sürülmektedir. Sosyal ağlarda kullanıcılar, anonim olmadıkları sürece, başkalarının gözünde kabul görece kimlikler oluşturma çabası içindedirler. Ağ topluluğunda kişisel kimlik daha belirgin bir konu haline gelmiştir ve kimlikler artık geçmişten alınmamakta, diğerleri ile etkileşim içinde olunarak şekillendirilmektedir (Ayan, 2016).

Sosyal medya, gerçek-sanal ayrımı üzerinden kullanıcıları sanal dünyaya hapsedmek amacıyla bir araç olarak görülebilir. Bu platformlar, kurgusal bir gerçeklik ve kurgusal kimliklerin mekânı olarak işlev görmektedir ve gerçekliğin kurgusallığını göz ardı etmektedir. Karagöz'e göre yüz yüze iletişimlerde birey, genellikle karşısındaki tarafından tanımlanırken, sosyal ağlarda birey adeta kendi kimliğini inşa etmekte ve bu kurgulanan kimliklerin oluşturduğu bir ağdan bahsedilebilir (Karagöz, 2013). Sosyal medyada bireyler, kimliklerini inşa ederken hem bir cemaate ait olma duygusunu yaşarlar hem de bireyselliklerini koruma çabası içindedirler. Howard Rheingold, sanal ortamda dil ve metinler aracılığıyla oluşturulan kimliğin kaygan ve çok yönlü doğasından bahseder. Kimliklerin sınırlamalarını ortadan kaldırarak herkesin rolünü üstlenebildiği, kendi içsel ötekisini ortaya çıkarabildiği bir fantastik mekânın yaratıldığını ifade eder. İnternet aracılığıyla kurulan ilişki mekânlarında kimlikler, özgürlük ve seçme kavramları içinde tanımlanmaktadır (Timisi & Dursun, 2003, s. 97).

Cameron Bailey, çevrimiçi dünyada kimliklerin seçilebileceğini, oynanabileceğini veya değiştirilebileceğini ifade eder. Bu sanal dünyada birey, dil aracılığıyla kendisini ifade ettiği için kimlik kurgulamasının çok yönlü bir eylem olduğunu vurgular. Lasch'a göre, günümüzde aranan kimliklerin değiştirilebilen ve çıkarılabilen kimlikler olduğu belirtilir. Bu durumda, kimliklerin serbestçe seçilmesi bağlılıklara ve sonuçlara işaret etmeyen bir durumu ifade eder. Sosyal paylaşım ağlarındaki profil oluşturulan alanlar, kimlik oluşturma araçları haline gelmiştir. Bireylere, kendilerini nasıl tanıtmak

istiyorlarsa o kimliğe bürünmelerine olanak tanır ve bu da çoğulculuk ve çeşitlilik anlayışına vurgu yapar (Ayan, 2016, s. 47).

Günümüzde bireyler, sosyal ağlarda varlığını göstermek, takipçi sayılarını artırmak, tanınabilirlik elde etmek gibi hedeflerle yeni sosyal mekânlarda sosyal ağlar olarak adlandırılan yerlerde oluşturdukları kimliklerle etkileşimde bulunmaktadır. Medyanın amacı, bireylerin sosyal gruplara katılım isteğini teşvik ederek bu grupların sayısını artırmak ve kişileri bu gruplara dâhil etmektir. İnternet üzerindeki sosyal paylaşım ve iletişim grupları, bu bağlamda varlıklarını sürdürmektedir. Sanal gerçeklik, bireyin oluşturduğu sanal kimlik aracılığıyla kamusal alanlarda kendini ifade etmesine imkân tanır (Barut Tuğtekin & Özgür Dursun, 2021, s. 148). Ancak, gerçek ve sanal ortamlarda kimlik oluştururken bireyler, genellikle gerçek dünyadaki kültürel ve toplumsal normlara daha sıkı bir şekilde bağlı kalma eğilimindedirler. Gerçek dünyada, toplumsal normlara uymayan davranışlar genellikle cezalandırılır veya dışlanır. Bu nedenle, bireyler gerçek yaşamlarında kimliklerini oluştururken sosyal kuralları göz önünde bulundurur ve topluma entegre olabilmek için uygun kimlikleri benimserler. Zhao ve diğerleri tarafından belirtildiği gibi, bireyler gerçek hayatta kimliklerini oluştururken maskeler takarlar ve bu maskeler altında gerçek kimliklerini saklarlar. Goffman'ın ifadesiyle, kendimiz hakkında oluşturduğumuz anlayışı temsil ettiğimiz sürece bu maskeler, bizim daha hakiki benliğimizdir. Bu durumda, sosyal medya kullanıcıları yaratılan sanal kimlikleri içselleştirir ve bunlara inanarak sahip çıkarlar (Goffman, 2009, s. 31).

Bireyler, bu sanal kimlikler üzerinden kendilerini değerlendirebilir ve "Ben nasıl yaşıyorum?" sorusuna inşa ettikleri kimlikleri üzerinden yanıt arayabilirler. Sosyal medya kullanıcıları, gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri ideal kimliklerini abartarak diğerleri karşısında sergiler ve diğerleri tarafından onaylanmayacak özelliklerini gizlerler. Sosyal medya, bu seçici kimlik sunumunu kolaylaştırarak bireylerin idealize ettikleri kimliklerini daha rahat bir şekilde inşa etmelerine olanak tanır (Binark, ve diğerleri, 2009, s. 108).

Zhao'nun belirttiği gibi, sosyal medyada bireyler, gerçek yaşam kimlikleri ile sosyal ağ kimlikleri arasında bir ayırım yaparlar. Sosyal ağ kimlikleri genellikle bireyin sosyal açıdan sevilen ve popüler olduğunu gösteren olumlu kelimelerle oluşturulur. Ayrıca, sosyal medyada paylaşımların yanı sıra arkadaş sayısı da kimliği belirleyen önemli bir faktördür, çünkü kişinin arkadaş sayısı genellikle popülerlik düzeyini gösteren bir göstergedir. Sosyal medyadaki kullanıcılar, kimlikleri üzerine tercihlerde bulunurken, genellikle diğerlerinin nasıl görmelerini istediklerini temel alırlar. Bu sürecin kontrol altında olması, bireyin kimlik inşası açısından büyük bir öneme sahiptir. Yüz yüze etkileşimden farklı olarak, sosyal ağlardaki kimlik sunumları değiştirilebilir ve üzerinde oynanabilir, bu da kullanıcılara istedikleri kimliği seçme özgürlüğü tanır.

Sherry Turkle'a göre, sanal kimliklere bürünen bireyler, sosyal ağlarda oluşturdukları imajların bilincinde olup, bu imajları diğerlerine sunmakta ve bu özellikler arasında istedikleri gibi hareket etmektedirler (Sayar & Özmen, 2022, s. 330). Cameron Bailey'ye göre, dijital dünyada kimlik, dil aracılığıyla ifade edilen çok yönlü bir eylemdir ve bireyler bu sanal dünyada kendilerine "Sanal bir deri." giyirebilir, yaratıcı bir seçimle kimliklerini belirleyebilirler (Binay, 2010, s. 8).

Geleneksel kimlik oluşturma süreçlerinden farklı olarak, sosyal medyada kimlikler değiştirilebilir ve üzerinde oynanabilir. Bireyler, sosyal medyada oluşturdukları imajları bilinçli bir şekilde yönetirler. Bu durum, günümüzde aranan kimliklerin "Giysi gibi değiştirilebilen." ve tercihlere dayalı olarak seçilen kimlikler olduğunu gösterir.

Modernleşme öncesi dönemde kimlikler genellikle toplum tarafından belirlenir ve bireylere aktarılırken, modernleşme süreci ile bireyler kimliklerini daha özgürce belirleyebilme yetisine sahip olmuştur. Bu önemli değişimde iletişim teknolojileri ve medyanın rolü büyük bir etkiye sahiptir. Sosyal medya, bireylere kendi kimliklerini yaratma ve ifade etme konusunda büyük bir özgürlük sağlar (Armağan, 2013, s. 9). Sosyal medya kullanıcıları, oluşturdukları kimliklerle sadece çevrelerindeki diğer bireylerin izlenimlerini yönetmekle kalmaz, aynı zamanda diğer bireylere yönelik kendi davranış örüntülerini de biçimlendirme olanağına sahiptir. İnternet üzerindeki sanal alan, bireylerin kimlik projelerini gerçekleştirdiği bir yer olarak kabul edilebilir. Bireyler, gerçek hayattaki kimliklerini, sanal kimlikleri üzerinden daha özgürce ifade edebilirler. İzlenim yönetimi süreci, bireylerin belirli amaçlar doğrultusunda tasarladıkları kimlikleri etkilemeye çalıştıkları bir süreçtir.

Sosyal medyada kimlik oluşturmak, bireylerin kendilerini nasıl göstermek istediklerini belirleme, izlenim yönetimi ve çevreleriyle etkileşimde bulunma sürecini içerir. Kimliklerin sanal ortamda oluşturulması, bireylere kimlikleri benimseme ve çeşitli rolleri üstlenme özgürlüğü tanır. Ancak bu kimliklerin bazıları şeffaf ve samimi iken, bazıları örtük, yapay ve üretilmiş fantezi boyutunda olabilir. Bireyler, gerçek hayattaki kimlikleriyle çevrelerinde nasıl algılanmak istediklerini düşünerek sosyal medyada seçtikleri kimlik sunum taktikleriyle bu algıları yönetirler. Bu durum, kimlik oluşturma sürecinin özgürleştirici ve esnek bir karakter kazandığını yansıtabilir.

Kimlik oluşturma süreci dinamik bir şekilde devam etmekte ve sosyal paylaşım ağlarında paylaşılan her ileti, konum bildirimi ve fotoğraf kimliklerimize eklenmektedir. Böylelikle bir yaşam tarzı sergilenerek, bu sergilenme kayıt altına alınmaktadır. Sosyal paylaşım ağlarındaki profillerimiz, sosyal hayattaki kimlik inşasının bir yansımasıdır (Eke & Genç, 2023, s. 368). Örneğin, Facebook hesabı olan bir birey, zaman tüneline kendi hikayesini atarken, haber kaynağından başkalarının da paylaşımlarını tanıklık etmektedir. Bu hususta Stone'a göre kimlik üretiminin iki farklı boyutu vardır: kimlik duygusu, kişinin kendi kimliğini yansıttığı süreçtir; kimlik ataması ise diğer kişilerin kimlik duruşları ile ilgili edindikleri düşüncelerdir ve bu niteliklerin dışına atılmaktadır (Erden, 2022, s. 4). Burada birey, öncelik olarak hesap içerisinde kendini bir kategoriye almaktadır, sonra kategori içindeki insanlarla kendini özdeşleştirmektedir ve aynı şekilde diğer kategorilerle karşılaştırma yapmaktadır. Böylece kimlik gruplarını ayrıştırabilir bir hale getirmektedir. Sosyal paylaşım ağları, bireyin istediği kimlik grubunu oluşturmasını ve kendini yakın hissettiği çevrelerle iletişim kurmasını kolaylaştıran bir mecradır. Sosyal medya kullanımının yaygın olduğu bu süreçte dezenformasyon ve kimlik sorunları yeni bir yapılanmaya evrilmektedir (Bakıroğlu, 2013, s. 1050).

Bir Kimlik İnşası Olarak Ready Player One Filmi

Ernest Cline'in Ready Player One adlı romanından uyarlanmış olan bilim kurgu filmi 2018 yılında izleyicileriyle buluşmuştur. Steven Spielberg tarafından yönetilen bu film 2045 yılında geçmekle birlikte dünya ekonomik ve sosyal bir çöküşün eşiğindedir. İnsanlar bu kaçış ve gerçeklikten uzaklaşmak için sanal gerçeklik (VR) dünyası olan OASIS'e sığınmaktadır. Ana karakter olan Wade Watts, OASIS içinde bir maceraya atılmıştır. Araştırmanın kurucusu olan James Halliday, ölümünden sonra büyük bir serveti ve kontrolü OASIS içinde sakladığı bir hazine avı bırakmıştır. Hazine avını kazanan kişi aynı zamanda OASIS'in de kontrolünü ele geçirmiş olacaktır. Wade, avatari Parzival olarak, Halliday'in ipuçlarını takip ederken, kendisini büyük bir maceranın içinde bulmaktadır. Film aynı zamanda çevrimiçi kimliklerin önemini vurgular. OASIS içindeki avatarlar, kullanıcıların kendilerini istedikleri gibi ifade etmelerine ve farklı kimlikler denemelerine olanak tanır. Wade'in Parzival olarak tanınması,

onun gerçek hayattaki kimliğinden farklı bir özgürlük alanı sağlar ve bu, çevrimiçi kimliklerin kişisel gelişim ve özgürleşme için bir araç olduğunu da göstermektedir. Ayrıca, filmdeki IOI şirketi, kendilerine has bir kurumsal kimlik sunmaktadır. IOI, OASIS'i ele geçirmek ve kontrol altına almak için her türlü yolu kullanır. Bu, şirketin güç açlığı ve baskıcı kimliği arasındaki bağı gösterir ve filmin kimlik temasının karanlık bir yönünü temsil etmektedir.

Son olarak, "Ready Player One" filmi, pop kültürü referanslarıyla doludur. Bu referanslar, karakterlerin kimliklerini şekillendiren ve filmdeki dünya görüşünü etkileyen önemli bir unsurdur. Pop kültürü, karakterlerin kimliklerini tanımlama ve ilişkilendirme biçimlerini etkiler ve bu da filmdeki kimlik temalarının derinliğini artırır.

Araştırma teorik bilgiler eşliğinde sosyal medya ve kimliğin kuram ve kavramlarına değinerek bu iki kavramın anlaşılmasını sağlayacaktır. Sonrasında yapılacak olan inceleme ve araştırmalar doğrultusunda sosyal medyanın kimlik oluşumunda olumlu ve olumsuz etkileri ele alarak sosyal bilimler alanına yeni bir bakış açısı kazandırılması hedeflenmektedir. Aynı zamanda araştırma Ready Player One filmi doküman analizi yöntemi ile inceleneceğinden bu alanın hangi nokta ve konularda gençlerde kimlik etkisinin olduğunu göstermiş olacaktır.

Araştırma Problemi

Günümüzde küresel çapta niteliklerini her geçen gün güncelleyen kimlik, gündelik yaşamdan, kamusal alana kadar birçok alanda kendisini etkin bir şekilde göstermektedir. Araştırma bu amaçla günümüzde boş vakitlerin değerlendirilmesinde sıklıkla tercih edilen film üzerinden kimlik sorununu ele alacaktır.

YÖNTEM

Araştırma nitel araştırma üzerinden doküman analizi kapsamında gerçekleştirilecektir. Araştırma tekniğinin doküman analizi olmasının sebebi Ready Player One filmi kimlik bağlamında ele almaktır. Bu hususta niteliksel araştırma sonuçlarını 3 farklı alanda toplamak mümkündür:

1. Çevresel veriler, araştırma içerisinde olan psikolojik, kültürel, sosyal veyahut fiziksel özelliklerle ilişkilidir.
2. Süreç içerisinde oluşan veriler araştırma süreci içerisinde rastlanan olaylar ve araştırma etkileriyle ilişkili veriler.
3. Algılara ilişkin veriler araştırılan grup hakkında veya araştırma grubunun süreç içerisindeki düşüncelerinin verileri (Kümbetoğlu, 2008, s. 43).

İçerik analizinde metinlerin içerikleri toplanarak analiz edilir. Bu sebepten dolayı her bir kelime, anlam, resim veyahut sembol bir mesaj niteliğindedir. Nitelikler kitap, film, dergi veyahut gazete gibi alanlardan elde edilebilmektedir (Neuman, 2022, s. 586). Ele alınan analiz türü pek çok alanda kullanılabilirle birlikte ilk öneri Alman Sosyoloji Topluluğu'nun 1910 yılında yapılmış toplantısında Max Weber'in içerik analiz türünü gazetecileri incelemekte kullanılmasını önermiştir (Neuman, 2022, s. 120). Doküman incelemesi hedeflenmiş olan olgular hakkında bilgileri içermekte olan yazılı veyahut yazısız materyallerin analizidir. Araştırma içerisinde bu inceleme türü tek bir veri toplama yöntemi olabilmekle birlikte diğer veri toplama yöntemleri ile de kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 190). Doküman incelenmesi beş aşamada yapılmaktadır:

- "Dokümanlara ulaşma,

- Dokümanların orijinalliğinin kontrol edilmesi,
- Dokümanların anlaşılması,
- Dokümanlardan elde edilen verinin analizi,
- Dokümanlardan elde edilen verilerin kullanılması” (Glesne, 2014, s. 145).

İçerik analizleri tepkisiz olmakla birlikte bunun başat sebebi ise sembol veyahut kelimeler metin içerisine yerleştirilme sürecinde metnin içeriğinin araştırmacı tarafından analiz edilebileceğinin farkında olmadan gerçekleşmesidir. Araştırma örtülü kodlama ile yapılmakla birlikte içerik analizindeki ölçümler içerisinde yapılandırılmış gözlem kullanılmaktadır. Burada örtülü kodlama, kodlayıcının dil ve yahut toplumsal anlam bilgisine de dayanmaktadır.

Araştırmanın Alanının, Kullanılan Veri Toplama ve Örneklem Tekniklerinin Belirtilmesi

Kimlik kavramını Ready Player One filmi ile merkeze alan bu çalışma nitel veri analizi ile gerçekleştirilecektir. Araştırma doküman analizi olmakla birlikte örtülü bir kodlama ile film analiz edilecektir. Ardından tematik analizler ile veriler işlenecektir. Örtülü kodlama, filmdeki tema, mesaj, karakterlerin motivasyonları veya hikâyenin alt metni gibi unsurları çözümlenmeyi içermektedir. Burada, belirli sahnelerin veya diyalogların ötesine geçerek, film içerisindeki belirli bir mesajı iletme veya belirli bir duyguyu aktarma şekli anlaşılmaya çalışılmaktadır. Burada, belirli sahnelerin veya diyalogların ötesine geçerek, filmin izleyicilere belirli bir mesajı iletme veya belirli bir duyguyu aktarma şekli anlaşılmaya çalışılmaktadır. Film içerisindeki diyaloglar, görsel semboller ve karakterlerin davranışları örtük kodlama ile çözümlenebilmektedir

BULGULAR

Film başlangıç olarak harabe evleri göstererek 2045 yılını anlatmaya başlamaktadır. Bu evlerin arasında büyük bir ekran konularak gerçeklik “Acı yoksa zafer yok.” Olarak açıklanmaktadır. Çocuklar harabe alanların içerisinde gerçeklikten soyutlanarak takmış olduğu sanal gözlüklerle kendilerine bir dünya inşa etmektedir. Böylelikle gerçeklik ve fakirlik askıya alınmaktadır. Film aslında harabelerin arasında gerçeklikten ayrılmayı önemli bir noktada yansıtmıştır. Filmin birçok yerinde de aynı şekilde fakirlik, gerçeklikten kaçmak gibi birçok diyalog bulunmaktadır. İnşa edilen yeni dünyada piramitlerde sörf yapmak bile kolay bir hale geldiğinden dolayı yapaylık artık gerçekliğin ta kendisi olmuştur. Öyle ki mutfağı yanan ve korku içerisinde olan çocuğunu bu yapaylık içerisinde umursamayan bir anne filmin en önemli göstergesidir. Film içerisinde Wade Watts’ın fakir ve asosyal olması oyun içerisinde onu zengin olmaya ve güzel görünümlü bir avatar olmaya yönlendirmektedir. Wade, film içerisinde hayatın tüm gerçekliğinden kaçarak oyun ve oyun içindeki arkadaşlarıyla vakit geçirmeye başlamaktadır. Tüm çabası oyunu kazanıp zengin olmak olan Wade’in tek arkadaşları da OESIS’teki oyuncularlardır. Filmin birçok alanı kimliğe vurgu yapmaktadır. Sosyalleşmenin gerçek hayatta olmayıp sosyal medya içerisinde gerçekleşmesi gerçek hayatın kaçıp oyuna sığınma filmin en önemli örneklerindedir. Bu noktada film üç tema altında değerlendirilebilir:

Gerçeklik ve Kimlik

Her bir birey yaşamış olduğu hayat içerisinde kendisine bir kimlik oluşturmaktadır. Kimlik oluşumu hem aileden gelen statü ve saygınlık ile hem de bireyin sosyal, ekonomik konumlarıyla harmanlanarak bireyi tanımlamaktadır. Film içerisinde kimliğin bu boyutu oldukça zayıftır. Wade ve yine onunla aynı kimliğe sahip olan kişilerin alt sınıf bir ortamda yaşaması ve Wade’in gerçek hayatta

arkadaşının olmaması onu oyun içerisinde yeni bir hayat kurmaya zorlamıştır. Öyle ki sokaklarda gerçekliğin oyunun içerisinde olduğunu düşünüp mahallede oynayan insanlar film içerisinde mevcuttur. (1.39.09) Mikro analiz ile durumu çerçevelemek gerekirse:

Gerçeklik ve Kimlik

Her bir birey yaşamış olduğu hayat içerisinde kendisine bir kimlik oluşturmaktadır. Kimlik oluşumu hem aileden gelen statü ve saygınlık ile hem de bireyin sosyal, ekonomik konumlarıyla harmanlanarak bireyi tanımlamaktadır. Film içerisinde kimliğin bu boyutu oldukça zayıftır. Wade ve yine onunla aynı kimliğe sahip olan kişilerin alt sınıf bir ortamda yaşaması ve Wade'in gerçek hayatta arkadaşının olmaması onu oyun içerisinde yeni bir hayat kurmaya zorlamıştır. Öyle ki sokaklarda gerçekliğin oyunun içerisinde olduğunu düşünüp mahallede oynayan insanlar film içerisinde mevcuttur. (1.39.09) Mikro analiz ile durumu çerçevelemek gerekirse:

Tablo 1: Gerçek ve Kimlik Temasının Mikro Analizi

Süre	Diyalog
02.58	Bu aralar gerçeklik boş iş. Herkes kaçma için bir yol arıyor.
03.45	Gerçekliğin sınırı hayal edebileceğin kadardır.
05.33	Aech Oasis'teki en iyi arkadaşım, tek dostum diyebiliriz. Her ne kadar yüz yüze hiç tanışmasakta.
2.01	Oasis'i yarattım çünkü gerçek dünyada kendimi hiç evde hissetmedim. İnsanlarla nasıl bağ kurulur bilemedim. Hayatım için korkuyordum... İşte o an anladım ki gerçeklik, korkutucu ve çok acı veren bir yer olsa da ayrıca düzgün bir yemek yiyebildiğim tek yer. Çünkü gerçeklik gerçek.
2.09	Gerçek dünyada da zaman geçirmek lazım. Gerçeklik gerçek olan tek şeydir.

Kimliğin Medyatik Esnekliği

Film içerisinde bireyler oyuna dâhil olarak istediği kimliğe istediği anda sahip olabilmeleri sonucunda yeni bir kimlik oluşturma girişimi içerisinde. Hayatın gerçekliği karşısında Oasis onlar için bir kaçış haline dönüşmüştü. Kimliğin esnekliği, onların bu alanda istedikleri vücut veya hayvan olarak yaşamalarına olanak tanımıştır. Wade'in Artemis ile dans etmesi, belki de gündelik hayatta mümkün olmayan bir deneyimdir. Yine böylesi güzel bir dans ortamında kimliği gereği bulunması da mümkün değildi. Kimliğin yapay ortamda esnetilmesi sonucunda oyun içerisinde Wade ve Artemis sanal ortamda dans etmiştir.

İş Alanı Kimliğinin Yapaylaşması

Filmde Oasis oyunun kazanabilmek için IOI isimle bir şirket oluşturulmuştur. Bu şirket gerek baskı şeklinde gerekse iyi oyuncuları yüksek maaşlar ile çalıştırmaktadır. Şirketin asıl amacı Oasis'i kazanabilmektedir. Şirket içerisindeki işçilerin çalışımı iş alanı kimliğinin yapaylaşmasını yansıtmaktadır. Öyle ki kişiler oyun oynayarak çalışmaktadırlar. Aynı şekilde zorla işe sokulan kişiler de oyun içerisinde avatarları ile işe hizmet etmektedir. Kısacası oyun oynanarak işçiler para

kazanmaktadır. IOI şirketinin patronu olan Sorrento'nun toplantılarını sana gözlüklerini takıp sanal bir ortam içerisinde gerçekleştirmesi iş kimliğinin bir noktada esnekliğini de göstermektedir.

Tablo 2: Kimliğin Medyatik Esnekliği Mikro Analizi

Süre	Diyalog
04.01	Her şeyi yapabilirsin. İstedğin yere gidebilirsin. Tatil gezegeni gibi. Dev dalgalarda sörf yap. Piramitlerden kayakla in. Everest'e tırman hatta Batman'la.
04.20	Bu evren içerisinde para kaybedebilirsin. Evlenebilirsin, boşanabilirsin.
04.32	Oasis'e yapabilecekleri için gelirler ama olabilecekleri için kalırlar. Uzun, güzel, korkunç diğer cins, farklı tür canlı, aksiyon dilediğini seç. Evet o benim.
04.59	Yemek, uyku, tuvalet araları hariç insanlar ne yapmak isterse Oasis'te yapabilir.
06.08	İki dakikalığına istediğin dev robot ol.
1.29	Buraya hayatın acı gerçeklerinden kaçma için geldim. Ama kaldım çoğumuz gibi. Çünkü burada kendimden çok daha büyük anlamı olan bir şey buldum. Bir amaç buldum. Arkadaşlar buldum. Evet bu bayat gelecek belki ama aşkı da buldum.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Kimlik birçok alanda eski tanımlarını yitiren yerine güncel tanımlarla toplum içerisine konumlanan bir mihenk taşı pozisyonundadır. Geçen her bir süreç kimliğin oluşumunu ve dönüşümünü daha karmaşık ve soyut bir hale getirmektedir. Bu hususta önemli olan durum yeni dünyanın kimlik yapısını devletler dahilinde algılayabilmektir. Aksi takdirde durumun bilinmezliği sonucunda bireyler kimliksizleş(tiril)me düşüncesine girerek ardından birçok sosyolojik ve psikolojik sorunlar yaşayabilme tehlikesiyle karşı karşıya kalabilmektedir. Bir diğer bakış açısı da kimliğin sadece sanal ortamdaki ibaret olarak sayılmasıdır ki bu durum günümüzde dahi etkisini göstermektedir.

Sanal kimlik ve gerçek kimlik arasındaki bu uçurum bireyi birçok sorun ile karşı karşıya getirebilmektedir. Bu sebepten ötürü gerek Milli Eğitim içerisinde gerekse yaygın eğitim yolları ile kimlik üzerine eğitimler verilmelidir. Böylelikle Milli Eğitim tarafından okullarda okutulacak "Medya ve kimlik" dersleri sonucunda öğrenciler her iki kimlik alanının ayrımını daha net bir şekilde algılayarak çağa uygun bir medya ve internet algısına sahip olacak. Hem de ebeveynlere verilecek olan yaygın eğitimler sonucunda bireyler çağın getirmiş olduğu yeni kimlik yapılanmasına karşı bilgilenip bilinçlenecektir. Böylelikle hane içerisinde ebeveynin almış olduğu bu bilinç çocuklarına karşı bir kalkan konumunda olacaktır.

KAYNAKÇA

- Aksakal, İ. (2023). Üniversite Öğrencilerinde Dijital Kimlik Kullanımı ve Benlik Sunumu Üzerine Bir İnceleme. *Araştırma Makalesi, 12(1)*, 177-194. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi.
- Armağan, A. (2013). Kimlik Yapılarında Değişim ve Sanallaşan Kimlik Sunumları: Öğrenciler Üzerinde Bir Araştırma. (37). Akademik Bakış Dergisi Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi.
- Ayan, G. (2016). Tüketim Kültürü Bağlamında Kimlik İnşasının Sosyal Medya Kullanımı: Instagram Örneği. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Bakırođlu, C. T. (2013). Sosyalleşme ve Kimlik İnşası Ekseninde Sosyal Paylaşım Ağları. 1047-1054. Antalya: Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri.
- Barut Tuđtekin, E., & Özgür Dursun, Ö. (2021). Sosyal Ağlarda Sanal Kimlik Kullanımının İncelenmesi. *Araştırma Makalesi (55)*. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.
- Binark, M., Yıldırım, A., Toprak, A., Aygöl, E., Börekçi, S., & Çomu, T. (2009). Toplumsal Paylaşım Ađı Facebook: Görülüyorum Öyleyse Varım. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binay, A. (2010). Tüketim Vasıtasıyla Oluşturulan Postmodern Kimlikler. *1(1)*. Global Media Journal Turkish Edition.
- Çiftçi, A. (Tarih Belirtilmemiş). Kimliđin Sosyal Temelleri Dinî Kimlik Gelişim Aşamaları. Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Faköltesi. <https://adm.ataaof.edu.tr> adresinden alındı
- Eke, N. P., & Genç, M. (2023). Hakikati İnşa Etmek: Fotoğraf, Yapay Zekâ, Kimlik ve Mekân İlişkisi. *3(2)*, 358-377.
- Erden, K., (2022). Sosyal Paylaşım Ağlarında Bireyin Kendini Sunuş Biçimi Olaral Sanal Kimlik Oluşturma Üzerine Bir İnceleme. EGE 7. ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ (pp.1501-1506). İzmir, TurkeyGlesne, C. (2014). *Nitel Araştırmaya Giriş* (4. b.). (A. Ersoy, & P. Yalçinođlu, Çev.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Goffman, E. (2009). Günlük Yaşamda Benliđin Sunumu. İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2019). Postmodern Sinemada Zaman ve Mekan. *Postmodernliđin Durumu* (s. 343). içinde İstanbul: Metis Yayınları.
- Karagöz, K. (2013). Yeni Medya Çađında Dönüşen Toplumsal Hareketler ve Dijital Aktivizm Hareketleri. *(1)*, 131-157. İletişim ve Diplomasi: Akademik Hakemli Dergi.
- Kümbetođlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Marshall, G. (2005). Sosyoloji Sözlüğü. (O. Akinhay, & D. Kömürçü, Çev.) Ankara: Bilim Ve Sanat Yayınları.
- Mora, N. (2008). Medya ve Kültürel Kimlik. *5(1)*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi.
- Neuman, W. L. (2022). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel Ve Nicel Yaklaşımlar* (2. b., Cilt 2). (Ö. Akkaya, Çev.) Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Özdemir, Z. (2015). Sosyal Medyada Kimlik İnşasında Yeni Akım:Özçekim Kullanımı. *2(1)*, 112-131. Maltepe Üniversitesi İletişim Faköltesi Dergisi.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel Araştırma ve Deđerlendirme Yöntemleri* (3. b.). (M. Bütün, & S. B. Demir, Çev.) Ankara: Pegem Akademi.
- Sosyolojide Yakın Dönem*. (2019). Eskişehir: Anadolu Ünviersitesi.
- Sönmezer, Z. (2023). Sosyal Medya Ekonomisi ve Modernite Bağlamında: "Sosyal Medyada Kimliksizleşme". *3(1)*, 85-94. Journal of Communication Science Researches.
- Timisi, N., & Dursun, Ç. (2003). Medya ve Deprem: 17 Ağustos 1999 Depreminin Medyada Temsili. Ankara: RTÜK Eğitim Dairesi Başkanlığı Yayını.
- We are Social*. (2022). <https://wearesocial.com/> adresinden alındı
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (12. b.). Ankara: Seçkin Yayınları.