

T.C
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI



SİNEMADA METAVERSE TEMSİLİ
VE
READY PLAYER ONE, KISS ME FIRST, YAPIMLARININ
İNCELENMESİ

MEHMET AKİF AYATA
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
DOÇ.UFUK UĞUR

ORDU 2023

TEZ KABUL SAYFASI

Mehmet Akif AYATA tarafından hazırlanan “**Sinemada Metaverse Temsili Ve Ready Player One, Kiss Me First Yapımlarının İncelenmesi**” başlıklı bu çalışma, tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından olarak kabul edilmiştir.

Başkan	Unvanı, Adı ve Soyadı Üniversitesi / Fakültesi	İmza
Üye	Unvanı, Adı ve Soyadı Üniversitesi / Fakültesi	İmza
Üye	Unvanı, Adı ve Soyadı Üniversitesi / Fakültesi	İmza

ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

MEHMET AKİF AYATA

ÖZET

TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

SİNEMADA METAVERSE TEMSİLİ VE READY PLAYER ONE VE KİSS Mİ FİRSY YAPIMLARININ İNCELENMESİ

MEHMET AKİF AYATA

Bu tez, sinemada metaverse temsilinin nasıl gerçekleştirildiğini ve bu temsilin izleyiciler üzerindeki etkilerini incelemektedir. Metaverse, sanal gerçeklik teknolojisi ile oluşturulan ve kullanıcıların içinde yaşadığı, etkileşim kurduğu ve yaratıcılık gösterdiği bir dijital evren anlamına gelmektedir. Bu tezde, metaverse kavramının kökenleri, özellikleri ve sinemadaki örnekleri ele alınmaktadır. Ayrıca, metaverse temsilinin izleyicilerin kimlik, toplumsal cinsiyet, sosyal ilişki, gerçeklik algısı ve kültürel değerler gibi konularda nasıl etkilediği tartışılmaktadır. Bu çalışmanın ana odak noktalarından biri, "*Ready Player One*" (2018) ve "*Kiss Me First*" (2018) gibi iki farklı yapımın metaverse tasarımı, karakterleri, hikayeleri ve temalarının karşılaştırmalı bir analizi olarak öne çıkmaktadır. Bu filmler, metaverse kavramını sinema içinde farklı şekillerde ele almış ve izleyicilere benzersiz dijital deneyimler sunmuştur. Bu analiz, her iki filmdeki metaverse temsillerinin nasıl inşa edildiğini ve izleyicilerin bu temsilleri nasıl algıladığını anlamak için kullanılmıştır. Bu tezin temel amacı, sinemada metaverse temsili ile ilgili estetik ve ideolojik boyutları açığa çıkarmak ve bu temsilin izleyici kitlesi üzerindeki etkilerini daha iyi anlamaktır. Metaverse, dijital çağın karmaşıklığına ve sanal ile gerçek dünya arasındaki etkileşimlere yeni bir perspektif sunmaktadır. Bu çalışma, metaverse'in sinema üzerindeki derinlemesine etkisini açıklayarak, sinemanın geleceğini ve dijital çağın izleyici deneyimini nasıl şekillendirdiğini anlamamıza katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Sinema, Sanal Gerçeklik, Dijital Çağ

ABSTRACH

DEPARTMANT OF TELEVISION AND CINEMA

METAVVERSE REPRESENTATION IN CINEMA AND EXAMINATION OF READY PLAYER ONE AND KISS ME FIRST PRODUCTIONS

MEHMET AKİF AYATA

This thesis examines how the representation of the metaverse in cinema is realized and its effects on the audience. The metaverse refers to a digital universe created with virtual reality technology, in which users live, interact, and express creativity. This thesis delves into the origins, characteristics, and cinematic examples of the metaverse concept. Additionally, it discusses how the representation of the metaverse influences aspects such as audience identity, gender roles, social interactions, perceptions of reality, and cultural values. One of the central focuses of this study is the comparative analysis of the metaverse designs, characters, narratives, and themes in two different productions: "Ready Player One" (2018) and "Kiss Me First" (2018). These films have approached the metaverse concept in distinct ways, offering audiences unique digital experiences. This analysis is employed to understand how metaverse representations are constructed in both films and how audiences perceive these representations. The primary objective of this thesis is to uncover the aesthetic and ideological dimensions of metaverse representation in cinema and gain a better understanding of its impact on the audience. The metaverse introduces a new perspective on the complexity of the digital age and interactions between the virtual and real worlds. By elucidating the profound influence of the metaverse on cinema, this study aims to contribute to our understanding of the future of cinema and the viewer experience in the digital era.

Keywords: Metaverse, Cinema ,Virtual Reality, Digital Age

TEŞEKKÜR

Zamanın akışı, insanların alışkanlıklarını, davranışlarını ve düşünce tarzlarını dönüştürürken, teknolojinin hızlı ilerlemesiyle birlikte dünyamızın dokusu değişiyor. Teknolojik aletler, günlük yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelerek, hayatımızın her alanında etkili bir şekilde varlıklarını sürdürüyorlar. Bu tez, sinema dünyasında metaverse kavramının temsili üzerine odaklanmıştır ve bu alandaki yenilikçi düşünceyi ele almaktadır.

Bu düşünceyi ilk kez oluşturduğumda, blockchain ve NFT teknolojileri aracılığıyla sinema dünyasındaki değişim potansiyelini araştırmaya yönelik bir vizyon geliştirmiştım. Bu vizyonun şekillenmesinde büyük destek ve rehberlik sunan lisans öğretimim ve saygıdeğer hocam Davita GÜNBAŸ'a minnettarım. Tezimi yazarken verdiği fikirlerle tezimin şekillenmesini sağlayan saygı değer arkadaşım Ömür YILDIRIM'a aynı zamanda, bu tezin oluşturulma sürecinde beni yönlendiren ve her aşamada yardımcı olan çok kıymetli danışmanım Doç. Ufuk UĞUR'a teşekkürü borç bilirim.

Üniversite hayatımın zorluklarına ve tez çalışması sürecinde karşılaştığım engellere rağmen, beni cesaretlendiren ve motive eden canım annem Pervin'e, hayatın zorluklarına karşı direnen ve aldığım kararların arkasında duran babam Şafak'a, ve her zaman yanımda olan öz abim Burak'a teşekkür ederim.

Ayrıca, yoğun iş temposu ve yüksek lisans eğitimini bir arada yürütmeye çalıştığım dönemde beni destekleyen, stresimi paylaşan Mustafa, Ömer, Ayça, Salim ve tüm arkadaşlarıma içtenlikle teşekkür ederim. Bu tez, sinema dünyasında metaverse kavramının temsili üzerine odaklanarak, gelecekteki sinema deneyiminin nasıl şekillenebileceği konusunda yeni bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır. Bu uzun soluklu çalışmanın ortaya çıkmasına katkı sağlayan herkese teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL SAYFASI	ii
ETİK BEYANI	iii
ABSTRACH	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GİRİŞ	1
SAPTAMALAR VE VARSAYIMLAR	8
1.1 METAVERSE NEDİR	16
1.2 Metaverse Kavramı Ve Sinema İlişkisi.....	20
1.2.1 Metaverse'in sinematik kullanımı	22
1.3 Metaverse'ün Sinemada Temsili.....	26
1.3.1 Metaverse temalı filmler üzerine inceleme	30
1.3.2 Metaverse sinemanın çıkış noktası.....	36
1.3.3 Metaverse temalı filmlerin anlatım özellikleri	38
İKİNCİ BÖLÜM	40
2. METAVERSE TEMSİLİNİN SİNEMA VE TELEVİZYON İLE İZLEYİCİ ANALİZİ	40
2.1 Metaverse'in Sinema Ve Televizyona Etkisi.....	41
2.2 Metaverse Sinemasının Sanal Gerçeklik Teknolojisi Üzerine Etkileri	42
2.3 Popüler Kültür Öğelerinde Sinema Ve Metaverse İlişkisi	47
2.4 Metaverse Ve Görsel Medya İlişkisi.....	50
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	55

3.1 READY PLAYER ONE FİLMİNİN İNCELENMESİ.....	55
3.2 Ready Player One'da Metaverse Temsili.....	59
3.2.1 Oasis ve metaverse: dijital dünyaların incelenmesi	63
3.2.2 Ready player one'da metaverse temsili oasis.....	67
3.2.3 Teknoloji, kültür ve sanal gerçeklik ilişkisi	69
3.2.4 Ready player one filminde metaverse ve hiper gerçeklik: ütopya ile distopya arasındaki karşılaştırma	71
3.2.5 Metaverse ve ready player one: sanal dünyaların karşılaştırılması ve etkileri.....	73
3.2.6 Ready player one metaverse'ü ve gerçek metaverse'ün ilişkisine dair sonuç.....	74
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	77
4.1 KISS ME FIRST DİZİSİNİN İNCELENMESİ	77
4.2 Metaverse Ve Gerçek Dünya Arasındaki Karmaşıklık: Kiss Me First Dizisi Analizi	78
4.2.1 Kiss me first: metaverse'ün güvensizlik ortamının yansıtılması.....	80
4.2.2 Kimlik arayışının sanal dünya ve gerçek dünya ilişkisi	82
4.3 Kiss Me First Dizisinde Metaverse Temsili.....	83
4.3.1 Metaverse ve karakter gelişimi	84
4.3.2 Kişilik ve metaverse.....	84
4.3.3 Metaverse ve ilişkiler	85
4.4 Metaversede Potansiyel tehlike: Kimlik Hırsızlığı ve Sahtekarlık	86
4.4.1 Dijital bağımlılık	87
4.4.2 Gizlilik sorunları	88
4.3 Kiss Me First Dizi Analizi Sonuç	89
BEŞİNCİ BÖLÜM	91

5.1 " READY PLAYER ONE" VE "KISS ME FİRSİ" ÜZERİNDEN METAVERSE TEMSİLLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI.....	91
5.2 Ready Player One Filminde Metaverse Teması: OASIS Sanal Dünyasının Rolü ve İşlenişi .	91
5.3 Kiss Me First dizisinde Metaverse Teması: Azana'nın İşlenişi.....	97
5.4 Oasis Ve Azana Metaverse'ünün Ortak Yönü	102
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	108
KAYNAKÇA	111

GİRİŞ

Teknoloji ve dijitalleşmenin hızla geliştiği günümüzde, "Metaverse" kavramı giderek daha fazla ilgi çekmektedir. Metaverse, sanal dünyaları, sosyal etkileşimi ve dijital deneyimleri bir araya getiren karmaşık bir dijital ekosistemdir. Metaverse'in yükselişi, hem teknoloji alanında hem de kültürel olarak büyük bir etki yaratmıştır. Bu etki, özellikle sinema ve televizyon dünyasında kendini göstermiştir. Bu tez, Metaverse'in sinemada temsili konusunu ele alarak, "*Ready Player One*" (2018) adlı sinema filmi ile "*Kiss Me First*" (2018) adlı televizyon dizisini incelemeyi amaçlamaktadır. Her iki yapım da Metaverse'i farklı perspektiflerden ele almaktadır ve bu nedenle bu iki yapıtın analizi, metaverse kavramının sinema ve televizyon aracılığıyla nasıl temsil edildiğini anlamamıza yardımcı olacaktır. Bu giriş bölümü, tezin temel amacını, önemini ve yapısını tanıtmaktadır. İlk olarak, metaverse kavramının ne olduğu ve neden önemli olduğu hakkında genel bir anlatım sunulacaktır. Daha sonra, Ready Player One ve Kiss Me First yapımlarının metaverse'i nasıl temsil ettiği konusunda bir çalışma yapılacaktır. Son olarak, bu tezin neden bu iki yapıma odaklandığı ve tezin yapısının nasıl düzenlendiği açıklanacaktır. İlk kez Neal Stephenson'ın "*Snow Crash*" (1992) adlı romanında kullanılan bu terim, günümüzde teknoloji devlerinin, oyun geliştiricilerinin ve diğer dijital platformların dikkatini çekmektedir. Metaverse, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve insanların dijital kimliklerini oluşturup etkileşimde bulunduğu bir ortamı ifade eder. Metaverse, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve diğer dijital teknolojilerin bir araya geldiği bir ekosistemdir. Metaverse'in sinema ve televizyon yapımlarında temsili, bu kavramın popüler kültürde nasıl algılandığını ve yorumlandığını anlamamızı sağlar. Ready Player One ve Kiss Me First, Metaverse'i farklı şekillerde ele alır ve bu yapımların analizi, Metaverse'in sinematik ve televizyon formatlarındaki yansımalarını açığa çıkarır. Ready Player One, Steven Spielberg tarafından yönetilen ve Ernest Cline'in aynı adlı romanından uyarlanan bir bilim kurgu filmidir. Film, 2045 yılında geçmektedir ve insanlar gerçek dünyanın zorluklarından kaçmak için sanal bir dünya olan OASIS'e sığınır. Baş karakter Wade Watts, OASIS içindeki bir yarışmada zafer kazanmaya çalışırken, Metaverse'in içsel ve dışsal dinamiklerini keşfeder.

Kiss Me First, isimli dizi ise Lottie Moggach'ın "*Ayn*" adlı romanından uyarlanan bir televizyon dizisidir. Dizi, sanal dünyanın ve gerçek dünyanın karmaşıklığını inceleyen bir bilim kurgu ve dramatik yapım olarak öne çıkar. Baş karakter Leila, gerçek dünyadaki sorunlardan kaçmak için sanal bir dünyada yeni bir kimlik oluşturur ve orada gizemli bir grupla tanışmasını konu alır.

Bu iki yapıt, Metaverse'i farklı perspektiflerden ele alır ve bu tez, her iki yapıtın Metaverse temsillerini detaylı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu tez, beş ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm olan bu giriş, Metaverse kavramının genel bir anlatımını, Ready Player One ve Kiss Me First yapımlarının tanıtımını ve tezin yapısını içermektedir.

Birinci bölüm ise literatür taraması ve Metaverse kavramının sinema ve televizyon temsili üzerine çalışmaların incelenmesini içerecektir. Bu bölüm, Metaverse'in kültürel ve sinematik bağlamını daha iyi anlamamıza yardımcı olacak. İkinci bölüm, Ready Player One filmi üzerine odaklanacak ve Metaverse'in bu yapımda nasıl temsil edildiğini ayrıntılı bir şekilde inceleyecektir. Üçüncü bölüm ise, Kiss Me First dizisini ele alacak ve Metaverse'in bu televizyon dizisindeki temsillerini analiz edecektir. Dördüncü bölüm Metaverse temsillerinin dizilerde ve filmlerde etkisi araştırmalar çıkan sonuçlar literatüre kazandırılacaktır. Beşinci ve son bölüm, genel sonuçları özetleyecek, her iki yapıtın Metaverse temsillerinin karşılaştırılmasını yapacak ve gelecekteki araştırmalar için önerilerde bulunacaktır.

Bu tez, Metaverse'in sinema ve televizyon aracılığıyla nasıl temsil edildiğini anlamak ve bu temsillerin teknoloji, kültür ve toplumsal değişimle ilişkisini incelemek için önemli bir adım atmayı amaçlamaktadır.

PROBLEM

Bu tez, metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin kültürel, sosyal ve teknolojik etkilerini incelemektedir. Özellikle, Ready Player One ve Kiss Me First gibi metaverse konseptini temel alan yapımların analizi, bu tezin odak noktasını oluşturacaktır. Bu çalışma, metaverse kavramının görsel medya tarafından nasıl anlatıldığını ve bu temsillerin izleyici kitlesi üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, metaverse kavramının sinema ve televizyon dizilerindeki temsilleri, kültürel ve toplumsal bağlamda nasıl değerlendirilmelidir ve bu temsillerin gelecekteki teknolojik ve kültürel gelişmelere nasıl katkıda bulunabileceği ele alınacaktır. Metaverse kavramı sinema ve televizyon dizilerinde farklı şekillerde görsel ve anlatsal olarak temsil edilmektedir. Bu temsiller, izleyicilere metaverse kavramını daha yakından tanıtmakta ve bu sanal dünyaların çeşitli yönlerini keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Ready Player One ve Kiss Me First gibi yapımlar, metaverse'i derinlemesine inceleyen ve bu kavramı izleyiciye etkileyici bir şekilde sunan örneklerdir. Bu temsiller, izleyicilerin metaverse kavramını daha iyi anlamalarına ve bu sanal dünyaların cazibesine kapılmalarına neden olabilir. Bu tez aynı zamanda metaverse temsillerinin kültürel ve toplumsal etkilerini de ele alacaktır. Metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl yaygınlaştığı ve dönüştüğü, izleyici kitlesi üzerindeki etkileri göz önüne alındığında, bu temsillerin toplumsal tartışmalara ve dijitalleşme süreçlerine nasıl katkıda bulunduğu önemlidir. Son olarak, bu tez metaverse temsillerinin dijitalleşme, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojik gelişmelere nasıl yansıdığını da ele alacaktır.

AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın ana amacı, sinema dünyasında metaverse kavramının temsili üzerine bir inceleme sunarak, sinema deneyiminin ve sanat anlayışının nasıl şekillenebileceğini anlamaktır. Bu ana amaç çerçevesinde, aşağıdaki alt amaçlar belirlenmiştir:

Sinema ile metaverse arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemek ve bu iki kavramın birbirini nasıl etkilediğini anlamak.

Literatür taramasıyla mevcut bilgi birikimini değerlendirmek, araştırma boşluklarını tanımlamak ve araştırma sorularını şekillendirmek.

Veri toplama sürecini kullanarak sinema dünyasında metaverse temsillerini örneklemek ve belirli filmler ile görsel medya örneklerini analiz etmek.

Bu analizlerin sonuçlarına dayanarak sinema ile metaverse kavramının kesişimini ve etkileşimini açıklığa kavuşturmak ve araştırma sorularını yanıtlamak.

Bu amaçlar, sinema sanatının evrilen doğasını ve teknolojinin bu evrim sürecine nasıl katkı sağlayabileceğini anlama amacını taşımaktadır. Bu araştırma, nitel ve nicel verilerin bir araya getirilmesini içermektedir. Araştırmanın ilk aşamasında, sinema dünyasında metaverse temsilleri, teknoloji ve sanat üzerine yapılmış önceki çalışmaların literatür taraması yapılacaktır. Ardından, seçilen filmler ve görsel medya örnekleri incelenerek veri toplama süreci gerçekleştirilecektir. Son olarak, toplanan veriler nitel ve nicel analiz yöntemleri kullanılarak ayrıntılı bir şekilde incelenecektir.

Bu amaç ve yöntem çerçevesinde, bu araştırma, sinema sanatının gelecekteki dönüşümünü ve teknolojinin bu dönüşüm sürecine nasıl katkı sağlayabileceğini anlama amacını taşımaktadır. Araştırma sonuçları, sinema sanatı ve teknoloji alanındaki ilerlemelere katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Araştırmanın bu aşamasında, sinema dünyasında metaverse temsillerini örneklemek için seçilen özgün filmler ayrıntılı bir şekilde incelenecektir. Bu adım, araştırma sorularının yanıtlanmasına ve metaverse temsillerinin sinema üzerindeki etkilerinin anlaşılmasına önemli katkılar sağlayacaktır.

Seçilen filmde ve dizide Metaverse temsillerinin sinematik dil, görsel estetik ve anlatı yapısı üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde gözden geçirilecek ve bu etkilerin sinema sanatına nasıl katkı sağladığı veya değiştirdiği anlaşılacaktır. Araştırmanın sonuçları, sinema ile metaverse kavramının kesişim ve etkileşimini açıkça ortaya koyacaktır. Bu sonuçlar, sinema sanatının evrimini ve teknolojinin sanatın gelecekteki yönünü nasıl etkileyebileceğini anlamamıza yardımcı olacaktır. Sonuçlar, literatür taraması ve veri analizi ile desteklenecek ve araştırma sorularının yanıtlarını yansıtacaktır. Ayrıca, bu sonuçlar, sinema dünyasındaki metaverse temsillerinin önemini ve potansiyelini vurgulayacak ve gelecekteki sinema deneyimini şekillendirmedeki rolünü vurgulayacaktır. Tartışma bölümünde, elde edilen sonuçlar literatürle karşılaştırılacak ve bu sonuçların sinema sanatına ve teknolojiye yönelik daha geniş bağlamda ne anlama geldiği açıklığa kavuşturulacaktır. Ayrıca, araştırmanın sınırlamaları ve gelecekteki çalışmalar için öneriler tartışılacaktır. Bu araştırma, sinema sanatının ve teknolojinin evrilen doğasını anlama çabasının bir parçası olarak, metaverse temsillerinin sinema dünyasındaki rolünü daha iyi anlamayı amaçlamaktadır.

SINIRLILIKLAR

Bu çalışma, sinema dünyasında metaverse kavramının temsili üzerine odaklanırken, bazı sınırlılıklarla karşılaşmıştır:

Veri Kapsamı: Bu çalışma, Ready Player One ve Kiss Me First gibi metaverse temalarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Ancak, bu odaklama bazı sınırlılıklar içermektedir. İlk olarak, çalışma sadece bu iki filmle sınırlıdır ve diğer metaverse temalı yapımları veya medya biçimlerini içermemektedir. Ayrıca, çalışma belirli bir tarih aralığına ve dil sınırlılıklarına tabidir; yani, Eylül 2021'e kadar olan veriler, metodolojik olarak, film analizi ve literatür taraması gibi yöntemler kullanılmıştır. Katılımcı sınırlılıkları da bulunmaktadır, çünkü çalışma yalnızca tez yazarının analizlerine dayanmıştır. Son olarak, çalışma belirli film versiyonlarına odaklanmıştır ve farklı versiyonların sonuçları etkileyebileceği unutulmamıştır. Bu sınırlılıklar, çalışmanın kapsamını ve sonuçlarının genelleme yapılabilirliğini belirlemek amacıyla sunulmuştur. Bu çalışma, metaverse kavramının daha geniş bir bağlamda anlaşılmasına ve gelecekteki araştırmalara yol gösterici olabilecek potansiyel ilgi alanlarını vurgulamaktadır.

Teknolojik Gelişmeler: Bu çalışma, belirli bir teknolojik altyapı ve kaynaklara dayanmaktadır. Metaverse konsepti ve metaverse temalarını ele alan diğer teknolojik platformlar veya deneyimler bu çalışma kapsamına dahil edilmemiştir. Bu, metaverse kavramının daha geniş bir teknolojik bağlamını dikkate almayabilir ve bu konseptin farklı teknolojik uygulamalarını göz ardı edebilir. Ancak, bu sınırlılık, bu çalışmanın belirli bir teknolojik çerçeve içinde nasıl anlaşılacağını belirlememize yardımcı olur ve bu bağlamda metaverse temsillerini inceler.

Dil Sınırlaması: Araştırma belirli bir dildeki filmleri ve makaleleri incelemektedir. Bu diller ise Türkçe ile sınırlıdır. Başka dildeki kaynaklar incelenmemiş ve çalışma dışında bırakılmıştır.

Yöntem Sınırlamaları: Karma bir yöntem kullanılmasına rağmen, bu çalışma daha fazla nicel veri analizi içermektedir.

Bu sınırlılıklar, bu çalışmanın sonuçları ve yorumlarının dikkate alınması gereken önemli faktörlerdir. Gelecekteki çalışmalar, bu sınırlılıkları aşmak ve metaverse temsillerinin sinema dünyasındaki rolünü daha kapsamlı bir şekilde anlamak için daha geniş bir perspektif sunabilir. Ayrıca, gelecekteki çalışmalar, metaverse kavramının daha geniş bir kültürel ve dil bağlamında incelenmesini, farklı dildeki eserlerin analizini içerebilir. Teknolojik gelişmelerin hızla ilerlediği bir dönemde, gelecekteki araştırmalar, daha güncel verilerle çalışarak metaverse temsillerinin sinema üzerindeki etkilerini daha güncel bir şekilde değerlendirebilirler. Bu çalışma, sinema sanatı ve teknoloji arasındaki karmaşık ilişkiyi anlama yolunda bir adım olarak gelecekteki çalışmalar için bir temel oluşturabilir.

SAPTAMALAR VE VARSAYIMLAR

Saptamalar:

Metaverse Kavramı: Her iki dizi de metaverse kavramını ele alır ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırları zorlar. Metaverse, genellikle bir sanal gerçeklik veya sanal dünya olarak tanımlanır ve kullanıcıların bu dünyalarda etkileşime girebildiği bir ortamı temsil eder. Ready Player One ve Kiss Me First dizileri, metaverse kavramını oldukça ayrıntılı bir şekilde ele alarak, bu kavramın içsel zenginliğini ve karmaşıklığını gözler önüne serer. Her iki dizi, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırların neredeyse belirsizleştiği bir evrende geçer. Metaverse, karakterlere aynı anda hem gerçek dünyada yaşadıkları olaylara katılma hem de sanal dünyada farklı aktivitelerde bulunma olanağı sunar. Bu sanal dünya, çeşitli temaları, oyunları, mekanları ve kullanıcıları içinde barındırır, böylece her türlü deneyimi sunma potansiyeli taşır. Kullanıcılar, VR teknolojisi sayesinde bu dünyalarda daha derin ve gerçekçi deneyimler yaşayabileceklerdir. Bu, izleyicilere sanal gerçeklik teknolojisinin sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda farklı alanlarda da kullanılabilir bir potansiyele sahip olduğunu gösterir. Ayrıca, metaverse'in karakterler üzerindeki toplumsal ve psikolojik etkilerini inceler. Karakterler, sanal dünyada farklı kimlikler geliştirir ve bu dünyada kurdukları ilişkiler gerçek dünyadaki ilişkilerini nasıl etkiler? Sorusunu detaylı bir şekilde işler. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda metaverse'in sadece sanal bir oyun alanı olmanın ötesinde, kişisel kimliklerin ve insan ilişkilerinin şekillenmesinde bir araç olarak işlev gördüğünü gösterir. Son olarak, güvenlik ve gizlilik sorunları metaverse içinde önemli bir yer tutar. Kötü niyetli kullanıcılar, kişisel bilgileri çalmak veya sanal dünyada zarar vermek için fırsatlar arayabilirler. Bu, metaverse'in gerçek dünyadaki güvenlik ve gizlilik endişelerini nasıl yansıttığını ve bu tür sorunlarla nasıl başa çıkılması gerektiğini düşündürür. Bu iki yapım, izleyicilere metaverse'in potansiyelini ve etkilerini daha geniş bir perspektiften değerlendirme fırsatı sunar.

Kaçış ve İkinci Bir Hayat: Ready Player One ve Kiss Me First dizilerindeki önemli temalardan biri, karakterlerin kaçış arayışı ve ikinci bir hayatın peşinden koşmalarıdır. Bu

temayı daha ayrıntılı bir şekilde ele aldığımızda şunlar görülür: Karakterler, gerçek dünyadaki zorluklardan ve sıkıntılardan kaçmak, kişisel problemlerden uzaklaşmak veya hayatlarının sıkıcı rutinlerinden sıyrılmak amacıyla metaverse'e yönelirler. Metaverse, onlara bir tür kaçış ve rahatlama sağlar. Sanal dünya, karakterlere gerçek dünyada yaşayamayacakları deneyimleri sunar ve bu deneyimler, karakterlerin içsel dünyalarını zenginleştirir.

Metaverse, karakterlerin ikinci bir hayat kurmalarına olanak tanır. Burada, farklı kimlikler yaratabilirler, istedikleri gibi görünebilirler ve kendilerini ifade etmek için özgürlüğü bulurlar. Gerçek dünyada yaşadıkları sınırlamaları bu sanal dünyada aşabilirler. Bu, karakterlerin özgürlüğüne ve yaratıcılığına büyük bir alan açar. Ancak, bu kaçış ve ikinci bir hayat arayışı bazen tehlikeli bir şekilde bağımlılığa da dönüşebilmektedir. Çünkü karakterler, gerçek dünyadaki sorumluluklarını ve ilişkilerini ihmal etme potansiyeline sahiptir. İnsanların metaverse'e olan bağımlılıkları, gerçek dünyadaki yaşamlarını olumsuz etkileyebilecek kapasitede oluşum olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu, metaverse'in sadece bir kaçış aracı olmanın ötesinde bir tehlike de taşıdığını gösterir. Bu bağlamda sonuç olarak, Ready Player One ve Kiss Me First gibi diziler, karakterlerin kaçış ve ikinci bir hayat arayışlarını inceleyerek, metaverse'in insan psikolojisi ve yaşam tarzı üzerindeki etkilerini gösterirler. Bu temalar, izleyicilere gerçek dünyadaki günlük yaşamın karmaşıklığından kaçmanın cazibesini ve bunun potansiyel sonuçlarını düşünmeleri için bir fırsat sunar.

Sanal İlişkiler ve Bağımlılık: "Ready Player One" ve "Kiss Me First" dizileri, metaverse temaları etrafında sanal ilişkilerin karmaşıklığını ve bağımlılığını inceler. Bu konuyu daha geniş bir perspektiften ele aldığımızda şunlar görülmektedir: Sanal dünyalarda karakterler, gerçek dünyada mümkün olmayan ilişkiler kurarlar. Metaverse, kullanıcıların farklı yerlerden, kültürlerden ve yaşam tarzlarından gelen kişilerle bağlantı kurma fırsatı sunar ve karakterlerin sosyal çevrelerini genişletmelerini ve farklı bakış açılarına sahip insanlarla iletişim kurmalarını sağlar. Bu sanal ilişkiler, karakterlerin kendilerini daha iyi anlamalarına ve başkalarını anlamalarına yardımcı olabilmenin de önünü açmaktadır. Ancak, sanal ilişkiler bazen bağımlılığa da dönüşmektedir. Karakterler, gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmak veya metaverse içinde buldukları rahat hayatı sürdürmek için sanal

dünyalarda saatlerce vakit geçirebilirler. Bu, gerçek dünyadaki ilişkileri, işleri veya kişisel gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler yaratmanın önünü açmakta ve gerçek dünyadaki yaşamlarını dengelemekte zorlanmalarına yol açmaktadır. Bütün bunların yanı sıra Metaverse aynı zamanda karakterlerin sanal kimliklerini yaratma özgürlüğünü de sunarak karakterlerin sanal dünyalarda farklı bir kişilik veya görünüş benimsemelerine olanak tanır. Ancak bu durum, sanal dünyada yaratılan ilişkilerin gerçek dünyadaki samimiyeti sorgulamalarına yol açmanın da önünü açar çünkü, sanal kimliklerin arkasındaki gerçek kişilerin kimlikleri ve niyetleri belirsiz olabilir. Sonuç olarak, Ready Player One ve Kiss Me First dizileri, sanal ilişkilerin insanların yaşamlarında nasıl bir rol oynayabileceğini ve bu ilişkilerin bağımlılığa dönüşme potansiyelini ele alır. Bu temalar, izleyicilere sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi ve sağlıklı ilişkileri sürdürmeyi düşünmeleri için bir fırsat sunar.

Teknoloji ve Kontrol: Ready Player One ve Kiss Me First dizileri, metaverse kavramını ele alırken teknoloji ve kontrol temasını derinlemesine incelemektedirler. Bu teması daha geniş bir perspektiften ele aldığımızda şu unsurları göz önüne alabiliriz, Metaverse, son derece gelişmiş teknolojilerin bir ürünüdür ve karakterlerin bu sanal dünyalarda hareket etmelerini, etkileşimde bulunmalarını ve deneyimlemelerini sağlar. Sanal gerçeklik gözlükleri, haptic feedback (dokunsal geri bildirim) teknolojisi ve diğer ileri teknolojiler, karakterlerin metaverse içinde daha derin ve gerçekçi deneyimler yaşamalarını mümkün kılar. Bu, teknolojinin insanların yaşamlarını zenginleştirme ve genişletme potansiyelini gösterir. Ancak, bu teknolojik gelişmeler aynı zamanda kontrolün kimin elinde olduğu sorusunu gündeme getirir. Metaverse, birçok yönden karakterlerin yaşamlarını etkiler ve kontrolünü elinden alabilir. Sanal dünyaların yaratıcıları veya işletenleri, bu ortamları nasıl yönetecekleri ve düzenleyecekleri konusunda büyük bir etkiye sahiptir. Bu, karakterlerin sanal dünyalarda nasıl davrandıkları ve ne tür deneyimler yaşadıkları üzerinde sınırlamalar getirmektedir. Ayrıca, metaverse içindeki etkileşimler ve ilişkiler de kontrol meselesini yansıtır. Karakterler, metaverse içinde başkalarıyla etkileşime girerken, teknolojinin aracılığıyla nasıl kontrol edildiklerini düşünmek zorunda kalabilirler. Aynı zamanda, sanal dünyalardaki kimliklerini koruma ve gizliliklerini sağlama çabaları, teknolojinin kontrol ve güvenlik sorunlarını da vurgular. Sonuç olarak, Ready Player One ve Kiss Me First"

dizileri, teknoloji ve kontrol temasını metaverse kavramı üzerinden derinlemesine işlerler. Bu temalar, izleyicilere teknolojinin insan yaşamını nasıl şekillendirebileceğini, hangi deneyimleri mümkün kılabileceğini ve aynı zamanda bireylerin kontrolünü nasıl elinde tutabileceğini sorgulamalarını sağlar.

Varsayımlar:

Metaverse Geleceği: Metaverse, gelecekteki yaşam tarzımızın ve toplumsal dinamiklerimizin bir temsilcisi olarak kabul edilir. Bu kavram, teknolojinin hızla geliştiği bir dünyada, insanların sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki etkileşimi nasıl şekillendireceğini gösterir. Metaverse, günümüzün dijital çağının bir sonucu olarak ortaya çıkar ve bu çağın temel bir yönünü oluşturur.

Bu gelecekteki dünya, insanların daha fazla sanal dünyada vakit geçirmesi ve sanal gerçeklik deneyimlerini daha fazla benimsemesi ile şekillenir. Metaverse, sosyal etkileşimlerden eğitim sistemine, iş dünyasından eğlenceye kadar birçok alanda büyük bir rol oynar. İş görüşmelerinden, arkadaş bulmaya, sanal dünyaların bu alanlarda nasıl kullanılacağı sorgulanır. Ayrıca, metaverse kavramı, iş dünyasını da etkiler. Sanal ofisler ve iş birlik araçları, iş yapma biçimimizi kökten değiştirebilir ve insanların uzaktan çalışma deneyimini daha etkili hale getirebilir. Bu, gelecekteki iş modelleri ve çalışma koşulları üzerinde büyük etkilere sahip olabilir. Metaverse aynı zamanda eğitimde de büyük bir potansiyele sahiptir. Sanal sınıflar ve eğitim platformları, öğrencilere daha etkileşimli ve görsel deneyimler sunabilir. Bu, öğrenme biçimlerini dönüştürebilir ve eğitimde daha fazla kişiselleştirme sağlayabilir. Ancak, metaverse'in yarattığı bu gelecek aynı zamanda etik ve güvenlik sorunlarını da beraberinde getirir. Kişisel gizlilik endişeleri, güvenlik açıkları ve sahtecilik gibi sorunlar, gelecekteki metaverse dünyasının nasıl yönetileceği konularını gündeme getirir. Sonuç olarak, "Metaverse Geleceğimizdir" teması, Ready Player One ve Kiss Me First gibi dizilerde, teknolojinin gelecekteki yaşam tarzımızı nasıl şekillendirebileceğini ve insanların sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi nasıl bulacaklarını düşündürmek için kullanılır. Bu tema, izleyicilere teknolojik gelişmelerin ve sanal dünyanın gücünü anlamaları ve bu yeni dünya düzenini yönetme şeklimizi sorgulamaları için bir fırsat sunar.

Sanal ve Gerçek Dünya Arasındaki Sınır: Ready Player One ve Kiss Me First gibi yapımlar oldukça derinlemesine işlenen ve geleceğin yaşam tarzlarını şekillendirebilecek öneme sahip olan bir konsepttir. Bu tema, metaverse kavramının özellikle insanların sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki deneyimlerinde nasıl bir etki yarattığını ayrıntılı bir şekilde ele alır. Metaverse, karakterlerin yaşamlarını hem gerçek dünya hem de sanal dünya arasında kesintisiz bir şekilde dengelemelerine olanak tanır. Bu dengeleme, karakterlerin sanal dünyada geçirdikleri zamanın gerçek dünyadaki etkilerini sorgular. Karakterler, sanal dünyada sık sık gerçek dünyadaki sorumluluklarını, işlerini, ailelerini ve arkadaşlarını ihmal etme eğiliminde olurlar. Bu, metaverse'in insanların gerçek dünyadaki yaşamlarını nasıl etkileyebileceği konusundaki bir uyarı niteliği taşır. Bulanıklaşan sınırlar aynı zamanda kişisel kimliklerin şekillenmesi üzerinde de büyük bir etkiye sahiptir. Karakterler, sanal dünyalarda farklı kimlikler benimseyebilirler. Bu kimlikler, gerçek dünyadaki kimliklerinden farklı olabilir veya tamamen zıt özelliklere sahip olarak karakterlerin kendi kimliklerini sorgulamalarına ve farklı yönlerini keşfetmelerine olanak tanır. Ancak aynı zamanda, bu sanal kimliklerin gerçek dünyadaki kimlikleri üzerinde nasıl bir etki yarattığını da gözler önüne serer. Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaşması, aynı zamanda karakterlerin gerçek dünyadaki deneyimleri ile sanal dünyadaki deneyimlerinin benzerliklerini sorgulamalarına neden olur. Karakterler, sanal dünyada benzer duygusal deneyimleri yaşayabilirler mi? Sanal dünyadaki ilişkiler gerçek dünyadaki ilişkiler kadar anlamlı olabilir mi? Bu sorular, metaverse'in insanların duygusal bağlarını ve insanlık deneyimini nasıl yeniden tanımlayabileceğini düşündürür. Sonuç olarak, "Sanal ve Gerçek Dünya Arasındaki Sınır Bulanıklaşır" teması, Ready Player One ve Kiss Me First gibi dizilerde, metaverse'in insan yaşamına ve deneyimine nasıl bir etki yarattığını derinlemesine inceleyerek, izleyicilere sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bu karmaşık ilişkiyi düşünme fırsatı sunar. Bu tema, teknolojinin ve sanal dünyanın insan yaşamını nasıl dönüştürebileceğini sorgulamak için bir zemin oluşturur.

Etik ve Hukuki Sorunlar: "Ready Player One ve Kiss Me First dizileri, metaverse kavramını derinlemesine ele alarak, geleceğin yaşam tarzları ve teknolojinin etik ve hukuki boyutları üzerine düşündürücü perspektifler sunarlar. Metaverse, modern teknoloji ve sanal gerçeklik ile şekillenen bir kavramdır. Bu kavram, insanların dijital dünyada bir araya

gelerek hem sanal hem de gerçek dünyalarda etkileşime girebileceği büyük bir platformu temsil eder. Bu ileri teknoloji, kullanıcıların kişisel bilgilerini ve verilerini büyük bir platformda paylaşmalarını gerektirir, bu da gizlilik endişelerini artırır. Kullanıcıların sanal dünyada farklı kimlikler benimseme özgürlüğü, kimlik hırsızlığı ve sahtecilik sorunlarını beraberinde getirir. Sanal mülkiyet kavramı da metaverse içinde gelişir. Ancak bu, telif hakları ve entelektüel mülkiyet sorunlarını tetikleyebilir. Kullanıcılar sanal dünyada dijital varlıklara sahip olabilirler, ancak bu varlıkların sahipliği ve kullanımı hukuki açıdan karmaşık sorunlara yol açabilir. Metaverse, suç işleme biçimlerini değiştirebilir. Sanal dünyada suçlar gerçek dünyadaki gibi gerçekleşebilir ve bu, ceza hukukunu ve yaptırımları yeniden değerlendirmeyi gerektirebilir. Ayrıca, metaverse farklı kültürlerden ve toplumsal normlardan gelen kullanıcıları bir araya getirir, bu da toplumsal etik sorunları ve kültürel anlaşmazlıkları gündeme getirir. Bu etik ve hukuki sorunlar, metaverse'in insan yaşamına nasıl entegre edileceği ve bu yeni dünya düzeninin nasıl düzenleneceği konularında düşünmemizi gerektirir. Gelecekteki metaverse dünyası, bu sorunlarla başa çıkma yollarını belirlemek ve etik normları sürdürülebilir bir şekilde uygulamak zorunda kalacaktır. Bu nedenle, metaverse kavramı, insanların teknolojinin etkileri üzerine düşünmeleri ve bu etkilerin yönetimini düşünmeleri için önemli bir akademik ve profesyonel fırsat sunar.

Sanal Gerçeklik Bağımlılığı: Sanal Gerçeklik Bağımlılığı, günümüzün teknoloji çağında giderek daha fazla insanın karşılaştığı bir sorun haline gelmiştir. Ready Player One ve Kiss Me First gibi diziler bu bağımlılığı işleyerek, sanal dünyalara olan aşırı ilginin ve bağlılığın insan yaşamını nasıl etkileyebileceğini ve dönüştürebileceğini gösterirler. Sanal gerçeklik bağımlılığı, kişilerin gerçek dünyadaki sorumluluklarından, ilişkilerinden ve diğer önemli yaşam alanlarından uzaklaşma eğilimini yansıtır. Bu, sanal dünyalarda geçirilen saatlerin giderek artması ve gerçek dünyada yaşanan deneyimlerin geri planda kalmasına yol açabilir. Kişiler, sanal dünyalarda kendilerine yepyeni kimlikler yaratarak veya farklı bir yaşam tarzı benimseyerek, gerçek dünyadaki sıkıcı rutinlerden ve sorumluluklardan kaçmaya çalışabilirler. Söz konusu bu bağımlılık, fiziksel sağlık üzerinde de olumsuz etkilere yol açabilir. Uzun saatler boyunca sanal dünyalarda geçirilen zaman, hareketsizlik ve fiziksel aktivite eksikliğiyle ilişkilendirilebilir. Ayrıca, sanal dünya bağımlıları, uyku düzeni sorunlarına ve duygusal dalgalanmalara da daha açık olabilirler. Daha da önemlisi,

sanal gereklik baėımlılıėı, gerek dnya ile sanal dnya arasındaki dengeyi ciddi Őekilde sarsabilir. İliŐkiler, iŐ hayatı ve kiŐisel geliŐim gibi nemli yaŐam alanları bu baėımlılık nedeniyle zarar grebilir. Ayrıca, sanal dnyalarda geirilen zaman, gerek dnyadaki deneyimlerin kaırılmasına yol aabilir. Sanal gereklik baėımlılıėı, psikolojik bir baėımlılık olarak da kabul edilir. Kullanıcılar, sanal dnyalarda elde ettikleri baŐarılar ve deneyimler zerinden kendilerini deėerlendirebilirler, bu da kiŐisel benlik saygısını etkileyebilir. Ayrıca, baėımlılıėın tetiklediėi endiŐe, anksiyete ve depresyon gibi duygusal sorunlar da yaygın olarak grlr. Sonu olarak, "Sanal Gereklik Baėımlılıėı" teması, bu modern teknoloji aėında insanların karŐılaŐtıėı nemli bir sorunu ele alır ve bu baėımlılıėın bireylerin yaŐamları zerindeki ok ynl etkilerini gzler nne serer. Bu, teknolojiye dayalı baėımlılıkların nasıl ynetilmesi gerektiėi ve kiŐisel yaŐam dengesinin nasıl korunacaėı zerine dŐnmemizi saėlayan nemli bir konudur.

ÖNEM

Sinemada Metaverse temsili ve "Ready Player One" ile "Kiss Me First" dizilerinin incelenmesi, günümüz medya ve kültürünün karmaşıklığını anlamak açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu çalışma, modern medya ve teknoloji ile kültürel değişim arasındaki derin ilişkilere ışık tutar. Bu tez, dijital dönüşümün etkilerini inceleyerek başlar. Metaverse temsili, hızla büyüyen dijital dünyanın ortasında sinema ve televizyonun nasıl evrildiğini anlamamıza yardımcı olur. Medyanın bu dönüşüme nasıl uyum sağladığını ve dönüştüğünü araştırır. "Ready Player One" ve "Kiss Me First" gibi yapımlar, sanal gerçeklik dünyalarının ve metaverse'in insan deneyimini nasıl etkilediğini inceler. Bu tez, bu etkileri psikolojik, sosyal ve kültürel açılardan ele alarak, sanal dünyaların insanların günlük yaşamına ve kimliklerine nasıl dokunduğunu inceleyebilir. Ayrıca, bu çalışma medyanın metaverse'i nasıl temsil ettiğini analiz eder. İki yapım, farklı bakış açılarıyla metaverse'i ele alır ve bu temsillerin toplumsal bilinç ve algı üzerindeki etkilerini değerlendirir. "Ready Player One" ve "Kiss Me First," izleyicilere aktif katılım fırsatları sunar. Bu tez, medya tüketimi ve izleyici katılımının değişen dinamiklerini inceleyerek, interaktif medyanın geleneksel sinema ve televizyon izleme alışkanlıklarını nasıl etkilediğini araştırabilir. Son olarak, metaverse temsili, sanatsal ve kültürel bir değere sahiptir ve bu tez, bu temsillerin sanatsal açıdan değerlendirilmesiyle, yeni kültürel fenomenin estetik ve kültürel anlamını araştırabilir. Bu tez, medya, teknoloji ve kültür arasındaki karmaşık etkileşimleri anlama ve açıklama çabalarına katkı sağlayarak, dijital dönüşümün modern toplum üzerindeki etkilerini daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1 METAVERSE NEDİR

Metaverse kavramı ve sinemadaki temsilleri, günümüzde dijital teknolojinin ilerlemesiyle giderek artan bir ilgi ve öneme sahiptir. Metaverse, sanal ve gerçek dünyanın birleştiği, çok boyutlu bir dijital ortamı ifade eder. Bu dijital dünya, kullanıcıların sanal karakterler aracılığıyla etkileşimde bulunabileceği, sosyalleşebileceği ve hatta ekonomik faaliyetlerde bulunabileceği bir alanı içerir. Metaverse kavramı, internet, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin birleşmesiyle şekillenmiş ve bilim kurgu edebiyatından teknolojik gelişmelere kadar birçok alanda ilham kaynağı olmuştur.

Sinema, metaverse kavramını ele alarak bu dijital dünyayı çeşitli yönleriyle işlemiştir. Bu bölüm, metaverse'in sinemadaki temsillerine odaklanarak, bu iki dünyanın nasıl etkileşimde bulunduğunu ve birbirini nasıl beslediğini incelemektedir. Metaverse'in sinemadaki temsilleri, izleyiciye sanal gerçekliği, dijital kimlikleri ve teknolojinin toplumsal etkilerini görsel bir şekilde sunar. Özellikle Ready Player One gibi filmler, metaverse kavramını derinlemesine ele alır ve izleyiciye dijital dünyanın içine çekilme deneyimi sunar. Kiss Me First ise metaverse'in kişisel kimlik ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi inceler. Bu bölüm, metaverse kavramının sinemadaki çeşitli yansımalarını araştırarak, bu iki dünyanın birbirine nasıl etki ettiğini ve izleyiciye nasıl anlattığını analiz etmektedir.

Metaverse, sanal gerçeklik aracılığıyla etkileşime geçilebilen sanal bir dünyadır. Sinema ise hikaye anlatmak için filmi ve diğer görüntüleri kullanan bir sanattır. Sinema ve metaverse, başka bir evrene veya boyuta geçmenin görsel deneyimini yaratmak için aynı teknolojilere güvendikleri için yakından ilişkilidir. Her ikisi de zamanın çarpıtıldığı ve farklı fizik yasalarının hüküm sürdüğü daha sürükleyici bir deneyim üretmek için 3D görüntüleri ses ve hareketle birleştirmektedir. Sanal gerçeklik, son yıllarda ivme kazanan bir teknoloji olmakla beraber artık sinemada da popüler bir akım haline geldi. Sanal gerçeklik gözlüklerinin sinema kullanımı giderek daha fazla yaygınlaşmakta ve bu VR teknolojisi,

izleyicilere gerçek hayatta bulunuyormuş gibi hissettirerek sürükleyici bir deneyim sunabilmektedir

Bu aynı zamanda duyguları hissetmeyi ve ekrandaki karakterlerle bağlantı kurmayı kolaylaştırır. Hem Sinema hem de CGI Teknolojisinin sıklıkla kullandığı kelimeler ve ifadeler şunlardır: “Gerçeklik ve Duygular.” Metaverse ile ilgili kelimeler ve deyimler ise: “Sanal dünya” Metaverse evreni, adından da anlaşılacağı gibi, insanların bir sanal gerçeklik ortamında etkileşime girdiği çevrimiçi bir sanal dünyadır. Sinema veya filme alınmış eğlence de, Yüz yılı aşkın süredir var olan ve toplumsal değişimlerle birlikte gelişmeye devam eden toplumun önemli bir parçasıdır. Sinema kavramı hikaye anlatımına önem verirken, metaverse daha çok görsel deneyime vurgu yapar, bu da izleyicinin görmek istediği ile duymak istediği arasında bir çatışmaya neden olabilecek sonuçlar doğurmaktadır. Çünkü gerçeklikle kurduğumuz ilişki değişmektedir, ancak dijital sinema bunu aşan yeni fırsatlar yaratmaktadır. Bu sinemanın dijital dönemecidir. Sinema ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi felsefik bir düzlemde sorgulayan ve sinemanın gerçekliğe hapsedilmesine karşı çıkan Frampton, perdede gördüğümüz doğa, karakter, vb.’lerini gerçek olarak değil film evreninin bir parçası olarak görür. “*Bu yeni imajların (fotoğraf ve bilgisayar ürünü imajların birleşiminin) ortaya çıkmasıyla birlikte çağdaş sinema bir değişim geçiriyor ve etkisi bakımından neredeyse sinemanın icadı kadar büyük bir değişim bu* (Frampton,2012:316 akt. Erkılıç,2017).” Burada aslında bahsedilen nokta sanal gerçekliğin gerçekliğinin sorgulanmasıdır.

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik, kullanıcıların keşfedebileceği ve etkileşimde bulunabileceği yapay bir ortamdır. Arttırılmış gerçeklik ise dijital bilgileri kullanıcının fiziksel ortamı üzerine yerleştirir. Karma gerçeklik, dijital ve gerçek dünya ortamlarını bir araya getirir. Sanal gerçekliğin amacı, kullanıcının bir ekranda görüntülemekten çok içindeymiş gibi hissetmek için etkileşimde bulunabileceği simüle edilmiş bir dünya yaratmaktır. Bir Arttırılmış gerçeklik deneyimi, sanal gerçekliğe benzer, ancak kullanıcıların çevrelerindeki fiziksel dünyayı gerçek zamanlı olarak görmelerine olanak tanır. “*Metaverse’de ilişkiler artırılmış, karma ve sanal gerçeklik araçları ile avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Sosyal ağlarda kullanıcılar kendi fotoğraf, video ve kimlikleriyle profiller oluşturabildiği gibi anonim olarak da var olabilmektedir*

(Türk,2022 s. 290).’’ Karma gerçeklik, sanal nesnelere fiziksel çevrelerinde sanki oradaymış gibi görebilmek için hem arttırılmış gerçekliği hem de sanal gerçeklik deneyimlerini birleştirir. Bu noktada sinema ve metaverse, sosyal değişimin iki kolaylaştırıcısıdır. Bu iki kolaylaştırma evresi bir başka deyimle İnsanların farklı dünyalara kaçmasına izin vererek sinema ve bu dünyaları keşfetmelerine izin vererek metaverse ve sinema, dünyamızda meydana gelen gerçeklikten bir kaçış biçimidir. Hayatımızda deneyimleyemeyeceğimiz farklı senaryoları, farklı yaşamları ve farklı gerçeklikleri keşfetmemizi sağlar. Sinema, icat edildiği günden bu yana gerçekçilikle ilişkilendirilmiştir. İzleyicilere görsel ve işitsel bir deneyim sunarak, dünyayı olduğu gibi gösterme amacını taşır. Bu gerçekçilik, sinemanın ilk dönemlerinden itibaren izleyicileri büyüleyen bir özellik olmuştur. Ancak, gerçekçiliği tanımlamak ve bu konuda farklı perspektifler sunmak önemlidir. Fotoğrafın icadından önce, resim ve plastik sanatlar gerçeklik sorunuyla yakından ilişkilendirildi. Resim sanatçıları, objektif gerçeklikle yarışmaya çalışırken, sinema bu objektif gerçekliği yakalama konusunda önemli bir adım atmıştır. Sinema, anlık görüntüleri ardışık bir şekilde sunarak, hareket ve zamanın izlenimini yaratmış ve bu da gerçekçilik algısını artırmıştır. Hareketli görüntüler, izleyiciye bir olayın veya hikayenin görsel bir şekilde anlatılmasını mümkün kılmıştır. Bu, sinemanın hikaye anlatımındaki etkisini ve gerçekçilik duygusunu artırmıştır. Sinema, teknolojik ilerlemelerle de paralel olarak evrim geçirmiştir. Bu ilerlemeler, sinemanın hem anlatı hem de üretim süreçlerini etkilemiştir. Elektronik ve video teknolojileri, sinema sanatını yeni bir boyuta taşıyarak televizyon ve video kamera gibi cihazlar, daha düşük maliyetli ve daha erişilebilir bir üretim süreci sunmuştur. Bu, bağımsız sinema yapımcılarına ve sanatçılara daha fazla yaratıcı özgürlük sağlamış ve sinemanın çeşitliliğini artırmıştır. Dijital teknolojilerin yükselişi, sinema üzerinde devrim niteliğinde bir etki yaratmıştır. Dijital kameralar, post-prodüksiyon süreçlerini kolaylaştırmış ve özgürleştirmiştir. Ayrıca, dijital efektler ve 3D teknolojileri gibi yenilikler, sinemanın görsel anlamda daha çarpıcı ve büyüleyici olmasına olanak tanımıştır. Dijital teknolojilerin gelişimi, sinemanın özgürlüğünü ve kapsamını daha da artırmıştır. Dijital sinema, anlatsal açıdan da yeni fırsatlar sunmuştur. Dijital sinemanın yükselişi, kültürel açıdan da önemli etkilere yol açmış, internet ve dijital platformlar, filmlerin daha geniş bir izleyici kitlesi tarafından erişilebilir olmasını sağlamıştır. Ayrıca, kültürel temalar ve çeşitlilik konularının sinemada daha fazla yer bulmasına da katkıda

bulunmuştur.

Sinemanın gerçekçi doğasının sonu mu - yani bize dünyayı olduğu gibi gösterme yeteneğinin sonu mu- ya da sinema bir anlamda hayatını genişletiyor mu?” Fotoğrafın icadına kadar gerçeklik resim/plastik sanatların sorunu olarak görülüyordu ve fotoğraftan sonra resim sanatsal olarak özgürleşti. Sinemanın icadından sonra gerçekliğin kaydı olarak fotoğraf yerini daha çok hareketli görüntüler aldı. Elektronik ve video teknolojisinin gelişimi sinema anlatısını ve yapım pratiğini genişletti. Dijitalin gelişmesini de aynı perspektiften görmek gerekir. Yalnızca yirminci yüzyıl perspektifiyle, yirmi birinci yüzyılı okumak mümkün müdür? Şunu da unutmamak gerekir, sinematografi bir icattır ve sinema teknik gelişmelere bağlı olarak anlatısını icra eden bir sanattır. (Erkılıç,2017 s.68)

Fakat bu uzun yolun sonunu tam olarak kestirmek ne kadar belirsiz olsa da Metaverse evreninin genel tanımına uyan; ‘*Sanal evren (Metaverse) kullanıcılarına tüm zamanlarını geçirebilecekleri, alışveriş yapabilecekleri, eğlenebilecekleri, görüşmeler, toplantılar yapabilecekleri, yeni kişilerle tanışabilecekleri, kendi avatarlarını oluşturabilecekleri sonsuz bir mekân tanır. (Kahraman,2022 s.152).*’ Bu tanım bir diğer yandan Marshall McLuhan’ın Global Köy tanımı ile de örtüşme sağlamaktadır. McLuhan’a göre Global köyde her şey aynı anda ortaya çıkacak aynı anda gerçekleşecektir ve zaman mekan gibi kavramlar söz konusu değildir. ‘*Global Köy bugün internet ve web sayesinde ruh buluyor. Marshall McLuhan, enformasyon akışının elektronik çağda hızlandığının da altını çizer. (Rigel ve ark., 2003 s.17-18).*’ Marshall McLuhan teknolojik gelişmelerin dünyayı global bir köye dönüştüreceğini 60’lı yıllarda söylemiştir. İnternetin keşfi ve dünyada yaygın olarak kullanılmasıyla “Global Köy” tam anlamıyla gerçekleşmiştir. Bugün dijital ve interaktif iletişim araçlarını tanımlamak için kullanılan “yeni medya” konusunda çalışan hemen hemen herkesin kendisini Marshall McLuhan’ın 60’larda yaptığı medya çalışmalarına dönmek zorunda hissetmesi ona “dijital çağın kâhini” denmesindeki haklılığı gözler önüne sermektedir. ‘*McLuhan elektromanyetik alandaki keşiflerin tüm insan ilişkilerindeki eşzamanlı alanı yeniden yarattığını ve böylece insanoğlunun artık global bir köyde yaşadığını söylemiştir (McLuhan, 1962: 31, Atalay,2018).*’ Bu tanıma göre artık dünya teknolojinin etkisiyle küçülmüş, insanlar istediği yere istediği zaman gidebilecek seviyeye gelmiş, zaman ve mekan kavramı artık değişmiş ve dünya isteyen herkesin

istediği anda istediği yere gidebileceği bir yere dönüşmüştür. ‘*Dünya, modem uydu iletişimi ve kapitalist üretim biçimindeki gelişmelerle bütünleşik bir dünya olmuştur. Global kent, reklamcıların reklamını yaptıkları, tüketim mallarının üreticisi uluslararası firmalar ve ortaklarının köyü olmuştur.* (Rigel ve ark., 2003 s.17-18).’ Global Köy teorisi bu noktada dünyanın artık küçülüp neredeyse cebimize kadar girdiği ve her an, her yerde olabildiğimizi kanıtlayan ve metaverse evreninde bu köyün temellerinin atıldığını, Global Köyün metaverse de hayat bulduğu gerçeği gözler önüne serilmektedir. McLuhan yeni teknolojilerin insanların organlarının fonksiyonlarını da kuvvetlendirdiğine dikkat çekmektedir. Marshall McLuhan'ın bu düşüncesinin altında yatan neden yeni teknolojilerin insanların duyguları arasındaki dengeyi bozduğu inanışıdır. McLuhan'a göre, teknoloji insanların duyuşsal deneyimlerini şekillendiren bir araçtır ve bu deneyimlerin de insanların algısını etkilediğine inanır. Özellikle medya ve iletişim teknolojilerinin, insanların duyuşsal denge üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu düşünür. Örneğin, akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte, insanlar sürekli olarak ekrana bakma alışkanlığı geliştirdi. Bu durum, insanların gerçek dünya ile bağlantısını azaltabilir ve duyuşsal dengeyi etkileyebilir. Aynı şekilde, sosyal medyanın kullanımı, insanların kendilerini başkalarıyla karşılaştırma ve olumsuz duyuşsal tepkilere yol açma eğilimini artırabilir. ‘*Marshall McLuhan 'Araç Mesajdır' ve 'Medyayı Anlamak' kitaplarında bu düşüncüyü ele almış ve geliştirmiştir. Ancak McLuhan, Hall'den farklı olarak bir duyunun uzamasının diğer bütün organların dağılımıyla sonuçlandığı görüşündedir* (Rigel ve ark., 2003 s.19).’

1.2 Metaverse Kavramı Ve Sinema İlişkisi

Metaverse kavramının tarihsel gelişimi ve sinema ile olan ilişkisi, akademik çalışmalar tarafından geniş bir perspektiften ele alınmıştır. Bu bağlamda, Neal Stephenson'ın 1992 tarihli "*Snow Crash*" adlı romanı, metaverse düşüncesinin ilk kez önemli bir kaynak olarak ortaya çıktığı eserlerden biridir. Bu roman, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir metaverse tasviriyle bu kavramın temelini atmıştır. Metaverse kavramının evriminde teknolojik gelişmelerin rolü de vurgulanmıştır. Özellikle bu sanal dünya, kullanıcıların sanal mekanlarda sosyal etkileşimde bulunmalarını ve sanal mülkiyet sahibi olmalarını sağlayarak metaverse'in teknolojik altyapısının kullanıcı deneyimini nasıl

şekillendirdiğine dair önemli bir örnektir. Metaverse kavramının kültürel ve toplumsal boyutları da geniş bir şekilde araştırılmıştır. Kullanıcıların metaverse içindeki avatarlarını oluşturması ve sanal kimliklerini şekillendirmesi, dijital kimlik oluşturmanın ilgi çekici bir örneğini sunar. ‘‘ *Kişinin sanal bir ortamda avatarı ile özdeşleşmesi, avatarı aracılığı ile sanal ortamda sergilediği davranış, öğrenme süreci üzerinde psikolojik etkiye sahip olabilmektedir* (Nazlı,Beşbudak,Akşit, 2022 s.1100).’’ Aynı şekilde, metaverse içindeki ekonomik etkileşimler, sanal mülkiyet kavramı ve dijital para birimleri gibi konular, metaverse'in toplumsal ve ekonomik yapılar üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur. Sinema ile metaverse arasındaki ilişki de önemlidir, çünkü sinema, metaverse'in görsel ifadesini incelemek için bir platform sunar. Sanal dünyaların dramatik potansiyelini ortaya çıkarır ve metaverse kavramını daha geniş bir izleyici kitlesiyle paylaşma fırsatı sunar. Özellikle "*The Matrix*" serisi ve "*Ready Player One*" gibi filmler, metaverse kavramını sinema aracılığıyla daha fazla kişiye ulaştırmış ve bu konunun daha fazla tartışılmasına katkı sağlamıştır. Metaverse kavramı, tarihsel bir gelişim sürecinden geçmiştir ve teknolojik ilerlemelerle birlikte daha da önem kazanmıştır. Söz konusu bu ilerlemenin getirmiş olduğu önem, sinemanın metaverse ile yakından ilişkilendirilebilir olmasını sağlayarak dijital dünyalarda yeni sinematik deneyimlerin kapısını açabilir. Gelecekte, metaverse ve sinemanın daha da iç içe geçebilir olması izleyicilere benzersiz ve etkileyici deneyimler sunarak sanatın yeni bir boyutunu keşfedecektir. Bu gelişmeler, izleyicileri gerçek dünya ile sanal dünya arasında daha fazla etkileşime sokacak ve yeni anlatı formlarıyla sanatın sınırlarını genişletecektir. Bu nedenle, metaverse kavramının tarihsel evrimi ve sinema ile olan ilişkisi, teknolojinin ve sanatın geleceğini şekillendirmedeki kritik rolünü yansıtmaktadır. Bu rol, insanların geleneksel sınırları aşmasına ve daha önce sadece bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz metaverse benzeri dijital evrenlerin inşa edilmesine olanak sağladı. Çünkü sinema, izleyiciyi hikayenin içine çeken bir sanattır. Ancak metaverse, sinemayı daha da derinleştirme ve kişiselleştirme potansiyeli taşır. Metaverse, izleyicilere sadece bir gözlemci olma fırsatı sunmaz, aynı zamanda hikayenin içine katılabilmelerine ve etkileşimde bulunabilmelerine olanak tanır. Örneğin, bir metaverse filmi izlerken, izleyici karakterlerle etkileşimde bulunabilir, hikayenin seyrini değiştirebilir ve hatta kendi avatarlarını oluşturarak bu dijital dünyanın bir parçası olabilirler. Metaverse ile sinema arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamak için Matrix

gibi klasik bir bilim kurgu filmine bir göz atmak yeterli olacaktır. Filmde, ana karakter Neo, bir metaverse olan Matrix adlı dijital dünyaya giriş yapar. Bu dijital dünyada, fiziksel yasaların sınırlarını aşabilir ve gerçek dünyanın ötesinde bir deneyim yaşar. İzleyiciler, Neo'nun bu dijital dünyayı keşfetmesine tanık olarak, onunla birlikte bu yeni dünyaya adım atarlar. İşte bu, metaverse ile sinemanın birleştiği ve izleyicileri etkileşimli bir deneyime davet ettiği bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Metaverse ile sinema arasındaki bu ilişki, sinemanın geleceğini de şekillendirebilir. Çünkü metaverse ve geleneksel sinema arasındaki ilişki, sanat ve eğlencenin geleceğini şekillendiren bir gelişmedir. Geleneksel sinema, izleyicileri bir hikayenin içine çeken daha pasif bir deneyim sunarken, metaverse ise izleyicilere olayların gidişatı üzerinde daha fazla kontrol ve katılım sağlar. Bu, film yapımcılarına daha önce hiç olmadığı kadar derin ve etkileyici hikayeler anlatma fırsatı sunar. Örneğin, Ready Player One filminde The Shining filmine gönderme yapılan sahnede olduğu gibi, metaverse filmleri izlerken izleyiciler, kendi tercihlerine göre hikayenin seyrini belirleyebilirler, bu da her izleyici için kişiselleştirilmiş bir deneyim yaratma potansiyeli taşır. Sinema geleneksel olarak bir sanat formu olarak kabul edilirken, metaverse sanatı bu tanıma daha da genişletme fırsatı sunar. Sanatçılar, dijital dünyalarda eşsiz ve etkileşimli ortamlar oluşturabilirler ve izleyicilere bu dünyalarda dolaşma ve etkileşimde bulunma fırsatı sunabilirler. Sonuç olarak, metaverse sanatı, sanatın yeni bir boyutunu açar ve sanatçıları sınırların ötesine taşır. Genel olarak, metaverse ve sinema arasındaki bu etkileşim, sanatın ve eğlencenin geleceğini daha da heyecan verici bir hale getirme potansiyeli taşır. Metaverse, sinemayı daha kişisel, etkileşimli ve derin bir deneyime dönüştürme kapasitesine sahiptir, bu da izleyicileri hikayenin içine çeken bir sinema deneyimi sunmanın yanı sıra sanatı yeni ve heyecan verici yollarla ifade etme olanağı sunar.

1.2.1 Metaverse'in sinematik kullanımı

Metaverse sinema, sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak oluşturulan bir sinema deneyimini temsil eder. Bu deneyim, izleyicilere, sanal gerçeklik gözlükleri veya benzer cihazlar aracılığıyla film dünyasına tamamen dalmış gibi hissetme fırsatı sunar. Metaverse

sinema, sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte giderek artan bir popülarite kazanmaktadır. Bu teknolojinin evrimi, filmlerin sanal gerçeklik ortamlarında çekilmesine olanak sağlar ve izleyicilere daha gerçekçi bir deneyim sunar. Ayrıca, metaverse sinema, izleyicilere film dünyasını keşfetme ve hikayelere daha fazla katılma imkanı sunarak, sinema sektörünün gelecekteki önemli bir unsuru olabilir. Ayrıca, metaverse sinema sektörünün popülarliğini artırması için sanal gerçeklik ekipmanlarının daha uygun fiyatlı ve kullanımı daha kolay hale getirilmesi gerekebilir. Tüm bu faktörlerin yanı sıra, metaverse sinema aynı zamanda sinema sektöründe yönetmenler ve yapımcılar için yeni bir ifade aracı sunabilir. Sanal gerçeklik teknolojisi, yönetmenlere film sahnelerini ve olayları daha gerçekçi bir şekilde oluşturma fırsatı sunar ve izleyicilere daha derinlemesine bir deneyim sunma imkanı sağlar. Dahası, metaverse sinema, yönetmenlerin ve yapımcıların izleyicilere filmlerdeki karakterlerle daha etkileşimli bir deneyim yaşatmalarına olanak tanır. İzleyicilerin filmlere artık izleyici olarak değil söz konusu aparatlar olan artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gözlükleri yardımı ile birlikte artık bir oyuncu olarak dahi katılabilmenin imkanı olduğu tartışmaya açık bir konu haline gelmektedir. Günümüzde, hızla gelişen teknoloji ve yaygın internet erişimi, çevrimiçi dünyanın önemli bir dönüşümünü getirmiştir. Bu dönüşümün en dikkat çeken yönlerinden biri, farklı çevrimiçi alanları tek bir üç boyutlu platformda birleştiren meta evreni platformlarının ortaya çıkmasıdır. Bu platformlar, kullanıcıların sanal dünyada üç boyutlu deneyimler yaşamalarına, etkileşimde bulunmalarına ve çeşitli aktivitelere katılmalarına imkan tanımaktadır. Meta evreni platformlarının çeşitleri, kullanıcıların ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına göre farklılık gösterir. Oyun odaklı platformlar, oyuncuların sanal dünyada oyunlar oynamasına ve diğer oyuncularla etkileşimde bulunmasına olanak sağlarken, iş odaklı platformlar iş toplantıları, iş birliği ve eğitim için tasarlanmıştır. Ayrıca, sanatsal meta evrenlerinde kullanıcılar sanat eserlerini inceleyebilir, sanatçılarla etkileşime geçebilir ve sanat etkinliklerine katılabilirler. Meta evreni platformlarının çalışma prensibi, karmaşık yazılım ve sanal dünya oluşturma teknolojileri kullanarak şekillenir. Bu platformlar genellikle sunucu-tabanlıdır ve kullanıcıların cihazlarındaki yazılım aracılığıyla sunucuya bağlanmalarını gerektirir. Kullanıcılar, sanal bir avatar oluşturarak bu platformlara giriş yaparlar ve ardından diğer kullanıcılarla veya sanal nesnelere etkileşimde bulunabilirler. Bilindiği üzere söz konusu bu avatarlar kişilikleri temsil etmektedir. ‘*Avatar ise bir*

bilgisayar kullanıcıını veya o kullanıcıyı temsil eden bir karakter veya benliği temsil eden kişiselleştirilmiş grafik çizimdir. Bu nesnelere oluşturulması bilgisayar grafik tekniklerine dayanmaktadır (Yılmaz,2022 S.1755).” Bu noktada sanal dünya, kullanıcıların etrafını saran bir 3D ortam olarak tasarlanır ve kullanıcılar bu ortamı keşfedebilirler buna bağlı olarak meta evreni platformlarının sunduğu imkanlar oldukça çeşitlidir. İş dünyasında kullanıldığında, iş toplantıları ve iş birliği daha etkili hale gelir. Kullanıcılar, farklı coğrafyalardan gelerek aynı sanal konferans odasında bulunabilirler. Sanat dünyasında, sanatçılar eserlerini sanal galerilerde sergileyebilir ve izleyicilerle etkileşimde bulunabilirler. Oyun severler oyunlarını daha immersif bir şekilde deneyimleyebilirler ve diğer oyuncularla daha yakın bir bağ kurabilirler. Gelecekte, meta evreni platformları daha da önemli bir rol oynayabilir. İş dünyasında uzaktan çalışma ve sanal iş birliği giderek yaygınlaşırken, bu platformlar iş toplantılarının ve iş etkinliklerinin sanal ortamda gerçekleşmesini kolaylaştırabilir. Ayrıca, eğitimde uzaktan eğitimin daha etkili bir şekilde sunulması için kullanılabilirler. Sanat dünyasında ise sanat eserleri daha geniş bir kitleye ulaşabilir ve sanatçılar eserlerini sanal dünyada sergileyebilirler. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, bu platformların daha da gelişeceği ve kullanıcıların sanal dünyada daha zengin deneyimler yaşayacakları beklenmektedir.

Günümüzde birden fazla çevrimiçi alanı üç boyutlu bir platformda toplamak için inşa edilen birçok meta evreni platformu bulunmaktadır. Bu platformlar, kullanıcıların üç boyutlu olarak (imkanlar dahilinde sanal gerçeklik ekipmanlarıyla) iletişim kurmalarına, konser, sinema gibi sanatsal aktivitelere katılmalarına, birlikte oyun oynamalarına, toplantılar ve eğitimler düzenlemelerine kadar çok çeşitli eylemlere imkan tanıyacak şekilde geliştirilmektedirler. (Arvas, 2022 s.66).

Metaverse'in sinema üzerindeki en önemli etkilerinden biri, daha sürükleyici ve etkileşimli sinema deneyimleri potansiyelidir. Kullanıcıların sanal bir ortama gerçek zamanlı olarak katılmalarına olanak tanıyan metaverse, etkileşimli hikaye anlatımı ve deneysel sinema için yeni olanaklar sunmaktadır. Örneğin, kullanıcılar bir hikaye boyunca kendi yollarını seçebilir veya sanal dünyadaki karakterler ve nesnelere etkileşime girebilir. Metaverse ayrıca, dünyanın farklı yerlerinden kullanıcılar içerik oluşturmak ve paylaşmak için sanal bir alanda bir araya gelebildiğinden, film yapımına ve hikaye anlatıcılığına erişimi

demokratikleştirme potansiyeline de sahiptir. Bir diğer açıdan ele alındığında ise metaverse, sinema endüstrisi için zorluklar ve ütopyik olsa da potansiyel risk faktörleri de sunmaktadır. Örneğin Sanal ortam, fiziksel dünyadan kopukluk hissi yaratarak bazı kullanıcılar için potansiyel bir öz kimlik kaybına yol açabilir. Ek olarak, özellikle düzgün bir şekilde düzenlenmez ve izlenmezse, Kiss me first adlı dizide veya Ready Player One isimli filmlerde görüldüğü gibi sanal ortamdaki kullanıcıların güvenliği ve güvenliği konusunda endişe verici durumlarında gelişebileceği gözükmektedir. Günümüzde yapay zekalar, büyük miktarda veriyi analiz etme ve yorumlama yeteneğine sahiptir, bu da onu sinema içeriği oluşturmak ve geliştirmek için potansiyel olarak güçlü bir araç haline getirmektedir. Örnek olarak yapay zeka, izleyici tercihlerini ve davranışlarını analiz etmek için kullanılabilir ve film yapımcılarının içeriği belirli demografiye göre uyarlamasına olanak tanır. Yapay zeka, daha gerçekçi ve karmaşık karakterler ve senaryolar oluşturmak için de kullanılabilir ve potansiyel olarak genel sinema deneyimini geliştirir. Bununla birlikte, yapay zekanın sinemada kullanılmasıyla ilgili potansiyel riskler ve zorluklar da vardır. Uygun şekilde eğitilmez ve düzenlenmezse yapay zekanın zararlı klişeleri ve önyargıları sürdürme riski vardır. Ek olarak, sinema endüstrisinde yapay zekaya artan güven, özellikle özel efektler ve post prodüksiyon gibi alanlarda bazı çalışanların işten çıkarılmasına da yol açabilir. Sonuç olarak sinema, metaverse ve yapay zekanın kesişimi, film endüstrisi için hem zorluklar hem de fırsatlar sunuyor. Bu teknolojiler, daha sürükleyici ve etkileşimli sinematik deneyimler yaratma ve içerik oluşturmayı geliştirme potansiyeline sahipken, aynı zamanda dikkatle düşünülmesi ve ele alınması gereken riskler ve zorluklar da sunar. Gelecekteki araştırmalar, bu teknolojilerin sinema endüstrisi üzerindeki potansiyel etkilerini keşfetmeye ve olumsuz etkileri azaltmak ve olumlu sonuçları teşvik etmek için stratejiler geliştirmeye odaklanmalıdır. Sinema filmleri, metaverse algımızı etkileyebilme potansiyeline sahiptir çünkü bu filmler, bizlerin sanal gerçeklikler hakkında nasıl düşündüğümüzü ve bu teknolojinin nasıl kullanılabileceğini gösterir. Örneğin, bir sinema filmi, sanal gerçekliklerin insanlar için kaçınılmaz bir gelecek olduğunu ve bu teknolojinin potansiyelini vurgulayabilir. Bu, metaverse algımızı pozitif yönde etkileyerek bizleri daha fazla bu teknolojinin kullanımına yönlendirebilir. Diğer yandan, sinema filmleri de tam tersi olarak metaverse algımızı olumsuz yönde etkileyebilir. Örneğin, bir sinema filmi, sanal gerçekliklerin insanlar için tehlikeli ve sağlıksız bir

seçenek olduğunu anlatabilir. Bu, bizlerin metaverse algısını olumsuz yönde etkileyebilir ve bu teknolojinin kullanımına yönlendirmez. Sonuç olarak, sinema filmleri metaverse algımızı etkileyebilir çünkü bu filmler, sanal gerçeklikler hakkında nasıl düşündüğümüzü ve bu teknolojinin potansiyelini gösterir. Ancak, bu etki her zaman pozitif sonuçlar doğurmaktadır. Bunun neticesinde sinema filmleri de metaverse algımızı olumsuz yönde etkileyebilir. Bu nedenle, sinema filmlerinin metaverse algımızı nasıl etkilediği konusunda dikkatli olmamız gerekir. *“Metaverse’yi çevrimiçi bilgisayar oyunlarından ayıran en önemli fark, kullanıcı-yaratımı-içerik düşüncesidir (Turan&Kavut, 2021 s.356).”* Oyun ve metaverse arasında ki farkı daha geniş bir perspektiften ele almak gerekirse; Metaverse evreni, sadece bilgisayar oyunlarındaki gibi kısıtlı bir alan değil, aynı zamanda sanal gerçeklik ve dijital dünyalar gibi geniş bir alana yayılmıştır. Bu nedenle, metaverse evreni sadece bilgisayar oyunlarında olduğu gibi kısıtlı bir alanda değil, aynı zamanda hayatın birçok farklı alanında da etkisi olabilir. Metaverse evreni, izleyicilere daha etkileşimli bir deneyim sunar ve onların etkileşimlerine göre içeriklerin nasıl gelişeceğine karar verir. Bu nedenle, metaverse evreni bilgisayar oyunlarındaki gibi pasif bir deneyim değil, aynı zamanda izleyicilere aktif bir deneyim yaşatır. Sadece bilgisayar oyunlarındaki gibi belli bir konu üzerine odaklanmış değil, aynı zamanda sanal gerçeklik ve dijital dünyalar gibi geniş bir içeriğe sahiptir. Bu nedenle, metaverse evreni bilgisayar oyunlarındaki gibi sınırlı bir içeriğe sahip değil, aynı zamanda çeşitli konuları içerebilir. Bu özellikler, metaverse evrenini bilgisayar oyunlarından ayıran en önemli özelliklerdir ve bu nedenle metaverse evreni bilgisayar oyunlarından farklı bir alandır.

1.3 Metaverse’ün Sinemada Temsili

Metaverse, son yıllarda teknoloji dünyasının en büyük konularından biri haline geldi ve pek çok kişi tarafından geleceğin interneti olarak kabul ediliyor. Bu yeni dijital evren, sadece oyunlara veya sanal gerçekliğe sınırlı olmayan, aynı zamanda iş, eğlence, eğitim ve daha fazlası için potansiyel sunan büyük bir dijital ekosistemdir. *‘Çünkü metaverse öğrenme ortamı deneyimi, interaktif katılımı, kendini ifade etmeyi, dinlemeyi ve beceriyi yaratılmış öğrenme ortamında kullanmayı gerektirdiğinde etkili iletişim becerilerini geliştirme yönünde önemli öğretim süreçleri sağlamaktadır (Alkan, 2022 s.284).’* Metaverse,

kullanıcıların sanal dünyalarda etkileşimde bulunabileceği, etkileşimli bir dijital ortamı ifade eder. Bu dünya, kullanıcıların kendi avaturları aracılığıyla diğerkullanıcılarla iletişim kurabileceği ve sanal alanlarda dolaşabileceği bir platform sunar. ‘ ‘ *Kısaca ifade etmek gerekirse, metaverse alanı canlıların avaturları ile temsil edildiği, üç boyutlu sanal bir evren olarak bilinmektedir* (Kavut, 2022 s.149-150).’ Sinema ise, izleyicilere hikayeler anlatan ve duygusal deneyimler sunan bir sanat formudur. İlk bakışta, bu iki kavram arasında belirgin bir bağlantı olmayabilir, ancak daha yakından bakıldığında, metaverse’in sinema ile çok sayıda kesişim noktası olduğunu görebiliriz.

Metaverse, kullanıcılara sanal alanlarda etkileşimli deneyimler sunarken, aynı zamanda geleneksel sinema deneyimlerini de dönüştürüyor. Metaverse içindeki sanal sinemalar, kullanıcıların bir araya gelip filmler izlemelerini ve bu deneyimi gerçek dünyadaki bir sinema salonundaki gibi yaşamalarını sağlar. Ancak burada önemli olan nokta, metaverse'deki sanal sinemaların geleneksel sinemadan çok daha fazla olanak sunmasıdır.

Metaverse'deki sanal sinemalarda, kullanıcılar kendi avaturları aracılığıyla diğerkullanıcılarla iletişim kurabilirler. Bu, izleyiciler arasında gerçek zamanlı sohbetler, emoji kullanımı ve hatta avaturların duygusal tepkilerini paylaşma gibi etkileşimli özellikleri içerir. Ayrıca, sanal sinemalar, izleyicilere filmi istedikleri gibi özelleştirmelerine olanak tanır. Örneğin, izleyiciler filmi duraklatabilir, geri sarabilir veya istedikleri sahneyi tekrar izleyebilirler. Bu, geleneksel sinema salonlarında mümkün olmayan bir özelliktir. Metaverse aynı zamanda içerik üreticileri için yeni fırsatlar sunmaktadır. Geleneksel sinema yapımcıları, metaverse içinde kendi sanal dünyalarını oluşturabilir ve izleyicilere interaktif deneyimler sunabilirler. Örneğin, bir film stüdyosu, bir filmi izleyicilerin oyun gibi etkileşimli bir şekilde deneyimlemesine olanak tanıyan bir sanal dünya oluşturabilir. İzleyiciler, filmdeki karakterlerle etkileşimde bulunabilir, hikayeyi kendi tercihlerine göre yönlendirebilir ve hatta kendi avaturlarını film içindeki dünyada dolaştırabilirler. Bu, içerik üreticileri için yeni ve yaratıcı fırsatlar sunarken, aynı zamanda izleyicilere daha derinlemesine ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunar. Metaverse, içerik üreticileri ile izleyiciler arasındaki etkileşimi artırarak, geleneksel sinemadan daha fazla katılım ve bağlılık sağlar.

Teknolojinin çok hızlı bir şekilde gelişmesi artık günümüzde farklı kullanım alanlarına da yayılmıştır. Sinemada bu gelişimden etkilenerek, geleneksel sinemacılık anlayışından yavaş yavaş çıkmakta ve bu yeni kavram üzerinde denemeler yapılması sağlanmaktadır. Sinema kavramı bilindiği üzere belli bir alan içinde sıkışıp kalan bir eğlence anlayışından çok çok öteye taşınmış artık ellerimizde ki akıllı telefonlar ve bilgisayarlar ile hayatımızın vaz geçilmez bir parçası olmuştur. Sinema kültürünün bu köklü değişimi bir devrim niteliği taşısa da artık bambaşka boyutlarda taşınmıştır. Büyük film şirketlerinden birisi olan Hollywood bile artık Metaverse evreninin sinemaya olan etkileri üzerinde yoğunlaşmış ve yeni filmlerini metaverse odaklı çıkaracağından bahsetmiştir.

“Türkiye’de yayınlanan platformuyla oldukça ilgi toplayan Disney+’ın şirketi Walt Disney tarafından iki yılda bir düzenlenen hayran buluşma etkinliğinde Walt Disney CEO’su Bob Chapek şirketin geleceğe yönelik planlarına değindi. Gerçek hayatı sanal dünyaya geçirmeye çalışan bu dev teknoloji, Bob Chapek tarafından yapılan açıklamalarda metaverse teknolojisinin ne kadar önemli olduğu bir daha anlaşıldı. Walt Disney CEO’su metaverse’i “Yeni nesil hikâye anlatımı” olarak tanımladı. “Disney kesinlikle bir yaşam tarzıdır” diyen Chapek, metaverse ile ilgili görüşlerini belirtti “Buradaki esas mesele yeni nesil hikâye anlatımından nasıl faydalanılacağına karar vererek, kullanıcıya benzersiz bir deneyim sunmaktır”. (The Walt Disney Company, Disney+’a metaverse film ve dizileri getirmeye hazırlanıyor! 2022 <https://www.haberturk.com/the-walt-disney-company-disney-a-metaverse-film-ve-dizileri-getirmeye-hazirlaniyor-yeni-metaverse-dizi-ve-filmleri-nasil-olacak-3519738-magazin>)

Sinemanın, metaverse kavramı ile birlikte yeni teknoloji ile kendini geliştirilmesi ve sinema dünyasında artık bir devrim yaratma konumunda olması elbette tesadüf değildir. *“Nft,kripto para gibi web3.0 temalı dijital ürünlerde bu teknolojinin kullanımına geçiş aşamasında önemli rol oynamaktadır (Yurdabak, 2022 s.149).”* Ne var ki teknoloji ve film ikilisi birbirinden ilham alarak biriken bilgiler sayesinde mevcut durumuna gelmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri, hiper gerçeklik teknolojisi artık sinemanın da içinde yerini almış teknolojilerdir. Bu gerçeklikleri birleştirerek bir sinema filmi çıkarma işlemleri ise Versus Entertainment isimli şirketin gündemine düşmüştür.

“Bir film şirketi olan Versus Entertainment, kripto para temalı film projesi ‘The Infinite Machine’i NFT’ler ve metaverse ile birleştirmek için bir adım

atarak sanal gerçeklik platformu Decentraland ve eğlence şirketi Lumiere ile ortaklık kurdu. Yapımın bir NFT koleksiyonunun çıkacağı ve Decentraland metaverse'üne entegre edileceği açıklandı. Hong Kong merkezli Lumiere'nin de projeye ve bu entegrasyona destek olacağı belirtildi. Versus'un yanı sıra ünlü yönetmen Ridley Scott'ın prodüksiyon şirketi Scott Free ortaklığında geliştirilen film, en büyük ikinci kripto para birimi olan Ethereum'un kurucu ortağı Vitalik Buterin'in hikâyesini konu edinecek. Yapımın NFT ile finanse edilen ilk film olacağı da gelen haberler arasında yer aldı." (Ethereum'un Kurucusu, Hikayesiyle Metaverse ve Film Dünyasını Birleştirecek: NFT İle Finanse Edilen İlk Yapım Olacak, 2022 <https://www.webtekno.com/vitalik-buterin-filmi-metaverse-film-birlestirecek-h124269.html>)

Metaverse kelimesinin sinema kültürüne yansımaları bu gibi adımlarla yavaş yavaş atılmış bulunmaktadır. Hindistan kökenli firma Pooja Entertainment ise, metaverse evreninden sanal bir arazi aldığını duyurdu ve satın aldığı bu sanal evrene Poojaverse adını verdi.

"Hindistan'da yapım şirketi Pooja Entertainment, projeleri için Metaverse'de sanal arazi satın aldı. Sanal alanın ismini Poojaverse olduğunu açıkladı. Buna göre Metaverse'deki ilk Hint filmi; başrollerde Akshay Kumar ve Tiger Shroff'un yer aldığı Bade Miyan Chote Miyan olacak. Romantik drama filmi Radhe Shyam'ın fragmanı da Metaverse'de yayınlandı ve ilk yorumlarını avatarlardan aldı. Metaverse'ün sinemanın geleceğini değiştireceği, en azından yeni teknik unsurlarla birlikte onu geliştireceği, yeni iş alanları sunacağı ve pazarlama unsurlarını çeşitlendireceği kesin görülüyor. Önümüzdeki günlerde 3 boyutlu cihazların, sanal gerçeklik gözlüklerinin ve yapay zekânın hayatımızın içine daha çok girdiğini göreceğimiz yönünde öngörüler var. Sinema salonları tamamen evlere, ileri teknoloji içeren değişen televizyonlarımıza mı taşınacak? Bu da bir soru işareti olarak karşımızda duruyor. Hepimiz yaşayıp göreceğiz, bu sırada sinema sektörünün yeniliklere hazırlıklı olması ve alternatif içerikler üretmesi gerekiyor. Metaverse evrenine gönderide bulunan filmler ve diziler de bu evreni anlamak adına son dönemde oldukça ilgi görüyor." (Metaverse Sinemanın Geleceğini Değiştirecek Mi? 2022 <https://www.filmarasidergisi.com/metaverse-sinemanin-gelecegini-degistirecek-mi/>)

Gelişen teknoloji ve atılan bu adımlar göz önünde bulundurulduğunda bahsedilen metaverse evreninin geleceği çok uzak yıllarda gözükmemektedir. Sonuç olarak, metaverse sinema ile önemli bir ilişki kurmakta ve bu ilişki gelecekte daha da derinleşebilme potansiyeline sahip olmaktadır. Ayrıca Metaverse içindeki sanal sinemalar, geleneksel

sinemadan daha farklı deneyimler sunarken, içerik üreticilerine ve izleyicilere de yeni fırsatlar sunmaktan geri kalmamaktadır. Ancak bu dönüşümün getirdiği zorlukları ve sorunları ele almak da aynı derece önemlidir. Geleceğin metaverse'inde sinemanın nasıl temsil edileceği, teknolojinin ve toplumsal değişikliklerin bir sonucu olarak şekillenecek ve bu temsil bizlerin bu dönüşüme nasıl adapte olacağını gösteren önemli bir gösterge olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.3.1 Metaverse temalı filmler üzerine inceleme

Metaverse konulu filmler, genellikle bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik ve yapay zeka gibi konulara odaklanan filmlerdir. Bu filmlerin bilindikleri *The Matrix* (1999), *Ready Player One* (2018), *Tron* (1982), *Sword Art Online* (2012-2020), *The Thirteenth Floor* (1999), *eXistenZ* (1999), *Altered Carbon* (2018-2020), *Inception* (2010), *The Last Starfighter* (1984), *The Fifth Element* (1997) filmleridir. Bu filmler, metaverse'in nasıl kullanılabileceğini, metaverse'in nasıl etkileşim kurabileceğini ve metaverse'in gelecekteki potansiyelini gösterir. Aynı zamanda bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik ve yapay zeka gibi konuları da işleyerek ve bu konuların birbirleri ile nasıl etkileşim kurabileceğini gösterir. Metaverse, genellikle filmlerde bir tür sanal gerçeklik olarak anlatılır. Bu sanal gerçeklik, genellikle bir bilgisayar programı veya uygulaması yardımıyla oluşturulur ve kullanıcılar bu program veya uygulama üzerinden bu sanal gerçekliğe girerek etkileşim kurarlar. Metaverse, genellikle filmlerde bir tür oyun veya eğlence platformu olarak gösterilir ve kullanıcılar bu platform üzerinden oyunlar oynayabilir veya diğer etkinlikleri gerçekleştirebilirler. Ayrıca metaverse, filmlerde genellikle bir tür yapay zeka sistemi olarak da anlatılır. Bu yapay zeka sistemi, genellikle bir bilgisayar programı veya uygulaması yardımıyla oluşturulur ve kullanıcılar bu program veya uygulama üzerinden yapay zekayla etkileşim kurabilirler. Metaverse filmleri tipik olarak insanların ve dünyanın birbirine bağlılığı hakkında mesajlar içerir. Öncelikle bir olay örgüsü aracı olarak kullanılan bir tür hiper uzaysal seyahatle genişleyen evrenleri tasvir etmektedirler. Metaverse konulu filmlerin anlatım özellikleri, genellikle;

1. Sanal gerçeklik ve yapay zeka: Metaverse konulu filmler, genellikle sanal gerçeklik

ve yapay zeka gibi konulara odaklanır. Bu filmlerde, sanal gerçeklik ve yapay zeka hakkında bilgi verilir ve bu konuların nasıl kullanılabilceđi gösterilir.

2. Gelecekteki potansiyel: Genellikle gelecekteki potansiyeli üzerine odaklanır. Bu filmlerde, metaverse'ün gelecekte nasıl kullanılabilceđi ve nasıl etkileşim kurabileceđi gösterilir.

3. Oyun ve eğlence: Metaverse konulu filmler, genellikle bir tür oyun ve eğlence platformu olarak gösterilir. Bu filmlerde, metaverse'in oyunlar oynatılması ve diđer etkinliklerin gerçekleştirilmesi gösterilir.

4. Sanal dünya: Metaverse konulu filmler, genellikle bir tür sanal dünya olarak da gösterilebilir. Bu filmlerde, metaverse'in nasıl bir sanal dünya oluşturulabileceđi ve bu sanal dünyada nasıl gezinebileceđi gösterilir.

5. Etkileşim: Metaverse konulu filmler, genellikle etkileşim üzerine de odaklanır. Bu filmlerde, metaverse'in nasıl etkileşim kurabileceđi ve bu etkileşimin nasıl gerçekleştirilebileceđi gösterilir. Sanal gerçeklik, yapay zeka, gelecekteki potansiyel, oyun ve eğlence ve bu sanal dünyalarla etkileşim gibi konulara odaklanır ve bu konular hakkında anlatımlarda bulunur. Metaverse kavramının önemi, modern teknoloji ve dijital dünyanın hızlı gelişimiyle birlikte artmıştır. Metaverse, sanal dünyayı gerçek dünyayla daha yakın bir şekilde entegre ederek, kullanıcılara daha gerçekçi bir deneyim sunar. Bu, kişilerin sanal sergilerde dolaşırken çevrelerini daha gerçek gibi algılamalarına olanak tanır. Sanal sergiler, müze ve galeri gibi fiziksel mekanlara alternatif olarak, daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyeline sahiptir. Metaverse, bu deneyimi dünya çapındaki kullanıcılara sunarak, sanat ve kültürün daha geniş bir izleyici kitlesiyle buluşmasına olanak tanır. Sanal sergilerin duysal açıdan gerçekçi olması, sanat eserlerinin ince ayrıntılarını gözlemek ve estetik deneyimi artırmak için önemlidir. Metaverse, bu ayrıntıların daha hassas bir şekilde sunulmasını sağlar. Bütün bunlara ek olarak metaverse, kullanıcılarına interaktif özellikler sunarak, kullanıcıların sanal sergilerde, sanal etkinliklerde veya sanal toplantılarda, etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyarak, katılımcıların sanat eserleriyle veya diđer katılımcılarla daha derinlemesine etkileşimde bulunmalarını sağlayarak öğrenme

deneyimini artırır. Ayrıca metaverse, sanatçılara ve yaratıcı profesyonellere dijital platformlarda daha fazla eserlerini sergileme ve paylaşma fırsatı da sunar. Bu da sanatın ve kültürel içeriğin daha geniş bir erişim sağlayarak yayılmasına yardımcı olur. Metaverse'in sanal sergilerin duyuşal açıdan gerçekçi bir deneyim sunmasının önemi, sanatın ve kültürün dijital dünyada daha etkili bir şekilde yayılmasına ve daha geniş bir izleyici kitlesiyle buluşmasına yardımcı olmasından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, metaverse kavramı sanal sergilerin geleceğini şekillendiren önemli bir unsurdur. “*Metaverse, sosyal ağlardan ve farklı temsil alanlarından daha gerçekçi bir ortam algısı ortaya koyduğu için sanal sergilerin duyuşal açıdan gerçekçi bir deneyim sunması önemlidir* (Tekin, 2022 s.140).” Artık Metaverse, ve görsel etkileşim eğlencenin ve odaklanmanın yanı sıra önemli bir hale gelmiştir. Hiper gerçeklik, denilen noktada hissiyatlarında metaverse ve sinema birlikteliğinin ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır.

Baudrillard'ın gösterge dünyasını göz önünde bulundurduğumuzda, metaverse ve sinema bağlamında sanal dünya, animasyon, artırılmış gerçeklik gibi sinemaya ve video dünyasına dahil olan teknolojik gelişmeler, izleyici kitlenin sinema dünyasında katılımcı bir rol üstlenmeye devam ettiği bir simülasyon dünyası olarak kabul edilebilir. “*Göstergeler dünyasında simülasyon evreninden bahseden Baudrillard, hiper gerçekliğe vurgu yapmıştır. Teknolojinin prestij kazandığı günümüz dünyasında nesnelere ilişki biçimi değişmiş, son tahlilde sosyal medya platformlarıyla insan adeta nesneleşmiştir* (Büyükbaykal&Sönmezer, 2022 s.144).” Bu teknolojik gelişmeler, izleyicilerin gerçek dünyadan uzaklaşarak simüle edilmiş bir dünyada etkileşimde bulunmalarına olanak sağlamaktadır. Baudrillard'ın gösterge dünyası kavramına göre, artık gerçeklik ve taklit arasındaki sınırlar giderek daha belirsiz hale gelirken, teknolojik ilerlemeler insanların bu simülasyon dünyasına daha fazla dalmalarını teşvik etmektedir. Sinema ve video dünyasındaki bu teknolojik gelişmeler, insanların kendi kimliklerini ve deneyimlerini sanal ortamlarda yeniden şekillendirmelerine izin verirken, aynı zamanda gerçek dünyadan kopmalarına neden olabilir. Baudrillard'ın öne sürdüğü gibi, artık insanlar gerçek ile simülasyon arasındaki farkı ayırt etmekte zorlanabilirler, çünkü teknolojik simülasyonlar gerçeğin yerini alabilir ve insanların algıları üzerinde etkili olabilir. Baudrillard'ın gösterge dünyası kavramı, metaverse ve sinema gibi alanlarda teknolojik gelişmelerle birleşerek,

gerçeklik, taklit ve simülasyonların daha da karmaşıklaştığı bir dünyayı tanımlamak için kullanılabilir. Hiper Gerçeklik ve Simülasyon kavramları üzerinde duran Baudrillard' a göre; “*Gerçeğin güdümlenmesi ve gerçeğin üretilmesi arasında bir fark kalmayacağından kurmacaya yani düş gücüne de gerek kalmamıştır. Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu "gerçeğin düşsel bahanesi" simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasında ortadan kalkmıştır.* (Rigel ve ark., 2003 s.217).” Bu, modern toplumun gerçeklik algısının nasıl değişebileceği ve insanların teknolojik simülasyonlara nasıl dahil olabileceği konusunda düşünmemize yol açan önemli bir tartışma konusudur. Çünkü günümüzde, bireylerin ve kurumların bilinçli olarak veya bilinçsizce gerçeği nasıl şekillendirdiği ve manipüle ettiği bir gerçeklikte yaşıyoruz. Bilgi akışı hızlanmış, medya çeşitlenmiş ve dijital platformlar aracılığıyla iletişim genişlemiştir. Bu bağlamda, gerçeği doğru bir şekilde anlamak ve yorumlamak, bilgiye dayalı kararlar almak, kamuoyu oluşturmak ve toplumsal değişimi etkilemek için elzemdir. Bütün bunların yanı sıra metaverse kavramını Baudrillard'ın simülasyon kavramı ile ele alacak olursak hem teknolojinin gelişimi hem internetin evrimiyle birlikte bir sanal evren yaratılıp Ready Player One gibi bir evrende animatik yaşam tarzının insanlara sunacağı sanal gerçeklik, kişilerin yeni karakterlerini yeni yaşam tarzını ve arzularını tatmin edici seviyeye ulaştıracaktır. Bunun bilincinde olan internet ve teknoloji kullanıcıları yavaş yavaş bu evrene geçiş yapmakta ve günlerinin birçoğunu burada geçirmeye başlamıştır. “*Animasyon, bilim kurgu, aksiyon gibi filmlerde yeni avatarlar yaratma kolaylığı sinemanın ilgisini çekmiş ve izleyicilerin yeni karakterleri çabuk benimsemelerinden ötürü bu türdeki filmlerin sayısı artmıştır. Sinema ve televizyon ile avatar yaratma popüler kültürün yayılımını artırmıştır.* (Kahraman, 2022 s.151).” Bahsedildiği üzere Baudrillard'ın gösterge bilimine katkıları, özellikle de simülasyon ve sanal gerçeklik kavramlarının geliştirilmesinde önemli olmuştur. Artık ‘*Popüler kültürün idol kavramı toplumlarda kültürel değişime de neden olmuştur. İdol olarak tanıtılan avatarlar ile sanal dünyanın gücü daha da artmıştır. Sanal dünya ve popüler kültür bir araya gelerek 21. yy'ın kültürel kodlarını temellendirdiler* (Kahraman, 2022 s.151).” Baudrillard, simülasyonun, gerçek dünyayı taklit eden ve yerine geçen bir şey olduğunu savunmuştur. Sanal gerçeklik ise, gerçek dünyayı taklit eden ama gerçek dünyadan ayrı bir yerde var olduğu bir yerdir. Baudrillard'a göre, sonuç olarak bu iki kavram, modern toplumda insanların gerçekliği nasıl algıladığını ve bu algılamayı nasıl etkilediğini

açıklamaktadır. Sanal gerçeklik ve simülasyonun etki ettiği alan incelendiğinde ise daha çok sosyal medya, internet, eğlence ve oyun üzerine bir birikim gözlemlenmektedir. Gelişen teknoloji ve kurumsallaşan, globalleşen, dünyadaki dev markalarda kendi misyonlarını hedeflerini anlatmak ve aktarmak için sanal dünyadan yararlanma arzusu kendini göstermektedir. Özellikle bu dev markaların etkileşim alanını arttırması, sadece billboard yada yol kenarlarına asılan afişlerden ziyade önce televizyonlara daha sonra internete ve internet üzerinde ki oluşumlar üzerinden dünyanın dört bir yanına yayılarak, internet üzerinden metaverse evrenine adapte olmayı istemesi ve reklamlarını burada da yapıyor olması, metaverse'in şimdiden hem sinema , eğlence , oyun gibi etkileşimli, kar amacı güden yada bireysel eğlence alanlarına yönelmesi gelecekte metaverse'in her alanda hayatımızda olacağına dair küçük adımların başlangıcı olarak görülebilir.

Newzoo 2021 raporuna göre; müzik, tv-film, moda, kozmetik, spor, eğitim-öğrenim, sanat, hızlı tüketim ürünleri sektörü, otomotiv, turizm, perakende, fabrika ve ofislerde metaverse tabanlı teknolojilerin ilk kullanıldığı sektörler olduğu belirtilmektedir. Aynı raporda (2021) toplu ulaşım, savunma, akıllı şehirler ve tıp sektöründe yakın zamanda metaverse tabanlı teknolojilerin kullanılmaya başlanacağı da ifade edilmektedir (Çelik, 2022 s.68)

Metaverse ve yapay zeka gibi konuların sinema filmlerinde anlatılma tarzı, genellikle bilim-kurgu filmlerinde daha fazla işlenmiştir. Bu filmlerde, metaverse ve yapay zeka gibi konular genellikle gelecekteki bir dünyayı anlatmak için kullanılır ve bu dünyaların nasıl çalıştığını, nasıl yönetildiğini ve nasıl etkilediğini anlatır. Metaverse ve yapay zeka gibi konular genellikle insanların gelecekteki hayatlarını nasıl değiştirebileceği ve insanların gelecekteki dünyayı nasıl etkileyeceği üzerine düşünmeyi teşvik eder aynı zamanda, insanların gelecekteki dünyada nasıl bir yaşam sürebilecekleri üzerine düşünmeyide sorgulamamız istenir. Sonuç olarak Metaverse, bir sanal gerçeklik ortamıdır ve sinema ile ilişkili olarak, sanal gerçeklik filmleri veya sinematik deneyimler sunulabilir. Bu tür içerikler, izleyicilere gerçek zamanlı bir şekilde sanal bir ortamda yer alma ve etkileşim kurma imkanı verir. Örneğin, bir metaverse filmi izleyicilere, sanal bir dünyada bir hikaye izleme ve hikayenin parçası olma fırsatı sunar. Ayrıca, metaverse ortamında gerçekleştirilen sanal etkinlikler de sinema ile ilişkili olabilir. Bir sanal gerçeklik oyunu oynarken, oyun içinde yer alan öğeler ve görevler sinematik bir deneyim oluşturabilir.

Metaverse, ayrıca sinema endüstrisi için yeni bir pazar oluşturma potansiyeline de sahiptir, çünkü izleyiciler sanal gerçeklik ortamında sinematik deneyimleri keşfedebilirler. Metaverse, sanal gerçeklik filmlerinin deneyimini, izleyicilere gerçek zamanlı bir şekilde sanal bir ortamda yer alma ve etkileşim kurma imkanı verir. Verilen bu imkan izleyicilere filmleri izlerken aynı zamanda filmlerin parçası olma fırsatını da sunar. Bir metaverse filmi izleyicilere, filmde yer alan karakterlerle etkileşim kurma ve filmdeki olayların içinde yer alma imkanı verir. Bu da, izleyicilere filmleri izlerken daha derin bir deneyim yaşama fırsatı vermektedir. Metaverse sanal gerçeklik filmlerinin deneyimini sağlama yöntemleri arasında, sanal gerçeklik gözlükleri veya başlıklar önemli yer tutar. Bu cihazlar, izleyicilere filmleri izlerken gerçek zamanlı olarak sanal bir ortamda yer alma fırsatı sunar. Ayrıca, hareket sensörleri kullanılarak izleyicilerin hareketlerinin filmdeki etkileşimlerini kontrol etmeleri de mümkün olabilir. Örneğin, izleyiciler filmdeki bir karakterin yanında yürürken, filmdeki karakter de aynı yönde hareket edebilir. Bu sayede, izleyiciler filmdeki olayların içinde yer alır ve filmdeki karakterlerle daha derin bir etkileşim kurarlar. Bu durumda Metaverse evreninin, sinemayı bildiğimiz anlamda sinema yapan özelliklerin değişimini sağlayarak, sinemayı kökten değiştirebilme özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Metaverse, potansiyel olarak sinema endüstrisini değiştirebilir çünkü izleyicilere gerçek zamanlı bir şekilde sanal bir ortamda yer alma ve etkileşim kurma imkanı verir. Verilen bu imkan sayesinde sinema deneyimini daha da derinleştirir ve izleyicilere daha fazla kontrol imkanı verir. Daha önce vermiş olduğumuz örnekler gibi, İzleyiciler filmdeki olayların içinde yer alır ve filmdeki karakterlerle etkileşim kurabilirler. Ayrıca, metaverse aynı zamanda sinema endüstrisinin yapısını değiştirebilir çünkü izleyicilere filmleri izlerken gerçek zamanlı olarak yer değiştirme ve filmdeki yerleri ziyaret etme imkanı da sunabilir. Bu sayede, izleyiciler filmleri izlerken daha fazla kontrol imkanına sahip olurlar ve filmlerin hikayesi ve karakterleriyle daha derin bir etkileşim kurarlar. Metaverse ayrıca sinema endüstrisinin pazar yapısını da değiştirebilir çünkü metaverse ortamında gerçekleştirilen sanal etkinlikler de sinematik deneyimler oluşturabilir. Bu sayede, sinema endüstrisi için yeni bir pazar oluşturma potansiyeli ortaya çıkabilir ve izleyiciler sanal gerçeklik ortamında sinematik deneyimleri keşfedebilirler. Ancak, metaverse'in sinema endüstrisini değiştirme potansiyeli, şu anda hala birçok belirsizliği içerir ve metaverse'in gelecekte nasıl bir rol oynayacağı tam olarak bilinmemektedir. Metaverse'in sinema endüstrisini nasıl etkileyeceği, metaverse

teknolojisinin gelişimine ve kullanımına göre değişebilir.

1.3.2 Metaverse sinemanın çıkış noktası

Metaverse filmlerinin çıkış noktası, metaverse kavramının tanımı ve anlamı ile açıklayıcı olacaktır. Metaverse, çeşitli etkinlikler ve deneyimler yaşanabilen bir sanal platform olarak yorumlanabilir. Ve bu platformda çeşitli etkinlikler ve deneyimler yaşanabilir. Bu nedenle, metaverse filmleri genellikle bu kavramın ne olduğu ve nasıl kullanıldığı gibi konuları ele alır. Diğer çıkış noktaları ise metaverse'in internet üzerinden oluşturulan bir platform olduğu ve insanların bu platformda nasıl bir deneyim yaşadıkları gibi konulardır. Ayrıca, insanların nasıl ilişki kurdukları ve bu ilişkilerin nasıl geliştiği gibi konular da filmlerin çıkış noktasıdır.

Metaverse kavramını özellikle bilim kurgu perspektifine sahip sinema ve edebiyat yapıtlarıyla anlamlandırmaya çalıştığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda Başlat: Ready Player One, Black Mirror, Sword Art Online, Matrix gibi sinema/anime yapıtlarına vurgu yapıldığı veya Sanal Ağ, Warcross: Bir Sanal Gerçeklik Oyunu gibi edebiyat yapıtlarından bahsedildiği gözlemlenmiştir. (Kuş, 2021 s.225)

Sonuç olarak söz konusu filmlerinin çıkış noktası, kavramının tanımı ve anlamı bağlamında internet üzerinden oluşturulan bir platform olarak metaverse'in nasıl kullanıldığı, insanların bu platformda nasıl bir deneyim yaşadıkları ve insanların nasıl ilişki kurdukları gibi konular öne çıkmaktadır. Metaverse, sinemada metaverse kavramının ne olduğu ve nasıl kullanıldığı gibi konuları ele alarak, insanların bu platformda nasıl bir deneyim yaşadıklarının yanı sıra gelecekteki potansiyel etkileri gibi konular da ele alınarak karşılık bulabilir. Metaverse, internet üzerinden oluşturulan bir platform olduğu için, sinema anlatımı olarak metaverse açıklandığında ise internet kültürünün nasıl yaratıldığı ve nasıl etkilediği gibi konularda tartışmaya açık bir hale gelmektedir. Bu bağlamda, metaverse evreninin insanların hayatlarına nasıl entegre olduğu ve bu entegrasyonun nasıl geliştiği gibi konularda tartışmaya açık bir zemin oluşturmaktadır. Ayrıca, metaverse evreninin

gelecekteki potansiyel etkileri de açıklanarak metaverse evreninin tam olarak anlaşılması sağlanabilir hale gelmektedir. Metaverse'in öncülüğünü yapabilecek platformlar, bu bağlamda önemli bir role sahip olur. Kullanıcılar, bu platformlar üzerinde farklı dijital dünyalara katılır ve bu dünyalarda deneyimler yaşar. Bu deneyimler, kullanıcıların Metaverse'e dair algılarını etkiler. Örneğin, bir oyun platformunda birinci şahıs bakış açısıyla oyun oynayan bir kişi, bu dijital dünyada nasıl etkileşimde bulunduğunu ve bu dünyanın kurallarını öğrenir. Bu deneyimler, kişinin Metaverse hakkında daha fazla bilgi sahibi olmasına katkı sağlar. Metaverse'e yönelik algılar, sadece sinema ve edebiyat gibi sanatsal ifadelerle sınırlı değildir; aynı zamanda din, ahlak ve değerler gibi daha derin konular da bu algıları şekillendirir. Kullanıcılar, metaverse'deki deneyimlerini bu tür konularla ilişkilendirirler. Örneğin, bir kişi metaverse'de etik sorunlarla karşılaştığında, bu deneyimler onun ahlaki değerlerini gözden geçirmesine neden olur. Bu nedenle, metaverse'e yönelik algılar, kişinin sahip olduğu dini veya ahlaki inançlarla ilişkilendirilebilir ve içerik üreticileri, metaverse'in şekillenmesinde önemli bir rol oynar. İçerik üreticileri, metaverse üzerinde çeşitli deneyimler sunar ve izleyicilerle etkileşimde bulunur. İzleyiciler, içerik üreticileri ile iletişim kurarak geri bildirimde bulunur. Bu geri bildirimler, içerik üreticilerinin metaverse üzerinde daha kaliteli içerikler oluşturmalarına yardımcı olabilir, bu da kullanıcıların metaverse'e yönelik algılarını etkiler ve bu yeni dijital dünyanın nasıl şekilleneceğini belirler. Metaverse'e yönelik algılarını bu bağlamdaki bilgiler doğrultusunda ifade ettiğini belirtmek mümkündür. Diğer yandan, içerik üreticiye geri bildirim temasında sınıflandırılmış yorumlarda izleyicilerin içerik üreticiyle yüksek samimiyette bir dil ile iletişim halinde olduğu gözlemlenmektedir *“Metaverse'e yönelik algılarını bu bağlamdaki bilgiler doğrultusunda ifade ettiğini belirtmek mümkündür. Diğer yandan, İçerik Üreticiye Geri Bildirim temasında sınıflandırılmış yorumlarda izleyicilerin içerik üreticiyle yüksek samimiyette bir dil ile iletişim halinde olduğu gözlemlenmektedir.* (Kuş, 2021 s.261). ‘‘ Metaverse, sanal ve fiziksel dünyaların birleştiği dijital bir evreni temsil eder ve kullanıcılara kişiselleştirilebilir sanal kimliklerle etkileşim imkanı sunar. Toplumsal algılarda farklılıklar bulunsada, metaverse eğitim, iş, eğlence, yaratıcılık gibi alanlarda fırsatlar sunarken, veri gizliliği, güvenlik, sosyal izolasyon ve ekonomik eşitsizlik gibi endişeleri de beraberinde getirebilir. Ayrıca, metaverse içinde içerik üreticilere yönelik izleyici geri bildirimleri daha samimi bir dilde iletişim sağlar ve bu, içerik üreticileri için

önemli bir unsurdur. Sonuç olarak, sinema anlatımı olarak metaverse evreni, metaverse kavramının ne olduğu ve nasıl kullanıldığı gibi konuları ele alarak, internet kültürünün nasıl yaratıldığı ve nasıl etkilediği, insanların hayatlarına nasıl entegre olduğu, insanların bu platformda nasıl bir deneyim yaşadıkları ve insanların sanal dünyalarda nasıl ilişki kurdukları gibi konuları ele alarak açıklanabilir.

1.3.3 Metaverse temalı filmlerin anlatım özellikleri

Metaverse, bir sanal gerçeklik platformu olarak düşünülebilir ve bu platformda gerçekleşen olayları konu alan filmler de sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir. Özellikle bilgisayar animasyonu ve sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, metaverse filmleri de popüler hale gelmiştir. Bu tür filmler, izleyicilere sanal gerçeklik ortamının içine girerek, karakterlerin yaşadığı dünyaya dahil olma ve hikayeyi daha derin bir şekilde anlama imkanı sunar. Sinema tarihinde, metaverse filmlerinin yanı sıra çok çeşitli türlerde filmler de üretilmiştir. Bu türler arasında aksiyon, macera, romantik, komedi gibi filmler yer almaktadır. Sinema tarihi içinde, filmlerin içeriği ve anlatımındaki değişimler de önemli rol oynamıştır ve bu değişimler, izleyicilerin ilgi alanlarını ve beklentilerini de etkilemiştir. Sinema tarihi boyunca filmlerin çeşitliliği ve anlatım özellikleri değişime uğramış ve bu değişimler, sinema sektörünün gelişimine de önemli katkılar sağlamıştır. Metaverse filmleri de bu çeşitliliğin bir parçasıdır ve sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, bu tür filmler de hızla popüler hale gelmiştir. Bu platformda gerçekleşen olayların anlatımını konu alan filmler genellikle bilgisayar animasyonu veya sanal gerçeklik teknolojisi gibi teknikler kullanılarak üretilir. Bu tür filmlerde, izleyiciler sanal gerçeklik ortamının içine girerek, karakterlerin yaşadığı dünyaya dahil olabilir ve hikayeyi daha derin bir şekilde anlayabilirler. Metaverse filmleri genellikle fantastik, bilimkurgu veya distopik temalar üzerine kuruludur ve karakterlerin sanal gerçeklik ortamında yaşadığı mücadeleleri, zorlukları ve keşiflerini anlatırlar. Bu tür filmlerde, karakterler genellikle birbirleriyle etkileşimde bulunurlar ve sanal gerçeklik ortamında yeni dünyalar keşfedebilirler. Metaverse filmleri ayrıca, gerçek dünyada olamayacak olayların gerçekleştiği bir dünyada geçebilir ve bu da filmlerin hikayesi için çok çeşitli senaryo seçeneklerini sunar. Bu tür filmlerde, karakterler genellikle özel yetenekler ve güçler kazanabilir ve bu sayede daha da

ilginç hikayeler anlatılabilir. Metaverse filmlerinin anlatım özellikleri, sanal gerçeklik ortamının imkanlarını tam olarak kullanmayı hedefler ve izleyicilere daha derin bir deneyim sunmayı amaçlar. Bu tür filmlerde, karakterler genellikle sanal gerçeklik ortamında hareket ederler ve izleyiciler de bu hareketleri takip edebilirler. Bu sayede, filmler daha da gerçekçi ve etkileyici hale gelebilir. Metaverse konulu filmler, sanal gerçeklik ortamında geçen olayları konu alır ve bu sayede çok çeşitli senaryo seçeneklerine sahiptir. Metaverse konulu filmler, genellikle sanal gerçeklik, yapay zeka ve dijital dünya gibi konuları ele alır. Bu filmler, gerçek dünyadan farklı bir dünya sunar ve genellikle fantastik olaylar içerir. Metaverse'de filmin anlatım özellikleri sırasıyla; Sanal gerçeklik, yapay zeka, fantastik öğeler ve dijital dünyalar olarak izleyiciye sunulmaktadır. Sanal gerçeklikte, metaverse filmleri, sanal gerçekliğin teknolojilerinin vurgulanması. Bu teknolojiler, uygulamaya gerçek dünyadan farklı bir dünya sunar ve film anlatımında önemli bir rol oynar. Yapay zekaya bakıldığında, metaverse filmleri, yapay zeka teknolojilerinin mesajlaşmasını da alır. Bu teknolojiler, film karakterleri arasındaki iletişimleri ve hikayenin gidişatını belirleyen ana unsurlar olarak belirlenmektedir. Fantastik öğeler ise metaverse filmlerde, hayatın gerçek dünyadan farklı bir dünyaya dalmasını sağlar ve filmin anlatımını daha ilgi çekici hale getirir. Son olarak dijital dünya ile alakalı olan metaverse filmleri, dijital dünya sistemini ele alır. Bu dünya, gerçek dünyadan farklı bir dünya olarak tasvir edilir ve film karakterleri bu dünyada maceralar yaşar. Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Arasındaki Fark: Metaverse filmleri, gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki farkı vurgular. Bu farklı, filmin karakterleri ve hikayesi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Netice olarak metaverse temalı filmler izleyiciye gerçek dünyadan farklı bir dünya sunar ve genellikle fantastik hikayeler içerir. Bu içerik filmin anlatımını sanal gerçeklik, yapay zeka, dijital dünya, fantastik öğeler gibi konuları ele alarak gerçeklik ve sanal dünya arasındaki farkı vurgulamakta öne çıkar.

İKİNCİ BÖLÜM

2. METAVERSE TEMSİLİNİN SİNEMA VE TELEVİZYON İLE İZLEYİCİ ANALİZİ

İnteraktif sinema, sinema dünyasında önemli bir gelişme olarak kabul edilmekte ve gelecekteki sinema yapımları için heyecan verici bir potansiyele sahip bulunmaktadır. İnteraktif sinemanın, sinema dünyasında bir devrim yaratabileceği düşünülmektedir. Bu yeni tür, izleyicilere sadece izlemek yerine filmin bir parçası olma fırsatı sunar. Bu, sinema deneyimini daha önce hiç olmadığı kadar kişiselleştirilmiş hale getirir ve izleyicilere filmin olaylarının gelişimine katılma ve etkileşimde bulunma yeteneği verir. İnteraktif sinemanın temelinde, izleyicilerin karar alma yetkisi vardır. Bu, filmdeki karakterlerin ve olayların nasıl ilerleyeceğini doğrudan etkileyebilirler. İzleyiciler, filmin farklı senaryo yollarını deneyimleyerek farklı sonuçları gözlemleyebilirler. Bu, her seyirci için farklı bir hikaye deneyimi yaratır ve aynı filmi defalarca izleme isteği doğurur.

Birçok interaktif sinema örneği bulunmaktadır. Örneğin, sanal gerçeklik sineması, izleyicileri gerçek dünyadan tamamen farklı bir dünyada gezinme deneyimine sokar. Bu tür, izleyicilere bir olayın içindeymiş gibi hissettirir ve gerçekçi bir etki yaratır. İnteraktif filmler, izleyicilere karakterlerin kararlarını yönlendirmeleri için seçenekler sunar. Bu seçenekler, hikayenin farklı bir yönde gitmesine yol açabilir. İnteraktif sinema oyunları, izleyicilere olaylara katılma fırsatı sunar ve birçok zorluğu aşmalarını gerektirebilir. İnteraktif sinema deneyimleri ise tema parkları ve etkinlikler aracılığıyla izleyicilere farklı dünyaların içinde yer alma fırsatı sunar.

Ready Player One filmi, interaktif sinemanın potansiyelini gösteren önemli bir örnektir. Film, izleyicilere The Shining filmindeki ikonik sahneleri yeniden yaşatma fırsatı sunar ve

karakterlerin bu sahneleri nasıl etkilediğini gösterir. Bu, izleyicilere filmin içinde bir aktör gibi hissettirir ve filmin sonucunu etkileme yetkisi verir. Ancak, interaktif sinemanın başarılı bir şekilde uygulanması zorlu bir süreçtir. Yüksek maliyetler gerektirebilir ve karmaşık bir yapıya sahiptir. Ayrıca, senaryo yazımı ve yönetim açısından da yeni zorluklar ortaya çıkarır. İzleyicilere çok sayıda seçenek sunmak, hikayenin bütünlüğünü korumak için dikkatli planlama gerektirir.

İnteraktif sinemanın geleceği oldukça heyecan vericidir. İzleyiciler, daha önce hiç olmadığı kadar yakından bağlanabilecekleri ve etkileşimde bulunabilecekleri filmlerle karşılaşabilirler. Ayrıca, bu yeni tür, sinema endüstrisine yeni bir gelir kaynağı sağlayabilir. Özellikle sanal gerçeklik sinemasının popülerliği arttıkça, daha fazla stüdyo ve yönetmen bu türü keşfetmeye yönelebilir.

Sonuç olarak, interaktif sinema, izleyicilere film deneyimini tamamen değiştirebilecek bir potansiyele sahiptir. Bu tür, izleyicilere filmin içinde yer alma ve hikayeyi etkileme fırsatı sunar.

2.1 Metaverse'in Sinema Ve Televizyona Etkisi

Metaverse kavramı, hızla yaygınlaşarak sinema sektörü üzerinde önemli bir etki yaratmıştır. Bu nedenle, metaverse dünyası sinema yapımlarında sıkça kendine yer bulmaktadır. Metaverse'un sinema içerisindeki varlığı, son yıllarda gözle görülür bir artış göstermiştir. Örneğin, "Ready Player One," "Matrix" ve "Kiss Me First" gibi dizi ve filmler, metaverse dünyasını ana tema olarak seçerek bu platformları temel konu olarak ele almış ve bu sanal evrenler etrafında hikayeler oluşturmuşlardır. Bu eserler, metaverse dünyasının potansiyelini gözler önüne sermiş ve bu sanal dünyaların eğlence, eğitim, işletmeler ve sosyal etkinlikler gibi çok çeşitli amaçlar için kullanılabilirliğini kanıtlamışlardır. Metaverse dünyasının sinema içerisindeki varlığının artması, bu sanal platformların giderek daha fazla kullanıcı tarafından keşfedilip kullanılmasını tetiklemiştir. Ayrıca, metaverse dünyasının sinema içerisindeki varlığının artışı, bu sanal evrenlere dair daha fazla bilgi edinme isteğini teşvik etmiştir. Bu yapımlar, metaverse dünyasına olan ilgiyi artırmış ve bu sanal platformlar hakkında daha fazla bilgi edinme isteği uyandırmıştır. Bu istek, metaverse

dünyasının sinema içerisindeki varlığının artmasına önemli bir katkı sağlamıştır. Metaverse dünyasının sinema içerisindeki varlığının artışı, bu platformların giderek daha fazla insan tarafından keşfedilmesi ve kullanılmasının yanı sıra, metaverse dünyası hakkında daha fazla bilgi edinme isteğinin artmasına bağlı olarak gerçekleşmiştir. Bu nedenlerle, metaverse dünyasının sinema içerisindeki varlığı gözle görülür bir şekilde artmıştır.

2.2 Metaverse Sinemasının Sanal Gerçeklik Teknolojisi Üzerine Etkileri

Metaverse evreni, sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde oluşturulan bir sanal dünya olarak tanımlanır ve insanların birbirleriyle iletişim kurabildiği bir yerdir. Metaverse evreni, sinemada da önemli bir rol oynar ve sinema endüstrisine yeni bir boyut kazandırır. İnteraktif sinema ise, izleyicilere filmlerdeki olayların içinde yer alma imkanı sunar ve izleyicilerin filmlerdeki olayların gelişimine katılımını ve etkileşimini sağlar. İnteraktif sinema, sinema endüstrisine yeni bir boyut kazandırır ve izleyicilere daha gerçekçi bir deneyim sunar. Metaverse evreni ile interaktif sinema arasında bir bağlantı vardır, çünkü Metaverse evreni sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde oluşturulur ve sanal gerçeklik sineması olarak adlandırılır. Sanal gerçeklik sineması, izleyicilere gerçek dünyadan tamamen farklı bir dünyada gezinebilme imkanı sunar ve izleyicilere filmlerdeki olayların içinde yer alma imkanı verir. Bu nedenle, Metaverse evreni ile interaktif sinema arasında bir bağlantı vardır ve Metaverse evreni interaktif sinemaya yeni bir boyut kazandırır. Diğer yandan Metaverse sineması, hala yeni bir sinema türü olduğu için, Metaverse sinemasının sanal gerçeklik teknolojisi üzerine etkileri, sinema endüstrisine ve izleyici deneyimine nasıl bir etki yaptığı gibi konuları ele alan çalışmalar yapılmaktadır. Metaverse sinema ve interaktif sinema arasındaki ilişki, sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde oluşturulan Metaverse sinemasının, izleyicilere filmlerdeki olayların içinde yer alma imkanı sunmasıdır. Bu sayede, Metaverse sinema interaktif sinema türüne örnek olarak gösterilebilir ve Metaverse sinema, interaktif sinemaya yeni bir boyut kazandırır. Bu ilişki, neden-sonuç ilişkisi olarak da düşünülebilir. Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişimi nedeniyle oluşturulan Metaverse sineması, izleyicilere filmlerdeki olayların içinde yer alma imkanı sunarak interaktif sinema türünün oluşumuna neden olmuştur. Bu nedenle, Metaverse sinema ve interaktif sinema arasındaki ilişki, sanal gerçeklik teknolojisinin

gelişimi sonucu oluşan bir ilişkidir.

Kuşkusuz, interaktif şekilde oluşturulan her içerik manuel olarak oluşturulan içeriklerden çok daha fazla ilgi görmektedir. Çünkü, gerek bir oyun gerekse bir kısa filmde oyuncu/seyirci kendini ne kadar karakterle özdeşleştirirse o kadar ait hisseder ve hikayenin içinde kalır. Görsel sanatların hayal dünyasını biraz daha kısıtladığını varsayarsak aslında karakterle bir bütün olan seyirci kısıtlanan özgürlüğü geri kazanmış olur. Aynı zamanda içerik oluşturucusu da fikirlerini çok daha özgür bir çerçevede yansıtabilir. Bu nedenle interaktif videolar birkaç senedir popülerliği yakalaması ile birlikte daha da yükselecek gibi görünmektedir. (Cinema8, 2020)

İnteraktif sinema, tasarımı ve yapımı açısından daha yüksek maliyetler gerektirir ve daha karmaşık bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, interaktif sinema yapımının daha az filmde kullanıldığı görülmektedir. Bu durum, interaktif sinema tasarımının ve yapımının daha az özgür olmasına neden olabilir. Ancak, interaktif sinema türü ile ilgili olarak, izleyicilere filmlerdeki olayların içinde yer alma imkanı sunulması nedeniyle, izleyicilerin filmlerdeki olayların gelişimine katılımı ve etkileşimi önemli bir rol oynar. Bu sayede, izleyicilerin filmlerdeki olayların gelişimine etki etmeleri ve filmlerdeki olayların içinde yer almaları, interaktif sinema türünün özgürlük açısından daha önemli bir yönüdür. “Özdeşleşme kavramı sinemada izleyicinin film evreni ve karakter ile yaşadığı özdeşliği aktarmak için kullanılmaktadır. Sinemada özdeşleşme Lacanyen bir anlatı ile açıklanmakta ve Lacan tarafından çalışılan “ayna evresi” teorisi ile çözümlenmektedir (Ünlü, 2020 s.2).” İnteraktif sinema ve metaverse arasındaki benzerlik, ikisinin de izleyicilerin veya kullanıcıların seçimlerinin hikâyenin yönünü etkilemesidir. Ancak interaktif sinema genellikle bir film veya video oyunu olarak sunulurken, metaverse ise bir sanal gerçeklik dünyası olarak sunulmaktadır. Bu nedenle, interaktif sinema ve metaverse arasındaki benzerlikler açısından bakıldığında, ikisinin de izleyicilerin veya kullanıcıların seçimlerinin hikâyenin yönünü etkileme özelliği vardır. Metaverse, bir sanal gerçeklik platformudur ve interaktif sinema ile benzerlikleri olabilir ancak farklılıkları da vardır. İnteraktif sinema, izleyicilere bir film izlerken seçim yapma veya etkileşimde bulunma olanağı sunar. Örneğin, bir

interaktif filmde izleyiciler, hikayenin yönünü değiştirebilir veya karakterlerin eylemlerini etkileyebilirler. Metaverse ise, sanal gerçeklik dünyası olarak düşünülebilir ve izleyicilere gerçek zamanlı etkileşim ve etkinlikler sunar. Metaverse'de, izleyiciler kendi avatarlarını oluşturarak veya mevcut avatarları kullanarak, sanal dünyada yer alan diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunabilir ve birçok farklı aktiviteyi gerçekleştirebilirler. Bu aktiviteler arasında, oyunlar oynama, müzik dinleme, sohbet etme veya sanal etkinlikleri izleme gibi seçenekler yer alabilir. Bu nedenle metaverse ve interaktif sinema arasındaki temel fark, izleyicilere sunulan etkileşim seviyesidir. İnteraktif sinema, izleyicilere film izlerken seçim yapma ve etkileşimde bulunma olanağı sunarken, metaverse izleyicilere gerçek zamanlı etkileşim ve etkinlikler sunar. Bu etkileşim sonucunda izleyici filmdeki rolü ve filmin gidişatına yön veren kişi rolünü üstlenmektedir. Bu yeni yaklaşım, izleyicilere pasif gözlemci olma rolünü tamamen bırakarak, film üzerinde etkili bir şekilde aktif bir rol oynamalarına izin vermektedir. İnteraktif sinemada, izleyici artık sadece ekrandaki olayları izlemekle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda bu olayların seyrini değiştirme yeteneğine sahip olabilmektedir. Etkileşim mantığına dayalı olarak, izleyicilerin seçimleri ve kararları filmdeki hikayenin gelişimini etkiliyor. ‘‘Ayna evresi’’ çerçevesinde bu durum izleyicilere daha fazla katılım ve empati fırsatı sunuyor. ‘‘*Bu teori ile izleyici, sinema perdesinde gördüğü karakter (imge) ile simgesel bir özdeşleşme yaşamaktadır. İzleyicinin karakter ile yaşadığı bu özdeşleşme filmde haz almasını başka bir ifade ile katharsise ulaşmasını da kolaylaştırmaktadır.* (Ünlü, 2020 s.2).’’ İzleyiciler, karakterlerin yerine geçiyor ve onların kararlarını etkileyerek hikayenin sonucunu kesin bir şekilde belirliyorlar. Bu da "katarsis" denilen duygusal bir tatmin sağlıyor. İnteraktif sinema, izleyicilerin duygusal olarak daha bağlı hissetmelerine ve hikayeye daha derinlemesine dalmalarına olanak tanır. Aynı zamanda, interaktif sinema teknoloji ile birleşerek kullanıcıların sinema deneyimini baştan aşağı değiştirmektedir. Geleneksel sinema sadece izlemekle sınırlıyken, interaktif sinema kullanıcıların filmi tam anlamıyla yönlendirmesine bir şekilde olanak tanır. Bu, izleyicilerin kesin bir şekilde daha fazla kontrol sahibi olmalarını sağlar ve kendilerini daha fazla bağlı hissetmelerini sağlar. İnteraktif sinemanın bir diğer önemli özelliği de senaryo çeşitliliğidir. Her izleyici, filmi bir şekilde farklı deneyimleyerek daha farklı sonuçlara ulaşabilir. Bu, izleyicilere filmi birden fazla kez izleme ve farklı sonuçları keşfetme fırsatı verir. Bu da sinema deneyimini daha zengin ve ilgi çekici hale getirir. İnteraktif sinemanın bir başka

avantajı, izleyicilerin daha fazla bağımsızlık hissi yaşamalarını kesin bir şekilde sağlamasıdır. Geleneksel sinemada, izleyiciler senaryonun belirlediği yolda ilerlerler. Ancak interaktif sinemada, izleyiciler kendi kararlarını verirler ve bu kararlar hikayenin nasıl gelişeceğini kesin bir şekilde belirler. Bu, izleyicilerin kesin bir şekilde daha fazla özgürlük hissetmelerini sağlar.

Ayrıca, interaktif sinema teknoloji ile birleştiğinde, izleyicilere daha fazla görsel ve işitsel deneyim kesin bir şekilde sunar. 360 derece görüntüleme, sanal gerçeklik (VR) teknolojisi ve gelişmiş ses efektleri, izleyicilerin filmi kesin bir şekilde daha immersif bir şekilde deneyimlemelerini sağlar. Bu, sinema deneyimini daha çarpıcı ve unutulmaz hale getirir. Ancak, interaktif sinemanın getirdiği bu yeniliklerin yanı sıra bazı tartışmalar da bulunmaktadır. Birçok izleyici, geleneksel sinemanın katarsis deneyimini kaybetmekten endişe etmekte. Çünkü Geleneksel sinemada, izleyiciler olaylara duygusal olarak bağlanır ve karakterlerin yaşadığı duygusal dönüşümleri kesin bir şekilde deneyimlerler. Ancak interaktif sinemada, izleyiciler kararlar alarak hikayeyi etkiledikleri için bu duygusal bağın kesin bir şekilde zayıflayabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, interaktif sinemanın izleyicileri daha fazla bağımlı hale getirebileceği kesin bir şekilde endişesi vardır. İzleyiciler, farklı sonuçları görmek ve deneyimlemek için sürekli olarak aynı filmi izlemeye teşvik edilebilirler. Bu, bazılarında göre zaman kaybı ve bağımlılık sorunlarına yol açabilir. Bununla birlikte, interaktif sinema, gelecekte sinema deneyimini nasıl şekillendireceğimize dair heyecan verici bir bakışı kesin bir şekilde sunuyor. Sinema, uzun yıllardır seyircilere bir hikayenin veya bir dünyanın içine dalma fırsatı sunan büyülü bir sanat formu olmuştur. Ancak son yıllarda teknolojik gelişmeler, sinema deneyimini tamamen yeni bir boyuta taşımaktadır. İnteraktif sinema, izleyicileri sadece pasif bir şekilde izlemek yerine hikayenin akışını etkileyen bir rol üstlenmeye davet etmektedir. Bu, izleyicilere daha fazla özgürlük ve etkileşim imkanı sunarak sinema deneyimini zenginleştirmektedir. İnteraktif sinema izleyicilere hikayenin nasıl gelişeceği konusunda söz sahibi olma şansı vermektedir. Bu, izleyicilere deneyimlerini kişiselleştirme fırsatı sunmakta ve her seyir deneyimini benzersiz kılmaktadır. İnteraktif sinemanın en önemli özelliklerinden biri, seçimlerin ve kararların hikayenin sonucunu doğrudan etkileyebilmesidir. İzleyici, karakterlerin nasıl davranacağına, hikayenin hangi yönlerini keşfedeceğine ve hatta sonun nasıl olacağına

karar verebilir. Bu, izleyicilere hikayenin yazarları gibi hissetme fırsatı sunar ve pasif bir izleyici olmanın ötesinde, aktif bir katılımcı olmalarını sağlar. Ayrıca interaktif sinemada izleyiciler, ilgi duydukları karakterlerin veya hikayelerin daha fazla ayrıntısını keşfetme fırsatına sahip olmaları hikayenin daha zengin ve dokusal bir deneyim sunmasını sağlar. İnteraktif sinema aynı zamanda izleyicilere hikayeyi daha derinlemesine anlama ve analiz etme fırsatı sunar. Kararları ve seçimleri üzerine düşünmek, hikayenin karmaşıklığını anlamak için gereklidir. Bu, izleyicilerin film hakkında daha fazla düşünmelerine ve tartışmalarına olanak tanır. İnteraktif sinema, İzleyicilere daha fazla katılım ve kontrol imkanı sunarak sinema deneyimini zenginleştirmektedir. Ayrıca, izleyicilere daha derinlemesine bir hikaye anlama fırsatı sunar ve hikaye üzerine düşünmelerini teşvik eder. Ancak interaktif sinemanın yapımı ve deneyimi yönlendirmek için dikkatli bir denge sağlamak zor olabilir. İzleyiciler arasında deneyimlerin paylaşılması da karmaşıklık yaratabilir. Bu durumda Gelecekte sinemanın nasıl evrileceği konusunda, interaktif sinema kesinlikle önemli bir rol oynayacaktır. İzleyicilerin daha fazla katılım ve kontrol istedikleri bir dünyada, interaktif sinema, sinemanın yeni bir yolunu temsil ediyor. Ancak bu yeni sinema biçimiyle ilgili daha fazla deneme yapılması ve yeni teknolojilerin geliştirilmesi gerekecektir. İnteraktif sinema, sinemanın geleceğini şekillendiren bir güç olarak kalacak ve izleyicilere daha zengin, etkileşimli ve özgür bir deneyim sunmaya devam edecektir. *“Geleneksel sinemadaki ‘katarsis’ olgusu, etkileşimli sinemada kullanıcıların birer kahraman ve senaryo çeşitliliklerinin de kaşifi olarak adlandırmasıdır (Kurt,2019 s.185).”* Metaverse dünyasında kişinin rol yapma tutkusu önemli bir konudur. Metaverse dünyası, bir sanal gerçeklik platformu olarak düşünülebilir ve izleyicilere gerçek zamanlı etkileşim ve etkinlikler sunar. Bu platformlar, kullanıcıların kendi avatarlarını oluşturarak veya mevcut avatarları kullanarak, sanal dünyada yer alan diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunma olanağı sunar. Bu etkileşimler arasında, rol yapma da yer alır. Rol yapma, metaverse dünyasında kullanıcıların kendi avatarlarını kullanarak, bir karakter olarak davranma ve oynama şeklinde düşünülebilir. Bu, kullanıcıların kendi avatarlarını kullanarak bir karakter olarak davranma ve oynama şeklinde düşünülebilir. Bu, kullanıcıların kendi avatarlarını kullanarak bir karakter olarak davranma ve oynama şeklinde düşünülebilir. Rol yapma oyunları ve rol yapma filmleri, bir karakter olarak davranma ve oynama üzerine odaklı etkinliklerdir ve bu nedenle aralarında benzerlikler

bulunur. Ancak, bu iki tür etkinlik arasında da farklılıklar vardır. Rol yapma oyunları, genellikle bir grup insanın bir araya gelerek, bir karakter olarak davranma ve oynama üzerine odaklı bir oyun olarak düşünülebilir. Bu oyunlar, yüz yüze ya da online olarak yapılabilir ve kullanıcıların kendi avatarlarını oluşturarak veya mevcut avatarları kullanarak, bir karakter olarak davranma ve oynama olanağı sunar. Rol yapma oyunları, genellikle bir senaryo ya da hikaye üzerine kuruludur ve kullanıcıların kendi avatarlarını kullanarak, bir karakter olarak davranma ve oynama olanağı sunar. Rol yapma filmleri ise, genellikle bir senaryo üzerine kurulmuş bir film formatıdır ve oyuncuların, bir karakter olarak davranma ve oynama üzerine odaklı bir performans sergilemesini gerektirir. Bu filmler, genellikle izleyicilere izlemek için sunulur ve izleyicilere etkileşim olanağı sunmaz. Rol yapma filmleri, genellikle bir senaryo üzerine kuruludur ve oyuncuların, bir karakter olarak davranma ve oynama üzerine odaklı bir performans sergilemesini gerektirir.

Bu iki tür etkinlik arasındaki benzerlikler, her ikisinin de bir karakter olarak davranma ve oynama üzerine odaklı olmalarıdır. Ancak, rol yapma oyunları genellikle yüz yüze ya da online olarak yapılabilir ve izleyicilere etkileşim olanağı sunarken, rol yapma filmleri genellikle izleyicilere izlemek için sunulur ve izleyicilere etkileşim olanağı sunmaz.

2.3 Popüler Kültür Öğelerinde Sinema Ve Metaverse İlişkisi

Metaverse, literatürde bir sınır ötesi sanal gerçeklik dünyası olarak tanımlanmakta ve popüler kültürde birçok farklı bağlamda ele alınmıştır. Örneğin, Neal Stephenson'ın 1992 tarihli "Snow Crash" adlı romanı, metaverse kavramını önemli bir tema olarak işlemiştir. Bu roman, metaverse'i bir yerleşim alanı olarak tanımlar ve insanların bu sanal yerleşim alanında kendi sanal karakterlerini oluşturabilecekleri ve onların hayatlarını sürdürebilecekleri bir ortam sunar. Ayrıca, "Kiss Me First" dizisi, "Avatar" ve "The Matrix" filmleri de metaverse konseptini işleyen önemli popüler kültür örneklerindedir. Bu eserlerde metaverse, gerçek dünyayla kopmuş bir sanal gerçeklik dünyası olarak tasvir edilir ve karakterler, bu sanal dünyada varlıklarını sürdürürler. Metaverse, popüler kültürün farklı alanlarında geniş bir şekilde ele alınmış ve genellikle bir sanal gerçeklik ortamı olarak tanımlanmıştır. Bu sanal dünyada insanlar, kendi sanal karakterlerini yaratma ve bu

karakterler aracılığıyla farklı deneyimler yaşama fırsatına sahiptirler. Bu özellikle bilgisayar oyunları ve sinema endüstrisinde yaygın olarak kullanılmıştır. Metaverse, popüler kültürde önemli bir rol oynayan bir kavramdır, çünkü insanlara sınırları aşarak sanal gerçeklik dünyasında yaşama imkanı sunar. Bu, insanların gerçek dünyadaki kısıtlamaları aşarak daha fazla yaratıcılık ve macera deneyimi elde etmelerine yardımcı olur. Ayrıca, metaverse aynı zamanda insanların gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerini genişletme fırsatı sunar, çünkü insanlar gerçek dünyadaki coğrafi sınırları aşarak dünya çapında iletişim kurabilirler. Bu nedenle, metaverse kavramı popüler kültürde büyük bir öneme sahiptir, çünkü insanlara sanal gerçeklik dünyasında yaşama ve etkileşimde bulunma imkanı sunar.

Metaverse, gerçek dünyadaki sosyal etkileşimleri genişletme olanağı sunan ve günümüzde Roleplay oyunları gibi bazı uygulamalarda, tam anlamıyla kapsamlı bir metaverse tanımına uymasa da, farklı sanal kimliklerle rol alma deneyimini sağlayan bir kavramı ifade eder. Bu nedenle, bilgisayar oyunları içinde "*Second Life*" ve "*World of Warcraft*" gibi oyunlar, metaverse kavramını vurgulayan önemli örneklerdir. Bu oyunlar, oyunculara sanal karakterler oluşturup bu karakterlerle sanal dünyalarda etkileşime girebilme imkanı sunarlar. Metaverse, eğitim, eğlence, iş ve ticaret gibi birçok sektörde kullanım potansiyeline sahiptir ve bu alanlarda popülerliğini artırabilir. Örneğin, eğitim sektöründe, metaverse kullanılarak sanal sınıflar oluşturulabilir ve öğrenciler bu sanal ortamlarda eğitim alabilirler. Eğlence alanında, metaverse kullanılarak sanal turizm, sanal oyunlar ve benzeri etkinlikler düzenlenebilir. İş dünyasında ise metaverse, toplantılar, seminerler ve benzeri etkinlikler için kullanılabilir, aynı zamanda ticaret alanında online mağazalar açılabilir ve ürünler sanal platformlarda satışa sunulabilir. Metaverse'ın bu farklı sektörlerde kullanılabilir olması, popüleritesini artırırken aynı zamanda metaverse teknolojisinin ve ürünlerinin gelişmesine de katkıda bulunabilir. Bu durum, metaverse'ın gelecekte daha fazla teknolojik bir platform haline gelme potansiyelini yükseltebilir.

Bu çok yönlü kullanım potansiyeli, metaverse kavramının yaygınlaşmasına ve genişlemesine katkı sağlayabilir. Metaverse'ın yaygınlaşması, bu teknolojinin ve hizmetlerinin daha fazla kişi ve sektör tarafından benimsenmesine yol açabilir. Bu, metaverse'ın teknolojik altyapısının ve kullanıcı deneyiminin geliştirilmesine olanak

tanırken, yeni iş fırsatlarının ve endüstri standartlarının oluşturulmasına da imkan sağlar. Özellikle pandemi gibi dönemlerde, metaverse ve sanal gerçeklik, insanların uzaktan çalışma, eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim ihtiyaçlarını karşılamak için daha önemli hale gelmiştir. Bu nedenle, metaverse'ın bu tür zorlu koşullarda bir çözüm olarak kabul edilme potansiyeli vardır.

Metaverse kavramı, farklı sektörlerde ve günlük yaşamın pek çok yönünde kullanılabilen önemli bir kavramdır. Bu çok yönlü kullanım potansiyeli, metaverse'ın yaygınlaşmasını ve daha geniş bir kabul görmesini sağlar. Bu gelişmeler, metaverse'ın gelecekte daha fazla yenilik ve fayda sunabileceğine işaret etmektedir. Metaverse, gerçek dünyaya son derece benzer bir şekilde tasarlanmış bir sanal ortam olarak öne çıkmaktadır. Bu sanal dünyada, kullanıcılar kendi kararlarını alarak ve eylemlerde bulunarak büyüme ve gelişme deneyimleri yaşarlar, benzer şekilde gerçek dünyada olduğu gibi. Bu durum, Metaverse'in kullanıcıların etkileşimleri ve seçimleri üzerinde büyük bir etki yaratma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Metaverse'in hızla yayılması ve popüler hale gelmesi, birçok kişi tarafından yaratıcılığı büyük ölçüde teşvik edeceği görüşüne yol açmaktadır. Bu sanal dünya, insanlara yaratıcı özgürlük sunacak ve sanatsal ifadeyi destekleyecektir. Aynı zamanda iş dünyası için de büyük avantajlar sunabilir. İşletmeler, Metaverse'i pazarlama ve müşteri etkileşimi için bir platform olarak kullanma fırsatı bulabilirler. Ünlü markalar, kullanıcılarla daha derinlemesine etkileşim kurabilir ve ürünlerini tanıtmak için yaratıcı yollar bulabilirler. Sonuç olarak, Metaverse, internetin yeni bir evrimi olarak kabul edilmekte ve birçok farklı alanda büyük potansiyele sahip olarak görülmektedir. Metaverse'in en çarpıcı özelliği, gerçeğe oldukça yakın bir şekilde tasarlanmasıdır. Bu sanal dünya, kullanıcıların büyümesi ve gelişmesi, aldıkları kararlar ve gerçekleştirdikleri eylemlere bağlı olarak şekillenir. Bu, katılımcılara kendilerini tam anlamıyla ifade etme ve etkileşimde bulunma fırsatı sunar. Metaverse, bireylerin sanal dünyada gerçekleştirdikleri deneyimleri gerçeğe çok yakın bir biçimde sunarak, bu alanlarda sosyal, ekonomik ve kültürel etkileşimleri destekler.

Son dönemler de sıklıkla duyulan Meta (Evren), Verse(Ötesi) kelimelerin birleşiminden oluşan Metaverse terimi internet, arttırılmış gerçeklik ve tüm sanal ortamların bir arada bulunduğu bu kavram kolektif bir sanal paylaşım

alanı olarak da ifade edilebilir. Bu terim ilk defa 1992 yılında Neal Stephenson tarafından kullanılmış ve arttırılmış gerçeklik teknolojisiyle tekrar popüler hale gelmiştir. Gerçeğe yakın olacak şekilde tasarlanan bu sanal dünyada büyüyen gelişme, insanların karar ve eylemlerine bağlıdır. Gittikçe hız kazanmış durumda olan, popüler kültüre ayak uyduran Metaverse, yaratıcılığı ciddi oranda açığa çıkartacağı tahmin ediliyor. Bu ortamlar özellikle işletmeler ve popüler olan markalar açısından son derece faydalı olacağı söylenebilir. (Metaverse ve Popüler Kültür, 2022 <http://www.azizmsanat.org/2022/02/06/metaverse-ve-populer-kultur-ceylan-kara/>)

Metaverse, popüler kültür içerisinde etkin bir role sahip bir kavram haline gelmiştir. Metaverse, bir sanal dünya olarak kabul edilir ve genellikle çok sayıda kullanıcının aynı anda etkileşimde bulunduğu bir çoklu ortamda kullanılır. Bilindiği üzere metaverse, bir sanal dünya olarak kabul edilir ve genellikle çok sayıda kullanıcının aynı anda etkileşimde bulunduğu bir çoklu ortamda kullanılır. “*Zaman sinemanın içerisinde duygular ve algıları yeniden oluşturur. Zaman, duyguları ve algıları belirli mekânlar aracılığıyla sunar. Zaman, mekân aracılığıyla somutlaşır ve mekânın içerisinde bir forma dönüşür (Yıldırım,2021 s.362).*” Çünkü sanal dünya tıpkı sinemada ki zaman algısı gibi dönüşerek zaman ve mekan kavramını ortadan kaldırır. Örnek olarak, "Ready Player One" adlı roman ve film, metaverse konseptine odaklanmaktadır ve bu kavram, genel popüler kültür içinde yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Ayrıca, metaverse son yıllarda artan bir şekilde sanal gerçeklik teknolojisi ile ilişkilendirilmiştir ve bu teknolojinin gelişmesi, metaverse'ın daha da fazla ilgi çekmesine yol açabilir. Sanal gerçeklik teknolojisi, metaverse gibi sanal dünyalarda kullanıcıları daha fazla içine çeken daha gerçekçi deneyimler sunarak metaverse'ın popülerliğini arttırmıştır.

Metaverse teknolojisinin gelişimi ile birlikte, farklı alanlarda kullanılacak çeşitli uygulamaların ortaya çıkmasının da önü açılmıştır.

2.4 Metaverse Ve Görsel Medya İlişkisi

Metaverse temsili ve görsel medya ilişkisi, dijital çağın evrimiyle birlikte giderek daha önemli hale gelmektedir. Metaverse, sanal dünyaların, kullanıcıların etkileşimde bulunabileceği, etkileşimli ve 3D ortamlar halinde sunulduğu bir kavramdır. Görsel medya ise, metaverse içerisindeki bu sanal dünyaların yaratılmasında ve iletilmesinde kritik bir rol

oynamaktadır. Görsel medya, metaverse içerisindeki nesnelerin, karakterlerin ve ortamların gerçekçi bir şekilde tasvir edilmesine yardımcı olurken, kullanıcıların bu sanal dünyalarla etkileşim kurmalarını kolaylaştırır. Sanal dünyalar, günümüzün teknolojik ilerlemeleri sayesinde daha önce görülmemiş bir detay ve gerçeklik seviyesine ulaşmıştır. Bu gelişmeler, görsel deneyimi daha zengin ve etkileyici hale getirme amacı taşırken, aynı zamanda bu dünyaların içindeki meta verilerin optimize edilmesine olanak sağlamıştır. Bu, sanal dünyaların daha hızlı yükleme süreleri, daha iyi performans ve daha yüksek çözünürlükte grafiklerle sunulmasını mümkün kılmıştır.

Meta verilerin yüksek düzeyde optimize edilmesi, sanal dünyaların daha hızlı ve sorunsuz bir şekilde çalışmasını sağlar. Bu, kullanıcıların daha akıcı bir deneyim yaşamalarına yardımcı olur. Özellikle oyun dünyasında, daha ayrıntılı görseller ve daha hızlı yükleme süreleri, oyuncuların oyunlara daha fazla bağlanmalarını ve daha fazla zevk almalarını sağlar. Aynı zamanda, eğitim ve simülasyon amaçlı sanal dünyalar da daha gerçekçi ve etkili hale gelir, bu da eğitim ve öğrenme süreçlerini iyileştirir. Sanal dünyalardaki nesnelerin çeşitliliği ve esnekliği de büyük ölçüde artmıştır. Artık sanal dünyalarda daha fazla nesne ve detay bulunabilir. Bu, kullanıcıların çevrelerini daha fazla özelleştirmelerini ve kişiselleştirmelerini sağlar. Aynı zamanda sanal dünya geliştiricilerine daha fazla yaratıcılık ve esneklik sunar, çünkü daha fazla nesne ve özellik eklemek daha kolaydır. Bu da sanal dünyaların daha çekici ve eğlenceli hale gelmesini sağlar. Sanatsal ve teknolojik tekniklerin sentezlenmesi, sanal dünyaların estetik açıdan daha çekici hale gelmesine katkı sağlar. Özellikle sanat ve grafik tasarımı, sanal dünya geliştiricileri için önemli bir rol oynar. Sanatsal teknikler, sanal dünyalara görsel olarak çarpıcı ve etkileyici bir görünüm kazandırır. Teknolojik teknikler ise bu görsellerin optimize edilmesine ve daha hızlı bir şekilde iletilmesine yardımcı olur.

Bunun yanına sanal dünyalar için orantılı şekilde daha ayrıntılı görseller sağlanarak, çağdaş, sanatsal ve teknolojik tekniklerin sentezlenmesiyle meta veriler yüksek düzeyde optimize edilebilir hale gelmiştir. Nesnelerin çeşitliliği ve esnekliği genişletilirken işlenebilir, uygulanabilir ve gösterilebilir seviyeye ulaşmaktadır (Ünlü,2022).”

Bu nedenle, metaverse temsili ile görsel medya arasındaki ilişki, metaverse deneyimini daha zengin ve etkileyici hale getirerek kullanıcıların bu sanal dünyalarda daha fazla vakit geçirmelerine ve etkileşimde bulunmalarına olanak sağlar. Metaverse'in görme açısından zenginlik sağlaması, 3D grafiklerin ve sanal dünyanın kullanımıyla ilgilidir. Metaverse, gerçek dünyayı simüle etmek için son derece gelişmiş 3D grafikler ve animasyonlar kullanır. *‘Metaverse terimine kuramsal açıdan bakacak olursak kullanıcılara sunulan geniş bir iletişim ve etkileşim alanı sağlayan bu sanal gerçeklik evreni aslında bir simülasyondur. Simülasyon, olmayan bir şeyi var gibi göstermektir (Mete, 2023 s.297).’* Bu sayede kullanıcılar, sanal dünyada nesnelere, yerleri ve diğer kullanıcıları gerçekçi bir şekilde deneyimleyebilirler. Örneğin, bir kullanıcı Metaverse içinde sanal bir müzeye girebilir ve burada resimleri, heykelleri ve diğer sanat eserlerini gerçek dünyadaki gibi inceleyebilir. Bu, görsel etki açısından gerçek dünyaya benzer bir deneyim sunar. Metaverse'in betimleme açısından zenginlik sağlaması, sanal dünyanın ayrıntılı bir şekilde tasarlanmasıyla ilgilidir. Metaverse, kullanıcıların sanal dünyada farklı mekanlarda dolaşmalarına izin verir. Bu mekanlar, gerçek dünyadaki yerleri ve konseptleri simüle etmek için ayrıntılı olarak tasarlanır. Örneğin, bir kullanıcı Metaverse içinde sanal bir şehirde yürüyebilir ve bu şehirdeki binaları, sokakları ve diğer ayrıntıları gerçekçi bir şekilde gözlemleyebilir. Bu, kullanıcılara betimleme açısından zengin bir deneyim sunar. Son olarak, Metaverse'in görsel daldırma açısından zenginlik sağlaması, kullanıcıların sanal dünyaya tamamen dalmalarını sağlamakla ilgilidir. Metaverse, kullanıcıları gerçek dünyadan koparıp sanal dünyaya odaklanmalarını sağlar. Bu, kullanıcıların sanal dünyada daha derinlemesine keşifler yapmalarına ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanır. Örneğin, bir kullanıcı Metaverse içinde bir oyun oynarken, oyun dünyasına tamamen dalar ve çevresel faktörlerle etkileşimde bulunabilir. Bu, görsel daldırma açısından gerçek dünyayı taklit eder. Sonuç olarak, Metaverse, görme açısından gerçek-fiziki dünya kadar bilgi açısından zenginlik sağlayan bir dijital platform olarak kabul edilebilir. 3D grafikler, ayrıntılı tasarım ve görsel daldırma özellikleri sayesinde kullanıcıları gerçek dünyadaki gibi görsel bir deneyime sahip olmalarını sağlar. *‘Metaverse’te görme dolaylı olarak görsel etki açısından betimleme ve görsel daldırma doğrultusunda insan gözleri için gerçek-fiziki dünya kadar bilgi açısından zenginlik sağlamaktadır (Ünlü,2022).’* Bu bağlamda, metaverse temsili ve görsel medya arasındaki bu sıkı ilişki, dijital iletişimin geleceğinde

önemli bir role sahiptir. Metaverse temsili ve görsel medya ilişkisi aynı zamanda dijital kültürün gelişimine de katkı sağlamaktadır. Görsel medya, metaverse içerisindeki sanal toplulukların kimliklerini ve estetik tercihlerini ifade etmelerine olanak tanıırken, bu sanal dünyaların tasarımı ve içeriği de toplumsal, kültürel ve sanatsal faktörlerden etkilenir. Dolayısıyla, metaverse temsili ve görsel medya arasındaki etkileşim, dijital kültürel mirası zenginleştirerek, sanat ve estetik anlayışların yeni boyutlar kazanmasına katkıda bulunur. Sonuç olarak, metaverse temsili ve görsel medya arasındaki bu karmaşık ilişki, dijital ağın en önemli konularından birini oluşturur. Günümüzde, hızla dijitalleşen ve teknoloji merkezli kültür, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki etkileşimi önemli ölçüde yansıtmaktadır. Bireyler, giderek artan bir şekilde sanal dünyaları gerçek dünyalarıyla bütünleştirmekte ve bu iki dünya arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Bu durum, çeşitli temel soruları gündeme getirir ve bu meselelerin daha derinlemesine incelenmesini gerektirir. Sanal dünya, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte hızla büyümüş ve evrim geçirmiştir. İnsanlar artık çevrimiçi topluluklara, sosyal medya platformlarına, çevrimiçi oyunlara ve sanal ticarete katılmak gibi çeşitli etkinliklerde sanal dünyalarda bulunmaktadır. Bu sanal dünyalar, insanların gerçek dünya ile etkileşim halinde veya gerçek dünyadan kaçarak katıldığı mekanlardır. Bu nedenle, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişki giderek daha karmaşık hale gelmektedir.

Bu bağlamda, insanların sanal dünyada kişisel avatarlarına daha fazla yatırım yapma eğilimi, bu iki dünya arasındaki ayrımın silikleşmesinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bireyler, sanal kimliklerini gerçek kimliklerinden ayrı bir şekilde oluşturabilirler ve bu kimlikleri, sanal dünyada başarı ve statü elde etmek amacıyla kullanmaktadırlar. Örneğin, bir kişi gerçek dünyada sınırlı başarılar elde etmişse veya toplumsal olarak kabul görmemişse, sanal dünyada bir avatar aracılığıyla farklı bir kimlik yaratabilir ve bu kimlikle çevrimiçi bir ün kazanabilir. Bu, sanal dünyanın, bireylerin gerçek dünya sınırlamalarını aşabileceği bir mekan olarak görülmesine yol açar.

Sanal dünya platformları, özellikle Meta evreni gibi, bu eğilimi daha da ileri taşımıştır. Meta evreni, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ayrımı daha da silikleştiren bir platform olarak öne çıkmaktadır. Bu platform, insanlara sanal dünyada daha fazla etkileşimde bulunma ve sanal kimliklerini daha fazla geliştirme fırsatı sunar. Meta

evrenindeki avatarlar, gerçek dünyadaki bireylerin bir uzantısı gibi kabul edilebilir ve insanlar bu avatlara önemli zaman ve kaynaklar ayırabilirler. Ancak bu eğilimlerin birçok önemli sorunu da beraberinde getirdiği göz ardı edilmemelidir.

Öncelikle, sanal dünyadaki başarılar gerçek dünyadaki başarılarla aynı derecede değerli midir? Sanal dünyada kazanılan zenginlik ve güç, gerçek dünyadaki ekonomik ve sosyal dengeyi nasıl etkiler? Ayrıca, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ayrımın silikleşmesi, bireylerin psikolojik sağlığı üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir? Bu soruların yanıtlanması ve bu konuların daha fazla araştırılması gerekmektedir.

Sonuç olarak, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki etkileşim giderek karmaşık bir hal almaktadır. İnsanlar, sanal kimlikleri aracılığıyla farklı bir yaşam inşa etme eğilimindedirler. Bu eğilimler, teknolojik ilerlemelerle birlikte daha da güçlenebilir. Ancak bu yeni dünyanın getirdiği sorumluluklar ve riskler de göz ardı edilmemelidir. Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi sağlama ve bu iki dünya arasındaki etkileşimi anlama konusunda daha fazla araştırmaya ihtiyaç bulunmaktadır. Bu sanal evren, yaşadığımız gerçek evrenin sunduğu imkânların önemli bir kısmını, hatta belki de daha fazlasını doğrudan evinize getirme potansiyelini taşımaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1 READY PLAYER ONE FİLMİNİN İNCELENMESİ

"Ready Player One" (2018), Steven Spielberg tarafından yönetilen bir bilim kurgu filmidir. Film, Ernest Cline'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Filmin hikâyesi, 2045 yılında geçmektedir ve dünya, yaşamsal sorunlarla boğuşmaktadır. Bu nedenle, insanlar, gerçek dünyadan kaçmak için sanal gerçeklik oyunu olan OASIS'e sığınmaktadır. OASIS, kullanıcılarının kendi sanal dünyalarını yaratabildiği, sınırsız bir oyun alanıdır. Film, OASIS'in kurucusu olan James Halliday'in ölümünden sonra ortaya çıkan bir yarışma üzerine kuruludur. Halliday, ölümünden önce OASIS içerisinde bir tesadüf eseri bulunan tesadüfi olayların (Easter Egg) tümünü bulup bunları birleştirerek bir "Anahtar" oluşturan ilk kişiye OASIS'in tamamını miras bırakacağını açıklamıştır. Bu yarışma, Halliday'in hayatını, tutkularını ve kültürlerini öğrenmek için bir yolculuğa çıkmak anlamına gelir ve yarışmacıların anahtarı bulabilmeleri için Halliday'in hayatını araştırmak zorundadırlar. Filmde, OASIS'i yöneten ve kontrol eden IOI adlı bir şirketin, Anahtarı bulup OASIS'i kontrol etmek için yarışmaya katılan bir takımı vardır. Bu takımın lideri olan Nolan Sorrento, OASIS'i kontrol etmek için her şeyi yapmaya hazırdır. Diğer tarafta ise, OASIS'in kurucusu James Halliday'in hayranı olan ve anahtarı bulmak için yarışmaya katılan Wade Watts ve arkadaşları vardır. Wade, OASIS'i IOI'nın elinden kurtarmak ve gerçek dünyayı iyileştirmek için mücadele etmektedir. Bu film boyunca işleyen tema: hayal gücüne karşı gerçeklik savaşıdır. Ready Player One filmi bu açıdan ele alındığında filmin teknik özelliklere ve karakterlere karşılıksız göndermelerle propaganda olarak düşünülebilecek bir şeyle ortaya çıkan, neredeyse mükemmel bir sanal yaşamın bir versiyonunu tasvir etmektedir.

Filmde, sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak yaratılan OASIS dünyasında birçok fantastik yaratık ve objeler görülmektedir. Bu yaratıklar ve objeler, gerçek dünya ile OASIS dünyası arasında bir bağ oluşturmaktadır. Ayrıca, filmde çeşitli animasyon ve efektler de kullanılmıştır. Film, aynı zamanda insanların gerçek dünyadan kaçmak için teknolojiye

sığınmayı nasıl bir kaçış yolu olarak gördüklerini ve bu kaçışın ne kadar tehlikeli olabileceğini de anlatmaktadır. Filmin önemli bir mesajı, insanların gerçek dünya ile bağlarını koparmamaları ve gerçek dünyadaki sorunları çözmeye çalışmalarıdır. Bir diğer açıdan bakıldığında ise Ready Player One filminde, metaverse kavramı direkt olarak anlatılmamaktadır. Ancak, filmde sanal gerçeklik oyunu olan OASIS adlı bir oyun alanı vardır ve bu oyun alanı, metaverse ile benzer özelliklere sahiptir. Bilindiği üzere metaverse, sanal gerçeklik ve diğer teknolojik ilerlemeler sayesinde oluşan, herhangi bir fiziksel sınırı olmayan ve insanların gerçek hayatlarını sürdürdükleri bir sanal dünya anlamına gelir. Bu sanal dünya, insanların gerçek dünyadan kaçarak, kendi sanal dünyalarını yaratabildiği bir oyun alanıdır. Ready Player One filminde ise, OASIS adlı oyun alanı, kullanıcılarının kendi sanal dünyalarını yaratabildiği, sınırsız bir oyun alanıdır ve insanlar bu oyunu hem eğlence hem de kaçış noktası olarak kullanmaktadır. OASIS, gelecekteki bir dünyada geçmektedir ve dünya, yaşamsal sorunlarla boğuşmaktadır. Bu nedenle, insanlar, gerçek dünyadan kaçmak için OASIS'e sığınmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, OASIS ile Metaverse arasında benzerlikler vardır. Ancak, "Ready Player One" filminde OASIS oyun alanı, Metaverse kavramından daha az geniş bir alana odaklanmaktadır ve OASIS'in kontrolü, IOI adlı bir şirket tarafından yapılmaktadır. "Metaverse" ise, herhangi bir şirket tarafından kontrol edilmeyen, insanların gerçek dünyadan kaçarak kendi sanal dünyalarını yaratabildiği daha geniş bir alandır. Bu nedenle, "Ready Player One" filminde anlatılan OASIS oyun alanı ile Metaverse arasında benzer ilişki olduğu gibi farklılıklar da vardır. Osis ve Metaverse arasında benzerlikler şunlardır;

1. Her ikisi de sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde oluşan, insanların gerçek dünyadan kaçarak, kendi sanal dünyalarını yaratabildiği oyun alanlarıdır.
2. Sınırsız bir oyun alanıdır ve insanlar bu oyunları hem eğlence hem de kaçış noktası olarak kullanmaktadır.
3. Gerçek dünyada yaşayan insanlar tarafından kullanılmaktadır.
4. Sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde yaratılmıştır ve bu teknolojinin gelecekteki potansiyelini göstermektedir.

Oasis ve Metaverse arasındaki farklılıklar ise;

1. Oasis, film olarak konu edilmiş bir oyun alanıdır ve "Ready Player One" filminde anlatılmaktadır. Metaverse ise, bir kavramdır ve herhangi bir filmde doğrudan anlatılmamaktadır.
2. Oasis Oyun alanı, IOI adlı bir şirket tarafından kontrol edilmektedir ve bu şirket, OASIS'in kullanımını kontrol etmek ve para kazanmak için her şeyi yapmaya hazırdır. "Metaverse" ise, herhangi bir şirket tarafından kontrol edilmeyen, insanların gerçek dünyadan kaçarak kendi sanal dünyalarını yaratabildiği daha geniş bir alandır.
3. "OASIS" oyun alanı, film olarak konu edilmiş bir oyun alanıdır ve bu nedenle, yaratıklar ve objeler gibi fantastik unsurlar içerir. "Metaverse" ise, gerçek hayatın bir parçası olarak düşünülür ve bu nedenle, daha az fantastik unsurlar içerir.
4. "OASIS" oyun alanı, animasyon ve efektler gibi teknik özellikler içerir. "Metaverse" ise, gerçek hayatın bir parçası olarak düşünülür ve bu nedenle, daha az teknik özellik içerir.
5. "OASIS" oyun alanı, film olarak konu edilmiş bir oyun alanıdır ve filmde anlatılmak istenen bir mesaj içerir. "Metaverse" ise, bir kavramdır ve herhangi bir mesaj içermez.

Simülasyon evrenleri ve VR teknolojileri, insanların geleneksel gerçeklik deneyimlerini büyük ölçüde değiştirebilir. İnsanlar, bu teknolojilerle tamamen sanal bir dünyada varlık gösterebilirler, fiziksel gerçeklikle olan bağlarını koparabilirler. Bu noktada, "gerçek" sorusu geleneksel anlamını kaybetmeye başlar. Zira bu yeni gerçeklik türleri, geleneksel gerçeklikle tamamen ayrılmış bir kategori olarak değil, onunla etkileşim halinde bir bütün olarak düşünülmelidir. Bir insanın "kavanoz içinde beyin"e dönüşmesi durumu, Philosopher Nick Bostrom'un "Simülasyon Argümanı" gibi düşünce deneyleriyle ortaya atılmıştır. Bu argümana göre, gelişmiş bir medeniyet, karmaşık bir simülasyon yaratma kapasitesine sahip olabilir ve bu nedenle insanlar bu tür bir simülasyonun içinde

yaşayabilirler. Eğer bu böyleyse, insanlar kendi gerçekliklerinin ne olduğunu anlamakta zorlanacaklardır. Bu durum, "gerçek" sorusunun belirsizliğini artırır. VR teknolojileri ise gerçek dünyayı taklit etme konusundaki ilerlemeleriyle dikkat çeker. VR deneyimleri, gerçek dünyadan ayırt edilemez kaliteye ulaşmaya başladığında, insanlar sanal ve fiziksel gerçeklik arasındaki sınırı sorgulamaya başlarlar. Bu sorgulama süreci, gerçeklik kavramının evrimsel bir dönüşümünün işareti olabilmesinin önünde herhangi bir engel yoktur. VR, insanların algılarına gerçeklik duygusu kazandırabilme yapısına sahip olmakta ve bu, insanların fiziksel gerçeklikten uzaklaşarak sanal gerçeklikte yaşamaya daha fazla istekli hale gelmelerine yol açabilecek potansiyel bulundurur. Bu bağlamda, gelecekte "gerçek" sorusuna verilecek cevaplar, geleneksel tanımların ötesine geçebilir. Sanal ve fiziksel gerçeklik, birlikte melez bir bütün oluşturabilirler. İnsanlar, yaşam deneyimlerini hem fiziksel dünyada hem de sanal dünyada bir arada sürdürebilirler. Bu yeni gerçeklik anlayışı, insanların yaşamlarını zenginleştirirken, aynı zamanda varoluşsal ve etik soruları da beraberinde getirmektedir. Sonuç olarak, simülasyon evrenleri ve VR teknolojileri gibi gelişmeler, "gerçek" sorusunu yeniden düşünmeye zorluyor. Bu yeni teknolojiler, insanların gerçeklik algılarını değiştiriyor ve geleneksel tanımları sorguluyor. Gelecekte, insanların gerçeklik anlayışı, sanal ve fiziksel gerçekliğin birleşimini içerecek şekilde evrilebilir. Bu nedenle, "gerçek" sorusu artık daha karmaşık ve muğlak bir soru haline gelmektedir ve bu sorunun yanıtı, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte sürekli olarak değişecektir.

Simülasyon evreninde yaşama ihtimalinde yani insanların birer "kavanoz içinde beyin"e dönüşmesi durumunda veya VR teknolojileri geliştikçe sanal gerçeklik deneyimlerinin gerçek dünyadan ayırt edilemez kaliteye ulaşması gibi durumlarda "gerçek nedir?" sorusuna verilecek cevaplar iyice muğlaklaşacak gibi görünmektedir. (Ercan, 2019 s.121).

Sonuç olarak, teknolojideki hızlı ilerlemeler sayesinde, simülasyon evrenleri ve sanal gerçeklik deneyimleri gerçek dünyadan ayırt edilemez bir kaliteye yaklaşırken, "gerçeklik" kavramının tanımı ve sınırları giderek daha karmaşık bir hale gelmektedir. Bu durum, felsefi ve etik açıdan önemli tartışmalara ve düşünce deneyimlerine kapı aralamaktadır

3.2 Ready Player One'da Metaverse Temsili

Ready Player One filminde bahsi geçen oasis ve metaverse arasındaki ilişki göz önünde bulundurulduğunda, Ready Player One filminde gösterildiği gibi, insanlar gerçek dünyada yaşamlarındaki sıkıntıların yanı sıra, çevresel ve ekonomik sorunlarla da boğuşmaktadır. Bu nedenle, insanlar teknolojiyi kaçış yolu olarak görmekte ve gerçek dünyadan kaçmak için OASIS veya benzer bir oyun alanına sığınmaktadır. Bu eğilim, metaverse ile ilgili olarak da araştırılması mümkün gözükmektedir. Metaverse de insanlar, gerçek dünyadaki sıkıntılarında kaçarak, kendi sanal dünyalarını yaratmaktadır. İnsanların gerçek dünyadaki sorunlarını çözme yerine, kaçış yolu olarak teknolojiyi kullanma eğilimini göstermektedir. Yani Oasis insanların toplumsal baskılardan gündelik sıkıntılardan kaçmaları için biçilmiş kaftan rolü görmektedir. Fakat bu kaçışın olumsuz yönlerinden bazıları üzerinde film içinde özellikle durulmaktadır. Gerçeklikten kaçarak, Sanal dünyaya entegre olan bireyler benlik algısını kaybederek gerçek dünyadan soyutlanıp, tamamen Oasis dünyasının içinde yaşamaktadırlar. Çünkü teknolojinin hızla gelişmesi, sanal dünyanın gerçek dünya ile daha fazla entegre hale gelmesine neden olmaktadır. Bu entegrasyonun bir sonucu olarak, insanlar artık gerçek dünya ile sanal dünya arasında gidip gelmekte ve bu iki dünyanın arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Bu durum Oasis'in yeni lideri Wade Watts'ın aldığı karar ile izleyicilere aktarılmak istenmektedir. Yeni yönetim ile birlikte, insanların gerçek hayatta daha fazla zaman geçirmesi adına Oasis oyununu Salı ve Perşembe günleri kapattıklarını belirterek insanların gerçekle bağlarını koparmalarının önüne geçmek istemesinin mesajı verilmiştir.

Tüm teknolojilerin gerçekliğin yerini alamayacağı alt mesajının verilmek istendiği görülmektedir. Ayrıca alınan bu kararın McLuhan'ın temel amacını oluşturan sembol sistemleri, medya ve teknolojilerin kontrol altına alınmasının insan zihninin ve ruhunun özgürleşmesi ile ilişkili olduğu düşünülmektedir (Kavut, 2022 s.149).

Özellikle video oyunları ve sanal gerçeklik deneyimleri, insanların sanal dünyada daha fazla zaman geçirmesine neden olmaktadır. Bu sanal dünyalar, insanlara gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimler sunar ve bu nedenle birçok kişi için çekici hale gelir. Örneğin, bir video oyununda kullanıcılar kahraman olabilir, sanal bir dünyada egzotik bir

tatil yapabilir veya fantastik bir maceraya atılabilmektedir. Bu deneyimler gerçek dünyada yaşanamayacak kadar fantastik olsa da, bu nedenle birçok insan için gerçek dünyada gerçekleşmeyen hayallerini sanal dünyada gerçekleştirme fırsatı sunarlar. Sanal dünya içindeki ekipmanlar ve mülkler, kişiselleştirme ve yaratıcılık açısından da önemli bir rol oynar. Birçok sanal dünya, kullanıcıların kendi sanal evlerini inşa etmelerine ve dekore etmelerine olanak tanır. Bu, bireylerin kendi hayallerini ve estetik tercihlerini ifade etmelerine fırsat verir. Sanal dünya içindeki mülkler, gerçek dünyadaki mülklerle karşılaştırıldığında daha fazla özelleştirilebilir ve değiştirilebilir. Bu nedenle, bir aile üyesinin gerçek dünyadaki parayı sanal ekipmanlara yatırması, aile üyelerinin sanal dünya içinde kendilerini ifade etmelerini ve yaratıcı bir çıkış bulmalarını sağlayabilir. *“Gerçek dünyada daha iyi bir eve sahip olmak için biriktirilen parayı, aile üyelerinden birinin Oasis’de kullanılmak üzere ekipmana yatırması. Bu anlamda gerçek dünyadaki hayallerin ve isteklerin, sanal metalarla değiştirilebildiğini görmekteyiz (Çöteli, 2020).”* Burada bahsedilen ve değinilmek istenen asıl konu insanların benlik hissini yok olduğu ve insanların zaman ve mekan algısının yavaş yavaş ortadan kalkmaya başladığıdır. Çünkü insanlar artık gerçek hayattan soyutlanmaya başlamış ve sanal dünyada yatırımlarını ve hayatlarını sürdürmekte olmalarıdır. Bir başka açıdan yaklaşacak olursak metaverse, insanların benlik hissini etkileyebilir, ancak ne kadar etkilediği, kullanıcıların metaverse’de ne kadar zaman geçirdiğine ve metaverse’de ne tür etkinlikleri gerçekleştirdiğine göre değişkenlik göstermektedir. Metaverse, insanların gerçek hayatta olmadığı karakterleri canlandırabildiği bir platform olduğu için, bazı kullanıcılar gerçek hayatlarındaki benliklerinden farklı bir karakter oluşturarak bu platformda etkinlikler gerçekleştirebilirler. Bu durumda, metaverse’de geçirdikleri zaman süresine göre, insanların benlik hissi gerçek hayatlarındaki benliklerinden farklı olabilir. Ancak metaverse evreni, sadece insanların gerçek hayatlarındaki benliklerini değiştirmez. Metaverse’de gerçekleştirilen etkinlikler, insanların gerçek hayatlarında da etkileşimlerine, düşüncelerine ve davranışlarına yansır. Örneğin, metaverse’de bir ticaret oyunu oynayan bir kullanıcı, gerçek hayatta da ticaret yapmayı sevdirebilir ve bu etkinlik onun benlik hissini etkileyebilme potansiyeline sahiptir. Benzer şekilde metaverse’de bir eğitim programına katılan bir kullanıcı, gerçek hayatta da öğrenmeyi sevdirebilir ve bu etkinlik onun benlik hissini etkileyebilir. Bu nedenle, metaverse evreni insanların benlik hissini etkileyebilir. Ancak, ne kadar etkilediği ve nasıl

etkilediđi, kullanıcıların metaverse'de ne tür etkinlikleri gerçekleştirdiđine ve bu etkinliklerin gerçek hayatlarına nasıl yansıdığına göre deđişebilir. Oasis, filmde bir kaçış noktası olarak ele alınabileceđi bir temayı işler. Filmin ana karakteri, gerçek hayatında yaşadığı zorlukları ve sıkıntıları Oasis'de yaşayan Parzival adında bir karakter olarak atlatmaya çalışır. Oasis, karakterlerin gerçek hayatındaki sıkıntılarında kaçış noktası olarak gördükleri bir platformdur. İnsanların Ready Player One filminde Oasis'i bir metaverse olarak görüp, metaverse evrenlerini insanların gerçek hayatlarındaki sıkıntıları kaçış noktası olarak görmelerine neden olabilmektedir. Fakat metaverse evrenlerinin insanlar için bir kaçış noktası olarak ele alınıp alınamayacağı, kullanıcıların metaverse'de ne tür etkinlikleri gerçekleştirdiklerine ve bu etkinliklerin gerçek hayatlarına nasıl yansıdığına göre deđişebilir. Metaverse'de bir eğitim programına katılan kullanıcı, gerçek hayatta da öğrenmeyi sever ve bu etkinlik onun benlik hissini etkiler. Ancak, ne kadar etkilediđi ve nasıl etkilediđi, kullanıcıların metaverse'de ne tür etkinlikleri gerçekleştirdiđine ve bu etkinliklerin gerçek hayatlarına nasıl yansıdığına göre deđişkenlik gösterir. Film, 2045 yılında dünya kaynaklarının neredeyse tükenmiş olduđu bir dönemde geçen temel hikayeyi sunmaktadır. Bu bağlamda, insanlar yaşam koşullarının zorluğu ve umutsuzluğuyla karşı karşıyadır. Başlangıç sahneleri, gerçek dünyanın çoraklığını ve kaynakların tükenmişliğini göstermektedir. Ekonomik çöküş ve yoksulluk, gerçek dünyanın acı gerçekleridir ve bu durum izleyiciye sunulur. İnsanlar bu zorluklardan kaçmak ve daha iyi bir hayat arayışına oasis adlı sanal gerçeklik platformunda rastlarlar. oasis, insanlara sınırsız bir yaşam tarzı seçeneđi sunar ve bu nedenle gerçek dünyadan bir tür kaçış olarak kabul edilir. Bu platform, izleyicilere fiziksel dünyada yaşanmayacak deneyimler sunar. İnsanlar farklı karakterlerin rollerine bürünerek fantastik maceralara katılabilirler. Oasis, görsel açıdan büyüleyici ve çekici bir ortam sunar. İşte bu nedenle oasis, bir tür ütopya olarak algılanır, çünkü gerçek dünyadaki eksiklikleri telafi etme potansiyeline sahiptir. Filmin atmosferi, karanlık ve ürkütücü bir şekilde deđil, umut verici bir hava taşır. Ready Player One filminde Başlat komutu, izleyicilere bu sanal dünyada yeni bir başlangıç yapma ve özgürlük bulma fırsatı sunar. İnsanlar Oasis içinde özgürdürler ve bu özgürlük, hayatlarına anlam katar. Ekonomik sıkıntılar gerçek dünyada sürse de, oasis içinde insanlar mutlu olabilirler. Steven Spielberg, "Başlat" filminde Matrix'in karanlık distopyasını, daha umut verici bir masal dünyasına dönüştürerek izleyicilere umut sunar. Gerçeklik ile sanal

gerçeklik arasındaki en belirgin fark, bu iki dünyanın sunduğu deneyimlerde yatar. Gerçek dünya zorluklarla doluyken, Oasis tam anlamıyla bir kaçış kapısıdır. İnsanlar bu sanal dünyada özgürce dolaşabilir, istedikleri gibi görünebilirler ve hayatlarını şekillendirebilirler. Bu tür özgürlük gerçek dünyada mümkün değildir. Oasis'in cazibesi, insanların gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmasını kolaylaştırır. İnsanlar, sanal dünyada daha iyi bir yaşam sürmek için çaba harcarlar ve bu dünyada başarıya ulaşabilirler. Oasis, gerçek dünyadaki hayal kırıklıklarını unutturur ve insanlara umut verir. Ancak bu iki dünya arasındaki farklar sadece olumlu değildir. Sanal gerçeklik, bağımlılığa yol açabilir ve insanların gerçek dünyayı unutmalarına neden olabilir. OASIS içindeki deneyimler, gerçek dünyada yaşananları arka plana atabilir ve insanlar gerçeklik ile sanal gerçeklik arasındaki dengeyi kaybedebilirler. Ayrıca, Oasis'in kontrolünün belirli bir grup insanın elinde olması, güç dengesizliğine yol açabilir. Filmde, Oasis'in yaratıcısı James Halliday'in ölümünden sonra, platformun kontrolünü ele geçirmek için bir yarışma düzenlenir. Bu yarışma, Oasis içindeki milyarlarca insanın yaşamını etkileyebilir ve bu da sanal gerçeklik ile gerçek dünya arasındaki karmaşık ilişkiyi gösterir. Sonuç olarak, "Başlat" filmi gerçek dünya ile sanal gerçeklik arasındaki farkları inceleyen ve izleyicilere düşünme fırsatı sunan bir yapımdır. Gerçek dünya, umutsuz bir manzara çizerken, Oasis'e ise bir kaçış ve umut kaynağı olarak görülür. Ancak bu iki dünya arasındaki dengeyi sağlamak ve insanların bağımlılığını kontrol altında tutmak önemlidir. Film, izleyicilere gerçeklik ile sanal gerçeklik arasındaki karmaşık ilişkiyi düşünmeleri için bir fırsat sunar ve Ready Player One romanında, Oasis metaverse olarak kabul edilebilir çünkü romanın kurgusu içinde karakterler, gerçek hayatlarından kaçarak Oasis'e girdiklerinde, gerçek dünyadan tamamen ayrı bir sanal dünya deneyimine başlarlar. Oasis, aynı anda birçok kişinin katılabildiği ve etkileşimde bulunabildiği bir sanal gerçeklik dünyasıdır ve gerçek dünyadan kesin bir ayrılık sunar. Sonuç olarak, "Ready Player One" romanında oasis, karakterler için bir kaçış noktası olarak kullanılmıştır çünkü romanın geçtiği dünya, oasis'i kullanarak gerçek hayattaki olumsuzluklardan kaçan bir grup insanın yaşadığı bir dünyadır. Bu olumsuzluklar açıkça belirtilmese de, yüksek teknolojik ilerlemenin yanı sıra yaşam koşullarının kötüleştiği bir dünya olduğu anlaşılmaktadır. Oasis, bu dünyada insanlar için bir kaçış noktası olarak kullanılmıştır çünkü karakterler, Oasis'e girdiklerinde gerçek dünyadan tamamen ayrı bir sanal dünyada yaşamaya başlarlar ve gerçek hayattaki sıkıntıları

unutmaya çalışırlar. Oasis, karakterlerin işlerini, eğitimlerini ve hatta arkadaşlarıyla iletişim kurmalarını sağlayan bir platform olarak hizmet verir. Bu nedenle, Oasis, insanlar için gerçek dünyadaki sorunlardan kaçmalarına yardımcı olabilecek bir kaçış noktası olarak görülmüştür.

Başlat gerçeğliğin çölünden sanal bir vahaya kaçışı anlatan filmidir. Filmde mahvolmuş bir dünya, bitmiş bir ekonomi manzarasının karşısına, tüm hayatı kaplayacak kadar gelişmiş bir sosyal sanal gerçeğliğin cazibesi açıkça ortaya konmuştur Sanal ve fiziki dünya arasında çok keskin bir fark vardır. OASIS, ütopya olarak kabul edilir (Ercan, 2019 s.135).

Ancak, bu kaçış yollarının olumlu ve olumsuz yönleri de mevcuttur. Olumlu yönlerinden biri, insanların gerçek dünyadaki zorluklardan arınarak stresten uzaklaşmalarına yardımcı olma potansiyeline sahiptir. Örneğın, iş yerindeki günlük stres ve zorlukları bir kenara bırakarak sanal gerçeğlik dünyasında dinlenme ve kaçış bulabilirler. Ancak, bunun aksi yönde bir etkisi de vardır; insanlar gerçek dünyayı ihmal edip sanal gerçeğlik dünyasına fazla kapanabilirler, bu da gerçek dünya ile iletişim eksikliğine yol açabilir. Bu nedenle, sanal gerçeğlik dünyalarının kullanımında dengeli bir yaklaşımın benimsenmesi gerekmektedir.

3.2.1 Oasis ve metaverse: dijital dünyaların incelenmesi

Sanal gerçeğlik oyunları, oyunculara gerçek dünya ile sanal dünya arasında köprü kuran ve tamamen farklı bir sanal dünyada oyun deneyimi yaşatma amacı taşıyan bir oyun türünü temsil etmektedir. Ready Player One adlı bilim kurgu romanında bahsedilen Oasis adlı sanal gerçeğlik oyunu, karakterlerin yaşamlarının büyük bir kısmını bu sanal dünyada geçirdikleri ve çeşitli etkinliklere katıldıkları bir platform olarak ön plana çıkmaktadır. Bu tür oyunlar, insanlar üzerinde farklı psikolojik etkiler yaratabilmektedir. Örneğın, gerçek dünyadaki stresin unutulmasına ve rahatlama sağlama potansiyeline sahiptirler. Bunun yanı sıra, gerçek dünyadaki zorluklardan kaçış için bir tür sığınak olarak kullanılabilirler. Ancak, bu oyunların aşırı kullanımı, insanların gerçek dünyadan kopmalarına ve gerçek dünya ile etkileşim kurma yeteneklerinin zayıflamasına neden olabilir. Bu nedenle, sanal gerçeğlik oyunlarının dengeli bir şekilde kullanılması gereklidir. Ayrıca, bu oyunlar sadece eğlence

amaçlı değil, aynı zamanda öğrenme ve bilgi edinme amacıyla da kullanılabilirler. Bu, insanlara hem eğlence hem de öğrenme fırsatları sunabilir. Bununla birlikte, Oasis gibi sanal dünyalara aşırı bağımlılığın gerçek dünyadan kopuşu ve gerçeklikten uzaklaşmayı teşvik edebileceği gerçeği göz ardı edilmemelidir. Bu nedenle, bu tür oyunların dikkatli bir şekilde dengelemesi gerekmektedir, aksi takdirde gerçek dünya sorunlarına yol açabilirler.

Bununla birlikte aşırı ve kontrolsüz oynanan dijital oyunlar, çocuklar başta olmak üzere bireyleri olumsuz etkilemektedir. Aile ilişkilerinde bozulma, akademik başarının düşmesi ve başarısızlık, şiddet eğilimleri, bağımlılık, uzun süre hareketsiz oturma kaynaklı kilo alımı, sırt fizyolojisinde bozulma, gözlerde çeşitli rahatsızlıklar gibi birçok olumsuzluğa neden olabilmektedir. (Bülbül, 2022 s.1175).

Sanal gerçeklik oyunları, kişilerin gerçek dünyayı simüle eden bir ortamda etkinlikler yapmasını sağlar. Bu oyunlar, oyun oynarken insanların dikkatini ve konsantrasyonlarını arttırmasının yanı sıra zihinsel becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilir. Ayrıca, sanal gerçeklik oyunları kişilerin kendilerini daha fazla deneyimleme ve keşfetme fırsatı verir. *“Metaverse, gerçek bir nesnenin olmadığı, ancak gerçekte tanımlanmış bir dünyayı deneyimlediği ve tek bir etkileşimli şekilde bilgi alışverişinde bulunduğu yerdir ve dünyayı daha iyi anlama ve anlamaya yardımcı olabilir (Özbey, 2023 s.81).”* Sanal gerçeklik oyunlarının insanlar üzerinde negatif etkilerinden de bahsetmek mümkündür. Örnek olarak, oyunlar sürekli oynandığında, insanların gerçek dünyaya daha az ilgi duymasına neden olabilmekte ve gerçek hayattaki etkinliklerinde dikkat dağınıklığına yol açabilmektedir. Ayrıca, sanal gerçeklik oyunları, insanların gerçek dünya ile ilişkilerini bozarak izole olmalarına neden olabilir. Bu nedenle, sanal gerçeklik oyunlarının düzenli olarak ve dengeli bir şekilde oynanması önemlidir. Bu olumsuz etkileri ise Ready Player One filminde fazlasıyla görmekteyiz. IOI firmasına borcu olan kullanıcıların, borçları karşılığında esir çalışma kampı mantığında işletilen bir ortamda bulunarak saatli olarak gerçek dünyadan koparılıp Oasisite anahtarları bulana kadar çalıştırılması somut örnek olarak gösterilebilir Söz konusu bu durum insanların benlik etkisine doğrudan etki etmektedir. *‘Metaverse ile insanların üç boyutlu gerçeklik yanılgısında gerçeğe yakın ilişkiler kuracağı, bu yüzden de benlik sunumları için büyük harcamalardan ve lüks tüketimden kaçınmayacakları öngörülmektedir (Bayrakçı, Akçay 2022 s.330).’* Gerçek dünyada özgür birey olan

insanlar, Oasiste güçlenmek için gerçek hayatta özgürlüklerini kaybetme pahasına ağır krediler ve borçlar altına girmekten çekinmemektedir. Sanal dünya ve gerçek dünyanın birbirine girdiği noktada burada ortaya çıkmaktadır. İnsanlar gerçek hayatta ki benliklerini önemsemeyerek meta evrendeki avatarlarının gücü ve zenginliğine daha fazla yatırım yapmaktadır. Günümüz hızla dijitalleşen ve teknoloji odaklı kültüründe, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki etkileşim belirgin bir şekilde kendini göstermektedir. İnsanlar, sanal dünyaları giderek artan bir şekilde gerçek dünya ile bütünleştirmekte ve bu iki dünya arasındaki sınırları belirsizleştirmektedirler. Bu durum, çeşitli önemli soruları gündeme getirmekte ve bu konuların akademik bir incelemeyi gerektirdiği bir gerçektir. Sanal dünya, internetin yaygınlaşması ile birlikte hızla büyümüş ve evrim geçirmiştir. İnsanlar artık sanal dünyalarda çevrimiçi topluluklar, sosyal medya platformları, çevrimiçi oyunlar ve sanal ticaret gibi çeşitli etkinliklerde bulunmaktadır. Bu sanal dünyalar, insanların gerçek dünya ile bağlantılı olarak veya gerçek dünyadan kaçarak katıldığı yerlerdir. Dolayısıyla, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişki giderek daha karmaşık bir hal almaktadır. Bu bağlamda, insanların sanal dünyada kişisel avatarlarına daha fazla yatırım yapma eğilimi, bu iki dünya arasındaki sınırların bulanıklaşmasının bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlar, sanal kimliklerini gerçek kimliklerinden ayrı bir şekilde inşa edebilmekte ve bu kimlikleri, sanal dünyada başarı ve statü elde etmek için kullanma eğilimindedirler. Örneğin, gerçek dünyada sınırlı başarı elde etmiş veya toplumsal olarak kabul görmemiş bir kişi, sanal dünyada bir avatar aracılığıyla farklı bir kimlik yaratabilir ve bu kimlikle çevrimiçi bir ün kazanabilir. Bu, sanal dünyanın, bireylerin gerçek dünya sınırlamalarını aşabileceği bir mekân olarak algılanmasına yol açar. Sanal dünya platformları, özellikle Meta evreni gibi, bu eğilimi daha da ileri taşımıştır. Meta evreni, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırları daha da belirsizleştiren bir platform olarak öne çıkmaktadır. Bu platform, insanlara sanal dünyada daha fazla etkileşimde bulunma ve sanal kimliklerini daha fazla geliştirme fırsatı sunar. Meta evrenindeki avatarlar, gerçek dünyadaki bireylerin bir uzantısı gibi kabul edilebilir ve insanlar bu avatarlara önemli zaman ve kaynaklar ayırabilirler. Sonuç olarak, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki etkileşim giderek karmaşık bir hal almaktadır. İnsanlar, sanal kimlikleri aracılığıyla farklı bir yaşam inşa etme eğilimindedirler. Bu eğilimler, teknolojik ilerlemelerle birlikte daha da güçlenebilir. Ancak bu yeni dünyanın getirdiği sorumluluklar ve riskler de göz ardı edilmemelidir. Sanal

dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi sağlama ve bu iki dünya arasındaki etkileşimi anlama konusunda daha fazla araştırmaya ihtiyaç bulunmaktadır.

Metaverse tüm insana dair süreçleri etkileyen, geliştikçe kişilerin tüm duyu organlarını uyaracak bir donanımla, gerçeklik yanılığını perçinleyerek, fiziksel dünyadaki tüm süreçleri bu evrende gerçekten yaşıyor muşçasına algısı oluşturacak bir platforma dönüşmektedir. Bu da kullanıcıların adeta gerçek deneyimler yaşıyor muşçasına benliklerini bu evrendeki deneyime göre kurgulamalarına neden olmaktadır (Türk, 2022 s.331)

Gerçek dünya ile Oasis dünyası arasındaki ilişki, insanların gerçek dünyada yaşadıkları hayatlarının sanal bir dünyada devam ettiği anlamına gelebilir. Bu ilişki, teknoloji sayesinde gerçekleşir ve insanların gerçek dünyada iletişim kurma ve etkinlikler yapma imkanı verir. Teknoloji ve gerçek dünya arasındaki ilişki, teknolojinin insanların gerçek hayatlarını nasıl etkilediği ile ilgilidir. Teknoloji, insanların gerçek hayatlarında çeşitli aktiviteler yapmalarına, iletişim kurmalarına ve bilgi edinmelerine yardımcı olur. Ancak, teknolojinin insanların gerçek hayatlarını etkileme yolları hem pozitif hem de negatif olarak gözlemlenebilmektedir. Örneğin, teknoloji insanların gerçek hayatında daha verimli ve etkili olmalarına yardımcı olurken, aynı zamanda insanların gerçek hayatlarındaki iletişimlerini ve ilişkilerini bozarak izole olmalarına da neden olabilir. Bu nedenle, teknoloji ve gerçek dünya arasındaki ilişkiyi dengeli bir şekilde yönetmek önemlidir.

Ready Player One adlı filmin OASIS evreni, aslında bir simülasyon evrenidir. Simülasyon evreni, gerçek dünya dışında bir evren olarak düşünülebilir ve bu evrende olaylar, yasalar ve kurallar yaratılmıştır. Bu evrende oluşan olaylar, yasalar ve kurallar OASIS evreninin yaratıcıları tarafından yaratılmıştır. Bu nedenle, OASIS evreninin çok rahat bir şekilde simülasyon evreni tanımı yapılması olağan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. “*Filmde bulunan Oasis adlı yapının Baudrillard’ın bahsettiği gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi simüle eden yani sunan/gösteren simülasyon evreni olduğunu görüyoruz (Teksoy, 2018).*” Oasis Sanal dünyası ile gerçek dünya arasındaki ilişki, Oasis ile gerçek dünya arasındaki etkileşimdir. Sanal dünya, gerçek dünya dışında bir evren olarak düşünülebilir ve bu evren internet üzerinden ya da diğer teknolojik araçlar aracılığıyla erişilebilir. Ready Player One filminde olduğu gibi, video oyunları, VR benzeri teknolojik

araçlar ile sanal dünya etkileşimini açık hale getirir. Kullanıcı avatari aracılığı ile oyunu oynarken, oyunun içinde oluşan olaylara yön verir. Bu etkileşim, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişkiyi oluşturur. Ayrıca, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişki, insanların gerçek hayatlarında yaptıkları davranışların sanal dünyada da yansması şeklinde de olabilir. Örneğin, bir kişi sosyal medya uygulamalarında paylaştığı görseller ve yazılar gerçek hayatındaki düşüncelerini yansıtır ve bu düşünceler sanal dünyada da yer alır. ‘*Seyirci kendisine gösterilen dünyayla özdeşleşip içinde bulunduğu yaşamdan bunalmaya başladığı zaman, ‘Ready Player One’ ve ‘Suretler’ filmlerinde olduğu gibi sanal bir evrene giriş sağlayarak hayatını düzeltmek istemektedir.* (Sarmış, 2020 s.147).’ Modern sinema ve televizyon yapımlarının giderek artan bir şekilde gerçek dışı unsurlara yönelmesi, izleyicilerin gerçeklikten uzaklaşma eğilimine ve hiper gerçeklikle iç içe geçme arayışına işaret etmektedir. Bu eğilim, izleyicilerin günlük yaşamlarından kaçış arayışlarının bir yansıması olarak görülebilir. Özellikle 'Ready Player One' ve 'Suretler' gibi filmlerde olduğu gibi sanal dünyalara kaçış, bireylerin gerçek dünyadaki sıkıntılardan veya memnuniyetsizliklerden kaçma isteğini ifade etmektedir.

3.2.2 Ready player one’da metaverse temsili oasis

Film incelendiğinde ilk izlenimde, yozlaşmış hale dönüşen toplumların dünyayı kaotik bir ortama dönüştürdüğünü görürüz. Bu yozlaşmış ve kaotik dünyada insanlar gerçekle bağlarını büyük oranda koparmış ve sanal gözlükleri vasıtasıyla OASİS isimli bir sanal dünyaya bağlandıklarını ve burada gerçeklikten kopuk daha mutlu ve istedikleri gibi bir hayat yaşadıklarını anlamaktayız. OASİS isimli bu sanal gerçeklik dünyası bize diğer yandan Marshall McLuhan'ın ileri sürdüğü Global köy fikrini hatırlatmaktadır. McLuhan'a göre Global köy kavramını özetleyecek olursak, iletişim araçlarının insanlar tarafından kullanımının yaygınlaşmasıyla dünyanın her yerine anında ulaşım sağlaması dünyayı artık küçük bir köye çevirdiği tezi üzerine durmaktadır. Söz konusu teori ise günümüzdeki kitle iletişim araçlarının hayatımızın her yerine dahil olması, dünyanın bir ucunda olan bir olayı saatler içinde öğreniyor oluyor olmamız kitle iletişim araçlarının dünyayı küçülttüğünü, ve global köy teorisinin doğruluğunu ispatlayabilmektedir. Osis'in ise McLuhan'ın global köy anlayışının birebir aynısı olduğunu görmekteyiz.

Ready Player One'da iki zıtlık film temeline oturtulmuş durumda Ütopya ve Distopya. Dışarıda kaotik, kasvetli, çürümüş ve yozlaşmış dünya distopyayı işaret ederken Oasis'te renkli, neşeli, iyimser bir dünyanın yani ütopyanın hakim olduğunu görmekteyiz. Yozlaşmış gerçek dünyada mutlu olamayan insanların büyük çoğunluğu artık hayatının ve vaktinin büyük bir çoğunluğunu istediğini yapmakta özgür olduğu Oasis'e taşımıştır ve burada alternatif bir sanal gerçeklikte ikinci hayatlarının tadını çıkararak yaşamaktadır. Sanal gerçeklik Oasis'te insanlar istediği karakterde hayat bulmaktadır, istediği cins olabilmektedir ya da istediği bir fantastik canavar veya bir dev olarak Oasis isimli sanal evrende var olabilmektedir. Bu noktada Oasis, diğer metaverse konularında anlatılan ve metaverse filmlerle karşılaştırıldığında metaverse'in cennetidir. Sınırsız hayal gücü, ortadan kalkmış sınırlar, renkli ve neşeli bir dünya. Oasis artık insanların yaşaması için alternatif bir dünya olmuştur. Fakat oluşturulan yeni evreni Jean Baudrillard'ın felsefesine göre analiz edildiğinde bir dezavantaj ortaya çıkmaktadır. Bu dezavantaj Hiper Gerçekliğin insanda yaratmış olduğu duyarsızlaşmadır.

Oluşan yeni evren ve alternatif dünya Jean Baudrillard'ın Hiper Gerçeklik kavramına da uyum sağlamaktadır. Jean Baudrillard'ın Hiper Gerçeklik kavramını günümüze uyarlayarak tanımlamak gerekirse; uzun süreli hissedilerek oynanan bir bilgisayar oyununun sonunda bilgisayar oyununun evreninden çıkıp gerçek hayata dönüldüğünde oyuncu için kısa süreli bir şok yaşanmaktadır. Söz konusu bilgisayar oyununun sunmuş olduğu gerçeklik yoğun bir şekilde yaşandıktan sonra gerçek hayat bulanıklaşmaya başlar. Jean Baudrillard, İnsanı gerçek hayattan koparan ve kendi gerçekliğine çeken durumları Hiper Gerçeklik olarak adlandırmaktadır. Bir insanın uzun bir süre Hiper Gerçekliğe maruz kalmasının insanı duyarsızlaştırdığını savunur. Jean Baudrillard'ın bahsettiği duyarsızlaşmaya güncel örnek verecek olursak 24 Şubat 2022 tarihinde Rusya'nın Ukrayna'ya başlattığı askeri operasyon yeterli olacaktır. Jean Baudrillard'ın tanımında bir izleyici televizyonda izlediği bir savaş haberini herhangi bir ürün reklamıyla aynı duyarsızlıkta izlediğini ve aynı değeri taşıdığını söyler. Gerçek hayatta savaş tüm hızıyla ve şiddetiyle devam ederken izleyici için o savaş televizyonu kapattığı andan itibaren bitmiştir. Ve o dünyada her şey görüntülerden ibarettir ve cansızdır. Savaş can almaya devam ederken izleyici için bir anlamı yoktur. Jean Baudrillard'ın e göre Uzun süre böyle bir etkiye maruz bırakılmak Hiper Gerçekliktir. Ne var

ki Ready Player One filminde bir sahnede, başrol olan Parzival isimli ana karakterin arkadaşları OASİS te ayaklanma çıkardığında, OASİS' i yaratan şirketin sonradan sahibi olan Nolan, OASİSTE' ki Diktatör rolünü üstlenmektedir. Filmde İki dünyanın ise yaşanabilir olmasını sorgulamak için geçerli sebepler vardır. Bunlardan bir tanesi Artemis isimli karakterin Parzival 'a "Gerçek dünyada yaşamıyorsun, Bu bir illüzyon" diyerek Oasis te bir devrimci rolünü üstlenmesi ve üstlendiği bu rolün ve kimliğin gerçek hayatta da aynı olması karakteristik özelliklerin Oasiste yada sanal gerçeklik dünyalarında değişmediğinin bir kanıtı olarak gösterilebilir. Ve bu çatışmanın nasıl şekillendiğini gösterir. OASIS gibi bir sanal dünyanın yaratılması, teknolojinin kültürel ve toplumsal değişime nasıl katkıda bulunduğunu gösteren bir örnektir. James Halliday'in yarattığı bu metaverse evreni, insanların gerçek dünya ile sanal dünya arasında gidip gelmelerine olanak tanırken, aynı zamanda kültürel bir birikim ve hayal gücünün ifadesi olarak da hizmet eder. Halliday'in filmlerden aldığı ilham, bu sanal dünyanın içinde gerçekleşen etkileşimlerin bir yönünü oluşturur. Örneğin, The Shining filmindeki sahnelerin canlandırılması veya oyuncuların bu sahnelerde doğrudan müdahale etmesi, sinema deneyimini geleneksel algıdan farklı bir şekilde şekillendirir. Bu, metaverse evreninde sinemanın izleyici tarafından etkileşimli bir şekilde deneyimlenmesini mümkün kılar. Ayrıca, OASIS gibi bir evrende herkes kendi filmini yazıp oynayabilir, bu da bireylerin kültürel ifadelerini daha da genişletir. Bu, teknolojinin insanların hayatlarında nasıl bir etki yarattığını gösterir. İnsanlar, sanal dünyada kendi kültürel ürünlerini yaratma ve paylaşma fırsatına sahiptirler.

Sonuç olarak, James Halliday karakteri, "Ready Player One" filminde teknoloji, kültür ve hayal gücünün nasıl bir araya geldiğini ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki çatışmaların nasıl şekillendiğini gösteren önemli bir figürdür. OASIS gibi bir metaverse evreni, bu çatışmaların nasıl çözülebileceğini ve teknolojinin insan yaşamına nasıl entegre edilebileceğini düşünmemize yardımcı olur. Bu bağlamda, James Halliday'in karakteri, "Ready Player One" filminin temel felsefi ve kültürel mesajlarının anahtar bir bileşenidir.

3.2.3 Teknoloji, kültür ve sanal gerçeklik ilişkisi

Ready Player One filminde kültürün oluşturucusu olan kurgusal karakter James Halliday

karacterinin ayrıntılı incelemesi, OASIS evreninin ve felsefi-kültürel çatışmalarının temel anlayışını aydınlatma açısından önemlidir. Ernest Cline'in 2011 tarihli "Ready Player One" adlı romanında anlatılan James Halliday karakteri, bu bağlamda vurgulanır. Halliday, ölümünden önce gençler arasında saygın bir bilgisayar programcısı ve kült bir figür haline gelmiştir. Romanın başında, ölümünden kısa bir süre önce, özel bir "Easter Egg" oluşturur. Bu "Easter Egg," Halliday'in servetini ve özel eşyalarını kazanma potansiyeline sahiptir. Halliday, genç yaşlardan itibaren bilgisayar oyunlarına ve popüler kültüre olan ilgisiyle bilgisayar programlamasında uzmanlaşmış ve uluslararası bir oyun tasarımcısı olmuştur. Ancak, kişisel trajediler, onun hayatını derinden etkilemiştir. Bu nedenle, ölmeden önce, yaşadığı zorlukları aşmayı amaçlayarak bu "Easter Egg"i oluşturur. Halliday' in bu eylemi, genç bilgisayar oyuncusu Wade Watts dahil birçok kişinin dikkatini çeker. Bu süreçte, Halliday' in yaşamındaki trajediler incelenir ve onun hayatının zorlukları anlaşılır hale gelir. Ayrıca, gençlik yıllarında yaşadığı bir aşk hikayesi de ortaya çıkar. James Halliday, "Ready Player One" filminin temelini atan Oasis evreninin yaratıcısıdır. Film, Halliday'in yaşamını, ilgi alanlarını ve kültürel etkilerini keşfetmeye dayalıdır. Oasis evreni, insanların gerçek dünyadaki olumsuz koşullardan kaçmak için kullandıkları sanal bir dünyadır. Bu evren, insanlar arasındaki gerçek iletişimi azaltmış ve teknolojinin kültürü nasıl etkilediğini göstermektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, insanlar arasındaki iletişim internet üzerinden yapılan iletişimle değiştirilmiştir. Halliday'in Oasis evrenini yaratma nedeni tam olarak açıklanmamıştır, ancak insanların gerçek dünyadaki olumsuz koşullardan kaçabilecekleri bir sanal dünya yaratma ihtimali vardır. Özellikle filmin gelecekte geçtiği bir dönemde, insanlar gerçek dünyadaki zorluklardan kaçmak için Oasis evrenine sığınmışlardır. Oasis gibi bir evrende, sinema deneyimi de farklı bir boyut kazanmıştır. Oyuncular, istedikleri gibi kendi filmlerini yazabilir ve oynayabilirler. Bu, James Halliday'in kültürel ilgilerinin çeşitli olduğunu ve bu ilgi alanlarında uzmanlaştığını göstermektedir. Sonuç olarak, James Halliday karakteri, Oasis' i kültürel bir temel üzerine inşa eden ve hayal gücünü ve yaratıcı ilişkisini bu sanal dünyaya yansıtan bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik ile gerçek dünya kültürleri arasındaki çatışmanın nedenlerine odaklanılmıştır. Halliday'in yarattığı metaverse evreni, izlediği filmlerin bazı korkunç sahnelerini şifrelerini sakladığı bir alan olarak kullanmıştır. Bu, teknolojinin kültürel etkisini daha derinlemesine anlamamıza yardımcı olur ve bu

çatışmanın nasıl şekillendiğini gösterir. OASIS gibi bir sanal dünyanın yaratılması, teknolojinin kültürel ve toplumsal değişime nasıl katkıda bulunduğunu gösteren bir örnektir. James Halliday'in yarattığı bu metaverse evreni, insanların gerçek dünya ile sanal dünya arasında gidip gelmelerine olanak tanırken, aynı zamanda kültürel bir birikim ve hayal gücünün ifadesi olarak da hizmet eder. Halliday'in filmlerden aldığı ilham, bu sanal dünyanın içinde gerçekleşen etkileşimlerin bir yönünü oluşturur. Örneğin, *The Shining* filmindeki sahnelerin canlandırılması veya oyuncuların bu sahnelerde doğrudan müdahale etmesi, sinema deneyimini geleneksel algıdan farklı bir şekilde şekillendirir. Bu, metaverse evreninde sinemanın izleyici tarafından etkileşimli bir şekilde deneyimlenmesini mümkün kılar. Ayrıca, OASIS gibi bir evrende herkes kendi filmini yazıp oynayabilir, bu da bireylerin kültürel ifadelerini daha da genişletir. Bu, teknolojinin insanların hayatlarında nasıl bir etki yarattığını gösterir. İnsanlar, sanal dünyada kendi kültürel ürünlerini yaratma ve paylaşma fırsatına sahiptirler.

Sonuç olarak, James Halliday karakteri, "Ready Player One" filminde teknoloji, kültür ve hayal gücünün nasıl bir araya geldiğini ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki çatışmaların nasıl şekillendiğini gösteren önemli bir figürdür. OASIS gibi bir metaverse evreni, bu çatışmaların nasıl çözülebileceğini ve teknolojinin insan yaşamına nasıl entegre edilebileceğini düşünmemize yardımcı olur. Bu bağlamda, James Halliday'in karakteri, "Ready Player One" filminin temel felsefi ve kültürel mesajlarının anahtar bir bileşenidir.

3.2.4 Ready player one filminde metaverse ve hiper gerçeklik: ütopya ile distopya arasındaki karşılaştırma

Ready Player One filmi, yozlaşmış bir toplumu ve gerçek dünyadan kopmuş insanları ele almaktadır. İnsanlar, Oasis adlı sanal gerçeklik dünyasına bağlanarak gerçek dünyadan kaçış arayışına girmişlerdir. Oasis, Marshall McLuhan'ın ileri sürdüğü "Global Köy" kavramını hatırlatmaktadır. McLuhan, iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla dünyanın küçük bir köye dönüştüğünü öne sürmüştür. Bu teori, günümüzdeki kitle iletişim araçlarının dünyayı küçülttüğünü ve insanların herhangi bir olayı anında öğrenebildiği bir dünya yarattığını savunur. OASIS, McLuhan'ın Global Köy kavramının bir yansımasıdır;

çünkü insanlar burada gerçeklikten kopuk bir şekilde sanal bir dünyada iletişim kurarlar. Film, iki zıt dünya arasındaki karşıtlığı temel alarak işlenmiştir: gerçek dünya distopyayı temsil ederken OASIS ise ütopiyayı simgeler. Gerçek dünya, kaotik, kasvetli, çürümüş ve yozlaşmış bir yer olarak betimlenirken, OASIS renkli, neşeli ve iyimser bir dünyanın hüküm sürdüğü bir ütopiyayı yansıtır. Gerçek dünyada mutlu olamayan insanlar, özgür oldukları OASIS' e kaçarak istedikleri gibi bir hayat yaşarlar. Bu sanal gerçeklik dünyasında insanlar istedikleri karakterleri canlandırabilir, cinsiyetlerini değiştirebilir ve fantastik yaratıklara dönüşebilirler. OASIS, metaverse konseptinin örneklerinden biri olarak insanlara sınırsız hayal gücü ve özgürlük sunar. Ancak, Jean Baudrillard'ın Hiper Gerçeklik kavramını incelediğimizde, bu durumun bir dezavantajı ortaya çıkar. Hiper Gerçeklik, uzun süreli olarak bir sanal dünyada yaşamının insanları gerçek dünyadan duyarsızlaştırabileceği bir olguyu ifade eder. Jean Baudrillard'ın Hiper Gerçeklik kavramını günümüze uyarladığımızda, uzun süreli bir şekilde bir sanal gerçeklik dünyasında bulunan kişilerin gerçek dünyadan koparak duyarsızlaşabileceğini gözlemleyebiliriz. Hiper Gerçeklik, bir bilgisayar oyununun içinde hissedilen gerçekliğin gerçek hayata dönüldüğünde yaşanan şokla tanımlanır. Oyuncular, sanal dünyanın yoğun gerçekliğinden gerçek dünyaya geçtiklerinde, gerçek dünya belirsiz ve donuk bir hale gelebilir. Örnek olarak, Jean Baudrillard'ın açıklamasıyla, bir izleyici televizyonda izlediği bir savaş haberi ile bir ürün reklamını aynı duyarsızlıkla izlediğini ifade eder. Savaş gerçek hayatta devam ederken, izleyici için televizyonu kapatmak, olayın sona erdiği anlamına gelir. Jean Baudrillard' e göre, uzun süreli Hiper Gerçeklik deneyimi, insanları duyarsızlaştırabilir. Ready Player One filmi, Oasis adlı sanal gerçeklik dünyasını kullanarak metaverse ve hiper gerçeklik kavramlarını incelememize olanak tanır. Film, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki zıtlığı vurgularken, Oasis' in insanların gerçek dünyadan kaçışını ve duyarsızlaşmasını ele almaktadır. Bu çalışma, metaverse ve hiper gerçeklik kavramlarının günümüzdeki önemini ve etkilerini anlamamıza yardımcı olmuştur.

3.2.5 Metaverse ve ready player one: sanal dnyaların karřılařtırılması ve etkileri

İnsanların dijital ierikle etkileřim kurabileceđi bir sanal dnya olan Oasis, meta veri deposu olarak grlebilecek bir yapıya sahiptir. Bu alan, sanal gereklik teknolojisi kullanılarak inřa edilen bir evren olarak dřnlebilir. Metaverse, insanların bir arada bulunup sanal ortamlarda alıřabilecekleri, eđlenebilecekleri, đrenebilecekleri ve iletiřim kurabilecekleri bir platform sunar. Ready Player One romanı ve filmi, Metaverse'e benzerlikler tařıyabilir, ancak aslında farklı kavramlardır. Oasis ve Metaverse arasında belirgin bir temel farklılık bulunmasa da, ikisi de sanal gereklik teknolojisi kullanılarak inřa edilen evrenlerdir ve insanların sanal ortamlarda etkileřimde bulunabilecekleri, alıřabilecekleri ve iletiřim kurabilecekleri yerlerdir.

Ready Player One, sanal gereklik teknolojisinin insanların yařamlarında ne kadar nemli bir rol oynayabileceđini vurgular. zellikle gelecekte, insanlar gerek dnyadaki zorluklardan kaarak OASIS gibi sanal ortamlarda daha mutlu bir yařam srmeye ynelirler. Bu durum, insanların sanal gereklikteki yařamlarına daha fazla zaman ayırmalarına ve gerek dnyadaki yařamlarının deđerini azaltmalarına neden olabilir. Ready Player One, aynı zamanda insanların gemiřleri ile bađlarını koparmalarını ve gelecekteki bir dnyada yařamanın getirdiđi zorlukları ele alır. zellikle, OASIS' in yaratıcısı James Halliday'in gemiřine ve ilgi alanlarına dair referanslar ieren bir srpriz yumurta gizlemesi, insanların bu tr bilgilere gerek dnyada ne kadar az ilgi gsterdiklerini gsterir.

Ready Player One, teknoloji korkusu gibi temel insan dođası temalarını iřler ve teknoloji olmadan insanların hayatta nasıl kalabileceklerini ve sosyal reformu hayal etmelerini sađlar. Ayrıca, sanal gereklik, duysal bir deneyim sunarak kiřinin duyularına odaklanmasını sađlar. Karakterlerin evrelerinden soyutlanma dzeyleri karakterlere bađlı olarak deđiřebilir ve hikaye anlatımının nasıl iřlediđi konusunda matematiksel denklemler zerine dřnlr.

Ready Player One, VR teknolojisinin yanı sıra artırılmıř gerekliđi kullanarak yeni heyecan verici yollar sunar. Sonu olarak, Ready Player One, sanal gereklik teknolojisinin insan

yaşamında oynayabileceği önemli bir rolü ve bu teknolojinin gerçek dünyadaki yaşamları nasıl etkileyebileceğini ele alır. Ayrıca, insanların geçmişleri ile gelecekteki dünyada yaşamının getirdiği zorlukları inceler. Bu film, teknoloji korkusu, insan doğası, bilimsel keşifler ve toplumsal reform gibi temaları ele alarak, metaverse ve sanal gerçeklik gibi konuları tartışmamıza yardımcı olur. Özellikle, her iki kavram da sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımını içerir ve insanların sanal ortamlarda çalışabilecekleri, eğlenebilecekleri ve iletişim kurabilecekleri yerler sunar.

Ready Player One, insanların teknolojiye olan bağımlılıklarını ve gerçek dünyadan kaçışlarını ele alırken, Metaverse, bu tür sanal dünyaların nasıl kolektif, sanal, paylaşılabilir bir alan haline gelebileceğini gösterir. Bu bağlamda, her iki kavram da insanların teknolojiyle etkileşimlerini, toplumsal değişiklikleri ve insan doğasının temel yönlerini anlamamıza yardımcı olur.

Ayrıca, Ready Player One'da James Halliday'in geçmişine ve ilgi alanlarına yapılan referanslar, insanların teknolojiyle bağları ve geçmişleri arasındaki ilişkiyi vurgular. Bu da metaverse kavramıyla bağlantılıdır, çünkü bu sanal dünya, kullanıcıların kişisel tercihlerini ve ilgi alanlarını yansıtabilecekleri bir platform sunar.

Sonuç olarak, Ready Player One, teknolojinin insan yaşamındaki rolünü ve bu teknolojinin insanların gerçek dünyadaki hayatlarını nasıl etkileyebileceğini tartışırken, Metaverse kavramı, teknolojinin gelecekteki potansiyelini ele alır. Her iki kavram da sanal gerçeklik teknolojisinin insan yaşamında önemli bir etkiye sahip olduğunu gösterir ve bu teknolojinin insanların gerçek dünyadaki deneyimlerini nasıl değiştirebileceğini inceler. Bu nedenle, Ready Player One ve Metaverse arasında benzerlikler ve farklılıklar bulunurken, her ikisi de teknolojinin insan yaşamındaki rolünü anlamamıza katkı sağlar.

3.2.6 Ready player one metaverse'ü ve gerçek metaverse'ün ilişkisine dair sonuç

Ready Player One filminde bahsedilen OASIS, insanların birbirleriyle ve dijital içerikle etkileşim kurabilecekleri sanal bir dünya olduğu için bir tür meta veri deposu olarak görülebilir. Bununla birlikte, metaverse terimi genel olarak, tüm sanal dünyaların, artırılmış

gerçekliğin ve internetin toplamı dahil olmak üzere, sanal olarak gelişmiş fiziksel gerçeklik ile fiziksel olarak kalıcı sanal alanın yakınsamasıyla yaratılan kolektif alanı ifade eder. Metaverse, birçok kaynak tarafından açıklanışı farklı olsa da genel olarak, birçok insanın bir arada bulunabileceği, sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak oluşturulan bir evrendir. Metaverse, insanların sanal ortamlarda çalışabilecekleri, eğlenebilecekleri, öğrenebilecekleri ve iletişim kurabilecekleri bir yer olabilir. Ready Player One romanı ve filmi, metaverse evreni gibi görünebilir, ancak en temele indiğimiz takdirde iki farklı temadır. Ready Player One, sadece bir roman ve bir film olarak kalırken, metaverse, sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte gerçek bir evren haline gelebilme potansiyeline sahiptir. Bu nedenle, Oasis ve Metaverse arasında temel bir dayanak olmamasına rağmen, iki kavram arasında benzerlikler bulunmaktadır. Bu noktada açıkça şunu belirtebiliriz, Ready Player One filmi tam olarak bildiğimiz anlamda metaverse tanımına derin benzerlikler gösterse de uymamaktadır. Ready Player One romanı ve filmi ile metaverse arasındaki en büyük fark, Ready Player One'ın sadece bir roman ve bir film olarak kalması iken metaverse'in sanal gerçeklik teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte gerçek bir evren haline gelebilmesidir. Bu nedenle, Ready Player One ve metaverse arasında benzerlikler olabilir ancak metaverse, gerçek bir evren olarak düşünülebilirken Ready Player One sadece bir roman ve filmidir. Ready Player One'da, sanal gerçeklik teknolojisinin insanların hayatlarında ne kadar önemli bir yere sahip olduğu vurgulanmıştır. Özellikle gelecekteki dünyada, insanların gerçek dünyadaki zorluklarından kaçıp, sanal ortamlarda daha mutlu bir hayat sürebilmek için Osis'e yöneldiği gösterilir. Bu durum, insanların sanal gerçeklikteki hayatlarına daha fazla zaman ayırmaya ve gerçek dünyadaki hayatlarının önemini azaltmaya yol açar. Ready Player One, aynı zamanda insanların geçmişten kopuşunun ve gelecekteki bir dünyada yaşamının zorluklarını da ele alır. Özellikle, OASIS 'in yaratıcısı James Halliday'nin geçmişten birçok bilgi ve etkinliği platforma aktarması, insanların bu bilgi ve etkinliklerden haberdar olmak için gerçek dünyada ne kadar az ilgi duyduklarını vurgular. Bu durum, insanların geçmişe olan ilgisinin azalmasına ve gelecekteki bir dünyada yaşamının zorluklarını gösterir. Bu nedenle Ready Player One romanı ve filmi, sanal gerçeklik teknolojisinin insanların hayatlarında ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu ve bu teknolojinin insanların gerçek dünyadaki hayatlarının önemini azaltmaya yol açabileceğini, aynı zamanda insanların geçmişten kopuşunun ve

gelecekteki bir dünyada yaşamının zorluklarını vurgular. Ayrıca, Halliday' in OASİS platformunda bir tesiste gizlenmiş bir sürpriz yumurta ödülü bulunmasını isteyen bir gizem bırakır. Bu gizem, Halliday' in kendi geçmişine ve ilgi alanlarına göndermeler içerir. Örneğin, gizem çözülürken, Halliday' in popüler kültürün önemli parçalarına, retro oyunlarına, filmlere ve müziklere atıfta bulunulur. Bu göndermeler, Halliday 'in geçmişteki ilgi alanlarını ve popüler kültüre olan bağlılığını vurgular. Sonuç olarak Filmin altında yatan metaforlar, sanal gerçeklikten korkan insanlar için empatik bir referans noktası sağlıyor; insan doğası anlayışımız ve bilimsel keşifler gibi temaları gündeme getirmek, teknoloji olmadan insanın hayatta kalmasını ve sosyal reformu hayal etmek veya yok olana kadar nelerden vazgeçtiğinizi fark etmemek; vb. durumları göz önünde bulundurmamızı sağlar. Son olarak, VR, duyuşal bir yaşama deneyimi sağlar ve kişinin duyuşlarına tam olarak odaklanmasını gerçekleştirir. İkinci olarak, Ready Player One'daki karakterler, oyundaki çevrelerinden bazı soyutlama düzeylerine sahiptir; "İçinde" olabilecekleri karaktere bağlı olarak duyuşlardaki ve eylemlerdeki farklılıklar. Üçüncüsü, Rich Palmer, Neal Stephenson'ın kendi metaverse teorisinde kodlamanın veya hikaye anlatımının birbirini nasıl yendiğini keşfetmek için bir "matematiksel denklem" yaratmış olabileceğini savunuyor. Dördüncüsü, Ready Player One filmi yalnızca VR'yi değil, aynı zamanda bu alternatif gerçeklikle birlikte hikaye dünyasını sergilemenin yeni heyecan verici yollarını yaratan Arttırılmış Gerçekliği de kullanıyor. VR uzmanları, henüz VR ve AR'nin hayatımızı daha büyük ölçüde etkilediği bir noktada olmadığını düşünüyor çünkü günlük yaşamımızdaki uygulamalarının çoğu sanal nesnelere etkileşime giriyor.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.1 KISS ME FIRST DİZİSİNİN İNCELENMESİ

Kiss Me First dizisi, metaverse ortamına dayanarak oluşturulmuş bir dizidir. Bu dizi, bir metaverse oyunu olan "Red Pill"in etrafında dönmektedir. Red Pill, gerçek dünya ile metaverse arasında geçiş yapabilen bir oyundur ve karakterler, oyun içinde gerçek dünya ile metaverse arasında gidip gelirler. Bu oyun, karakterlerin gerçek dünya ile metaverse arasındaki ilişkisini ve nasıl birbirlerine etkilediklerini anlatır. Kiss Me First dizisi, metaverse ortamının etkisini ve bu ortamda geçen olayları anlatan bir dizidir. Kiss Me First, Lottie Moggach tarafından yazılan aynı adlı bir romanın uyarlamasıdır. Dizi, Netflix tarafından yayınlanmıştır ve ilk sezonu 2018 yılında yayınlanmıştır. Kiss Me First dizisi, genç bir kadın olan Leila'nın hikayesini anlatmaktadır. Leila, hayatında birçok sıkıntı ve stres yaşamaktadır ve bu nedenle hayatından kaçmak istemektedir. Bu amaçla, hayali bir oyun olan Red Pill adlı bir oyuna girer ve bu oyunda yeni bir hayat kurmaya çalışır. Red Pill oyunu, gerçek hayatının aksine düzenli ve sıkıntısız bir hayat sunmaktadır ve Leila bu oyunda yeni bir kimlik yaratır. Ancak, Leila'nın Red Pill oyununda geçirdiği zaman arttıkça, oyunun gerçek hayatın gerçeklerini gizlediğini ve aslında Leila'nın gerçek hayatından kaçmak istediği bir yer olmadığını fark eder. Bunun yanı sıra, Leila Red Pill oyununda tanıştığı Tess adlı bir karakterle de ilgilenmeye başlar. Tess, Leila'nın gerçek hayatındaki kimliğine sahiptir ve Leila onun hakkında daha fazla bilgi toplamaya çalışır.

Dizi, Leila'nın Red Pill oyununda geçirdiği zaman ve Tess hakkında öğrendiği bilgiler ışığında, gerçek hayatındaki sırları ortaya çıkarmaya çalışmasını anlatmaktadır. Bu sırlar, Leila'nın hayatında yaşadığı sıkıntıların nedenlerini ve Leila'nın gerçek hayatındaki kimliğini ortaya çıkarmaya yöneliktir. Kiss Me First dizisi, sanal gerçeklik ve gerçek hayat arasındaki ayrımın nasıl bulanıklaştığını ve insanların gerçek hayatındaki sıkıntıları nasıl yüzleştirmeyi reddettiğini anlatmaktadır. Ayrıca, dizi, insanların nasıl gerçek hayatından kaçarak sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalıştıklarını ve bu süreçte neler yaşadıklarını göstermektedir. Metaverse, bir sanal gerçeklik ortamıdır ve genellikle, insanların internet üzerinden birbirleriyle etkileşimde bulunduğu bir yer olarak

düşünülmektedir. Metaverse, insanların gerçek hayatından kaçarak sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalıştığı bir yerdir ve bu nedenle, insanların gerçek hayatındaki sıkıntıları yüzleşmekten kaçındığı bir yer olabilir. Metaverse'in karanlık tarafı, insanların gerçek hayatından kaçarak sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalışması sonucu ortaya çıkan sonuçlardır. Örneğin, insanların gerçek hayatından kaçarak sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalışırken, gerçek hayatındaki sıkıntıları yüzleşmekten kaçınmaları sonucu gerçek hayatındaki sıkıntıları daha da derinleştirebilirler. Ayrıca, insanların sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalışırken birbirleriyle etkileşimde bulunduğu sırada, bu etkileşimlerin gerçek hayatındaki insanları olmayabileceği ve bu insanların gerçekte kim olduğunun bilinmemesi de Metaverse'in karanlık tarafı olarak görülebilir. Metaverse'in karanlık tarafı, ayrıca, insanların sanal gerçeklikte yeni bir hayat yaratmaya çalışırken, gerçek hayatındaki sıkıntıları yüzleşmeyi reddetmelerinin sonuçları olarak ortaya çıkmaktadır. Örnek olarak, insanların gerçek hayatındaki sıkıntıları ile yüzleşmekten kaçınmaları sonucu, gerçek hayatındaki sıkıntıları daha da derinleşebilir ve bu insanların gerçek hayatında daha büyük sorunlarla karşılaşmasına neden olabileceğinin izlenimini verir. Dizinin bir diğer olumsuz tarafı, metaverse'in insanların gerçek dünya ile ilişkilerine nasıl zarar verebileceğini gösterir. Dizide, Leila'nın arkadaşı Tess, Red Pill'de geçirdiği zaman sırasında gerçek dünyada yalnız kalmaya başlar ve gerçek dünya ile ilişkilerini kaybeder. Ayrıca, yapımda metaverse'in insanların düşüncelerine, davranışlarına ve seçimlerine nasıl müdahale edebileceği gösterilir. Bu da metaverse'in olumsuz etkilerinin potansiyelini gösterir ve insanların gerçek dünya ile ilişkilerine zarar verebileceği uyarısında bulunur.

4.2 Metaverse Ve Gerçek Dünya Arasındaki Karmaşıklık: Kiss Me First Dizisi Analizi

"Kiss Me First" adlı televizyon dizisi, metaverse ortamının sunduğu sanal gerçeklik dünyası üzerine inşa edilmiş bir yapıttır. Bu dizi, temel olarak "Red Pill" adlı bir metaverse oyununun etrafında dönmesiyle karakterize edilir. "Red Pill," gerçek dünya ile metaverse arasında geçiş yapabilen bir oyun olup, bu platformda yer alan karakterler, gerçek dünya ile metaverse arasında sürekli bir etkileşim içerisindeydirler. Bu bağlamda, dizi, karakterlerin

gerçek dünya ile metaverse arasındaki karmaşık ilişkilerini ve bu iki dünya arasındaki etkileşimlerin derinliğini ana tema olarak ele almaktadır.

"Kiss Me First" dizisi, Lottie Moggach'ın "*Aynı*" adlı romanından uyarlanmıştır ve Netflix platformunda 2018 yılında ilk sezonu yayınlanmıştır. Temel olarak genç bir kadın olan Leila'nın hayat hikayesine odaklanan bu dizi, Leila'nın yaşadığı günlük sıkıntılar ve stresler nedeniyle kaçma arzusuyla şekillenir. Bu amacı gerçekleştirmek için, hayali bir dünyaya yolculuk yapma olanağı sunan "Red Pill" adlı oyunu keşfeder ve bu oyun içinde yeni bir yaşam inşa etmeye çalışır. Red Pill, Leila'ya gerçek dünyanın sıkıntılarından kaçma fırsatı sunar ve Leila, bu platformda kendine yeni bir kimlik oluşturur. Ancak, zaman içinde Leila, Red Pill oyununun gerçek dünyanın gerçeklerini örttüğünü ve aslında gerçek dünyadan kaçmaya yönelik bir kaçış olmadığını anlar. Bu süreçte Leila, Red Pill oyununda tanıştığı Tess adlı bir karakterle yakından ilgilenmeye başlar. Tess, Leila'nın gerçek dünyadaki kimliğini taşımaktadır ve Leila, onun hakkında daha fazla bilgi edinmeye çalışır.

Dizi, Leila'nın Red Pill oyununda geçirdiği zaman ve Tess ile olan ilişkisi aracılığıyla, gerçek dünyadaki sırlarını açığa çıkarmaya yönelik bir yolculuğunu tasvir etmektedir. Bu sırlar, Leila'nın yaşadığı günlük sıkıntıların kökenlerini ve gerçek dünyadaki kimliğini keşfetme çabalarını içerir. "Kiss Me First" dizisi aynı zamanda sanal gerçeklik ile gerçek hayat arasındaki sınırların nasıl bulanıklaştığını ve insanların gerçek dünyadaki sorunlarını kaçınma eğilimlerini anlatan bir derinlik taşır. Ayrıca, insanların gerçek hayattan kaçarak sanal gerçeklikte yeni bir yaşam inşa etme çabalarını ve bu süreçte karşılaştıkları zorlukları da gözler önüne serer.

Metaverse, bir sanal gerçeklik ortamını ifade eder ve genellikle internet üzerinden insanların etkileşimde bulunduğu bir alan olarak kabul edilir. Metaverse, gerçek dünyadan kaçma arzusu taşıyan insanların yeni bir yaşam inşa etmeye çalıştıkları bir platform olarak işlev görebilir. Ancak, bu durum, gerçek dünyadaki sorunların daha da derinleşmesine yol açabilir. Ayrıca, metaverse içindeki ilişkilerin gerçek dünyadaki insanlar olmadığını ve bu kişilerin kimliklerinin gerçekte kim olduğunun belirsiz olduğunu gösterir. Metaverse'in karanlık yönü, insanların gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma eğiliminde olmalarının sonuçlarına işaret eder. Bu kaçış, gerçek dünyadaki sıkıntıları daha

da ağırlaştırabilir ve insanların gerçek hayatlarında daha büyük zorluklarla karşılaşmalarına neden olabilir. Ayrıca, metaverse içindeki sanal dünya, gerçek dünyayı etkileyebilir ve insanların gerçek dünya ile olan ilişkilerine zarar verebilir. Bu nedenle, metaverse'in kullanımının dikkatli bir şekilde ele alınması gerektiği vurgulanır. Metaverse'in olumsuz etkileri, özellikle kişilerin gerçek dünya ile olan ilişkilerine zarar verme potansiyelini gösterir. Örnek olarak, Leila'nın arkadaşı Tess, Red Pill oyununda geçirdiği zaman nedeniyle gerçek dünyada yalnızlık yaşamaya başlar ve gerçek dünya ile olan bağlarını kaybeder. Bu, metaverse'in insanların sosyal ilişkilerini etkileyebileceği ve gerçek dünyadaki insanlarla olan bağları zayıflatabileceği bir örnektir. Ayrıca, dizi, metaverse'in insanların düşünce, davranış ve seçimlerini nasıl etkileyebileceğini göstermektedir. Bu, insanların sanal gerçeklikteki deneyimlerin, gerçek dünyadaki yaşamlarını nasıl etkilediği konusunda bir uyarı niteliği taşır. Metaverse içindeki deneyimler, insanların düşünce kalıplarını ve değerlerini değiştirebilir, bu da gerçek dünyadaki kararlarını ve ilişkilerini etkileyebilir.

Sonuç olarak, "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in sanal gerçeklik ile gerçek dünya arasındaki karmaşık ilişkileri, insanların kaçış eğilimlerini ve bu kaçışın olası sonuçlarını ele alarak, akademik bir çerçevede sunmaktadır. Metaverse'in insanların yaşamlarına olan etkilerini ve gerçek dünyadaki sorunlarını çözme veya kaçınma biçimlerini inceleyerek, izleyicilere bu iki dünya arasındaki dengeyi düşünme fırsatı sunar. Bu dizi, metaverse'in potansiyel faydalarını ve risklerini sorgulamamız gerektiğini vurgulayarak, günümüzün dijital çağında önemli bir konuya odaklanır.

4.2.1 Kiss me first: metaverse'ün güvensizlik ortamının yansıtılması

Günümüzde, İnternet kullanıcıları birçok ücretsiz hizmetten yararlanmaktadır. Ancak bu hizmetlerin bedava olması, kullanıcı verilerinin toplanması ve ticareti ile finanse edildiği bir gerçeği yansıtmaktadır. Sosyal medya ve sosyal ağ platformları, kullanıcı verilerinin toplanması ve mikro hedefli reklamların kullanılması konusundaki en belirgin örneklerden birini sunar. Bu platformlar, kullanıcılarının davranışlarını analiz ederek reklam verenlere daha etkili reklam kampanyaları oluşturma imkanı sağlarlar. Bu nedenle, ücretsiz İnternet

hizmetlerinin arkasındaki ekosistemi anlamak, kişisel veri gizliliği ve güvenliği konularında daha fazla farkındalık oluşturmak için önemlidir. ‘*Günümüzde İnternet’te, bir ürün veya hizmet için ödeme yapılmıyorsa, o zaman ürün kullanıcının kendisidir (veya daha doğrusu kullanıcının verileridir). Sosyal medya ve sosyal ağ platformları bu türe en önemli örnektir.* (Kosinski, Stillwell, & Graepel, 2013). (Mandal ve Ark. 2022 s.102).’ Bilindiği üzere, metaverse evreni, sosyal medya ve internet ağları üzerinden çeşitli aparatlar vasıtasıyla erişilebilen bir evrendir. Fazla zaman geçirildiği takdirde insanların gerçek yaşamla bağlarının koparıldığı ve insan için tehdit unsuru oluşturduğunu, Ready Player One filminde IOI şirketinin gerçek hayatta kullanıcılarını takip ettiğini, Black mirror dizisinde, kişilerin olmadığı veya bastırılmış olduğu cinsel kimliklerinin oyun vasıtasıyla açığa çıktığı ve sosyal yaşantılarını sıkıntılı bir döneme soktuğundan bahsetmiştik. Şimdi Kiss me first dizisinde de metaverse evreninin karanlık tarafı açıkça izleyiciye gösterilmektedir. Sosyal ağ sayesinde Leila’nın bilgisayarına girilmiş ve Person Of İnterest mantığında kameradan ev içindeki hali izlenmektedir. Kendisi bir süre farkında olmadan da ev adresi öğrenilmiş ve gerçek hayatta fiziki takip altına alınmıştır. ‘*Metaverse’te kullanıcının bilgisi, kişinin kullandığı araç üzerinden sisteme iletimi yapıldığı andan itibaren kanun dışı 3. parti tarafından risk altındadır.*(Mandal,2022 s.104).’ Metaverse, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin birleştiği bir dijital dünya olarak hızla gelişmektedir. Ancak, bu gelişmeler beraberinde bilgi güvenliği ve kişisel gizlilik endişelerini de artırmıştır. Metaverse içinde kullanıcının bilgisi, kullanılan araçlar aracılığıyla sistemlere iletilirken önemli güvenlik riskleri taşımaktadır. Bu riskler, bilginin kanun dışı üçüncü parti aktörler tarafından ele geçirilme veya kötüye kullanılma tehlikesini içerir. Ready Player One, Oasis adlı sanal gerçeklik dünyasında bir mirasın peşindeki gençlerin hikayesini anlatırken, Kiss Me First, sanal gerçeklik dünyasında hayatını kaybeden bir arkadaşının yerine geçmeye çalışan bir kadının hikayesine odaklanır. Her iki dizi de sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak bu dünyaları görsel olarak sunar, animasyon ve özel efektler gibi teknikleri kullanır.

Ayrıca, "Kiss Me First" dizisi, sanal gerçeklik dünyasının gizemini ve tehlikelerini ele alırken, gerçek dünya ile sanal gerçeklik dünyası arasındaki zorlukları da inceler. Bu dizi aynı zamanda sanal gerçeklik dünyasında geçen bir hikaye anlatan ilk televizyon dizisidir

ve bu nedenle diğer benzer yapımlardan farklıdır. Dizi, sanal gerçeklik teknolojisinin insanlar üzerindeki etkilerini keşfetmeyi amaçlar. Sonuç olarak, "Kiss Me First" dizisi, sanal gerçeklik teknolojisinin insanlar üzerindeki etkilerini inceleyen ve sanal gerçeklik dünyasında geçen bir hikaye anlatan bir televizyon dizisidir. Dizinin ele aldığı temalar arasında, sanal gerçeklik dünyasının avantajları ve dezavantajları, gerçek dünya ile sanal gerçeklik dünyası arasındaki geçişlerin zorlukları, travmaların nasıl yansıdığı ve bu yansımaların nasıl aşılabileceği bulunmaktadır.

4.2.2 Kimlik arayışının sanal dünya ve gerçek dünya ilişkisi

“Sanal dünya senaryosunun önemli bir bileşeni, kullanıcının sanal dünyadaki temsili olan avatardır ya da çok oyunculu oyunlarda karakterdir.(Yıldız,Bozkurt, 2023 s.283).” Kiss Me First adlı televizyon dizisi, kimlik arayışının önemli bir temasını işlemekte ve bu temayı ana çerçeve olarak kullanmaktadır. Dizinin odak noktasında, baş karakter Leila bulunmaktadır. Leila, gerçek dünyadaki mutsuz ve sıkıntılı yaşamından kaçmak için kendini "Azana" adlı bir bilgisayar oyununun içine atar ve burada yeni bir kimlik oluşturmaya girişir. Bu kimlik arayışı, dizinin merkezinde yer alır ve Leila'nın kendi gerçek kimliğini keşfetme yolculuğunu anlatır. Leila, "Azana" adlı oyunda yeni bir kimlik oluşturmaya çalışırken, aslında kendi gerçek kimliğinin ne olduğunu sorgulamaya başlar. Bu yolculuk, onun kimliğini anlamasına ve önemini kavramasına yardımcı olur. Ancak Leila'nın kimlik arayışı sadece kendi karakteriyle sınırlı değildir; dizi diğer karakterlerin de benzer arayışlar içinde olduğunu gösterir. "Azana" oyununun yapımcıları tarafından geliştirilen "SIM" cihazı, oyuncuların sadece sanal dünyada değil, aynı zamanda gerçek dünyada da fiziksel olarak var olmalarını sağlar. Bu da oyuncuların kendi kimliklerini sadece sanal dünyada değil, gerçek dünyada da aramalarına yol açar. Kimliklerinin sadece sanal dünyada değil, gerçek dünyada da önemli olduğunu anlamaya başlarlar. Bu bağlamda, "Kiss Me First" dizisi kimlik arayışının karmaşıklığını ve derinliğini ele almıştır. Her karakterin kendi benliğini anlama yolculuğu, izleyiciye kimlik, sanal gerçeklik, ve gerçek dünya ile ilişkilerin karmaşıklığını gösterir. "Kiss Me First" dizisi, kimlik arayışının karmaşıklığını, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişkiyi ve kimliklerin evrenselliğini vurgulayarak, izleyiciye derin düşünce provokasyonları sunar. Bu dizi,

kimlik arayışının insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olduğunu ve bu arayışın sonunda bireylerin kendilerini daha iyi anlamalarını sağladığını göstererek, izleyicisine önemli mesajlar iletmektedir.

4.3 Kiss Me First Dizisinde Metaverse Temsili

"Kiss Me First," başlığı altında sunulan televizyon dizisi, gerçek dünya ile metaverse arasındaki sınırları bulanıklaştırarak ve dijital dünyanın karmaşıklığına odaklanarak izleyiciyi büyüleyen bir yapımdır. Bu derinlemesine incelenen dizi, baş karakter Leila'nın hayatını merkeze alır. Leila, genç bir kadın olarak gerçek dünyada yaşadığı yalnızlıkla baş etmeye çalışmaktadır. Ancak yaşadığı bu yalnızlık ve içsel sıkıntılar, onu metaverse adını verdiğimiz sanal dünyaya çeker. Burada tanıştığı Tess ile başlayan ilişki, Leila'nın hayatının kökten değişimine yol açar. Bu başlangıçta sadece bir sanal arkadaşlık olarak görülen ilişki, metaverse'in karmaşıklığını ve içinde gizlenen derin bağları keşfetme yolculuğunu başlatır. Dizi, bu karmaşık dünyanın içine dalarken, izleyicilere metaverse ile gerçek dünya arasındaki sınırın ne kadar belirsiz olduğunu gösterir. Leila'nın metaverse'de yaşadığı bu yoğun duygusal bağ, dijital dünyanın insanların sorunlarından kaçmak için kullanılan bir sığınak olmaktan çok daha fazlası olduğunu kanıtlar. Leila, bu sanal dünyada kendini farklı bir kimlik altında ifade etme fırsatı yakalar ve bu sayede kendine yeni bir hayat kurma şansını elde eder. Ancak Tess'in esrarengiz kayboluşu, Leila'yı metaverse ile gerçek dünya arasında denge kurma zorunluluğuyla karşı karşıya bırakır. Kiss Me First, izleyicilere bu iki farklı dünya arasında gidip gelme fırsatı sunar ve bu geçişler, karakterlerin iç dünyalarını ve kişisel sorunlarını çözme çabalarını etkileyici bir şekilde yansıtır. Dizi, sanal dünyada birbirine yakınlaşan insanların gerçek dünyada nasıl yabancılaşabileceğini ve metaverse'in insan psikolojisi üzerindeki etkilerini derinlemesine inceler. Bu bağlamda, Kiss Me First, sanal gerçeklik, dijital ilişkiler ve kimlik karmaşası gibi güncel konuları ele alarak izleyicilere düşünce provokasyonu sunar. Lottie Moggach'ın romanından uyarlanan bu dizi, sadece sanal dünyanın yüzeyini kazımakla kalmaz, aynı zamanda metaverse ile gerçek dünya arasındaki ince çizgiyi araştırır. İzleyicilere bu iki dünya arasındaki geçişlerde karakterlerin nasıl bir evrim geçirdiğini ve karmaşık ilişkilerini nasıl sürdürdüklerini gösterir. Her bölümüyle derinlemesine bir keşif sunan "Kiss Me

First," izleyicileri düşündürmeye ve tartışmaya teşvik ederken, dijital dünyanın insan yaşamı üzerindeki etkilerini gözler önüne serer. "Kiss Me First," metaverse'in karmaşıklığını ve gerçek dünya ile olan ilişkisini vurgulayarak izleyicilere düşündürücü bir deneyim sunar. Aynı zamanda dijital dünyanın insan yaşamı üzerindeki etkilerini inceleyerek, metaverse konusundaki düşünce provokasyonunu destekler.

4.3.1 Metaverse ve karakter gelişimi

"Kiss Me First" dizisi, Leila ve Tess adlı iki ana karakter etrafında dönmektedir. Leila, gerçek dünyada içine kapanık bir genç kadındır ve metaverse'e kaçış yolu olarak görür. Tess ise karizmatik ve özgüvenli bir karakterdir ve metaverse'de birçok farklı kimlik benimser. Bu iki karakter, metaverse'in karakter gelişimi ve kişiliklerin esnekliği konularını ele almaktadır. Leila, gerçek dünyada annesinin kaybıyla başa çıkmakta zorlanır ve bu travmatik deneyim onun metaverse'e olan ilgisini artırır. Metaverse, onun için gerçek dünyadaki sıkıntılardan kaçma ve kendini ifade etme biçimi haline gelir. Metaverse'de "Shadowfax" adıyla tanınan bir karakter olur ve bu karakter onun gerçek dünyadaki zayıf noktalarını gizlemesine yardımcı olur. Leila'nın metaverse'deki kişiliği, gerçek dünyadaki kişiliğiyle çatışmaktadır ve bu, karakter gelişiminin önemli bir parçasıdır. Tess ise metaverse'in farklı yönlerini keşfetmek için birçok farklı dijital kimlik benimser. İnternet üzerinde farklı platformlarda farklı karakterler yaratır ve bu karakterlerle farklı ilişkilere girmesi, onun metaverse içindeki serüvenini şekillendirir. Tess'in metaverse'deki çoklu kimlikleri, karakterinin karmaşıklığını ve değişkenliğini gösterir. Bu, karakterin kendini ifade etme biçimi ve metaverse ile olan ilişkisini derinleştirir.

4.3.2 Kişilik ve metaverse

"Kiss Me First" dizisi, metaverse'in kişiliklerin esnekliğini nasıl etkileyebileceğini ele alır. Metaverse, karakterlerin gerçek dünyadaki sınırlamalardan kaçıp farklı kimlikler benimsemelerine olanak tanır. Bu, karakterlerin kendilerini ifade etme biçimini genişletirken aynı zamanda kimlik karmaşıklığına da yol açabilir. Leila ve Tess gibi karakterler, metaverse içindeki kimlikleriyle gerçek dünyadaki kimlikleri arasında çatışma

yaşarlar. Bu, metaverse'in kişilik gelişimine nasıl etki edebileceğine dair bir örnek sunar. "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in kişiliklerin esnekliğini ele alırken aynı zamanda karakterlerin yaşadığı içsel çatışmaları da inceler. Metaverse, karakterlere gerçek dünyada mümkün olmayan kimliklerin benimsenmesine izin verir, bu da karakterlerin kendilerini farklı şekillerde ifade etmelerine olanak tanır. Ancak, bu özgürlük aynı zamanda kimlik karmaşıklığına yol açabilir. Örneğin, Leila ve Tess gibi karakterler, metaverse içindeki kimlikleriyle gerçek dünyadaki kimlikleri arasında çatışma yaşarlar. Leila, metaverse içinde kendini daha özgür ve cesur bir şekilde ifade ederken, gerçek dünyada ise içine kapanık bir kişiliğe sahiptir. Bu, metaverse'in kişilik gelişimine nasıl etki edebileceğine dair güçlü bir örnektir. Karakterler, metaverse'i bir tür kaçış ve kimlik arayışı olarak kullanırken, aynı zamanda içsel çatışmalarla karşılaşır. Metaverse'in kişilikler üzerindeki etkisi, sadece karakterlerin kendi kimliklerini yeniden keşfetmeleri ile sınırlı değildir. Aynı zamanda, diğer karakterlerle etkileşimleri ve metaverse'in kuralları da kişiliklerin gelişimini etkiler. Bu, "Kiss Me First" dizisi aracılığıyla metaverse'in karmaşıklığını ve kişilikler üzerindeki derin etkilerini gözler önüne serer. "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in kişiliklerin esnekliğini nasıl etkileyebileceğini derinlemesine inceler ve karakterlerin yaşadığı içsel çatışmaları göstererek bu konuyu daha da derinleştirir. Metaverse'in kişilik gelişimi ve ifade biçimleri üzerindeki etkileri, günümüzün dijital çağında önemli bir tartışma konusudur ve bu dizi bu tartışmanın merkezine yerleşir.

4.3.3 Metaverse ve ilişkiler

"Kiss Me First" adlı televizyon dizisi, metaverse'in insan ilişkileri ve romantik ilişkilere olan etkilerini ayrıntılı bir şekilde inceleyerek bu dijital platformun ilişki dinamiklerini ve gerçek dünya ile etkileşimini anlatmaktadır. Dizi, Leila ve Tess adlı karakterlerin metaverse içerisinde başlayan arkadaşlığını odak noktasına alır. Bu iki karakter, dijital dünyada tanışır ve derin bir arkadaşlık kurarlar, ancak gerçek dünyada bir araya gelmeden bu ilişki sürer. Bununla birlikte, "Kiss Me First" dizisi, bu dijital ilişkilerin karmaşıklığını ve gerçek dünyadaki etkilerini de ele alır. Özellikle, Leila ve Tess'in ilişkisi gerçek dünya ile metaverse arasında gidip gelir. Metaverse içinde başlayan bu arkadaşlık, gerçek dünyada da etkileşim yaratır ve bu iki dünya arasında bağlantılar kurulur. Bu durum, metaverse'in insan

ilişkilerini nasıl etkileyebileceğine ve dijital dünyanın gerçek dünya ile nasıl etkileşebileceğine dair önemli bir örnektir. Ayrıca, dizi metaverse'in romantik ilişkilere nasıl bir zemin sunduğunu da ele alır. Leila, metaverse içerisinde "Adrian" adlı bir erkek karakterle tanışır ve bu ilişki zamanla romantik bir boyut kazanır. Ancak, bu romantizm gerçek dünyada bazı karmaşıklıklarla karşılaşır. Leila, Adrian'ın gerçek dünya kimliğini keşfetmeye çalışırken, metaverse ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları kurma çabasına girer. Bu, metaverse'in romantik ilişkilere nasıl bir boyut katabileceğini ve bu ilişkilerin gerçek dünyadaki etkilerini gösterir.

Sonuç olarak, "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in insan ilişkileri ve romantik ilişkilere olan etkilerini inceleyerek, bu dijital platformun ilişki dinamiklerine nasıl katkı sağlayabileceğini ve gerçek dünya ile nasıl etkileşimde bulunabileceğini vurgulamaktadır. Bu tür incelemeler, dijital çağın sosyal ilişkiler üzerindeki derin etkilerini anlamamıza yardımcı olur ve metaverse'in insanlar arasındaki ilişkilere nasıl bir boyut kattığını açıkça gösterir.

4.4 Metaversede Potansiyel tehlike: Kimlik Hırsızlığı ve Sahtekarlık

"Kiss Me First" adlı televizyon dizisi, metaverse kavramının potansiyel tehlikelerini inceler ve bu bağlamda metaverse'in içerisinde ortaya çıkabilen kimlik hırsızlığı ve sahtekarlık gibi sorunlara odaklanır. Dizi, metaverse'in dijital dünyasında ana karakterlerden biri olan Tess'in, sanal platformda farklı kimlikler benimsemesi ve bu kimlikler aracılığıyla çeşitli ilişkileri yönetmesiyle başlar. Ancak gerçek dünyada, Tess kendisi de kimlik hırsızlığına maruz kalır. Bu olay, metaverse'in güvenlik açısından karşı karşıya olduğu potansiyel sorunları ve sahtekarlık riskini vurgular. Metaverse, günümüzün dijital dünyasında hızla yükselen bir fenomen olarak öne çıkmaktadır. Bu sanal alan, kullanıcıların gerçek dünyadan farklı bir kimlik altında etkileşime girebildiği ve yaratıcı bir şekilde deneyimler yaşayabildiği bir platform sunar. Ancak bu dijital metaverse, potansiyel tehlikeler ve güvenlik sorunları taşımaktadır.

Özellikle "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in bu tür tehlikelerini inceleyerek bu alanda bir farkındalık yaratma amacı güder. Tess'in metaverse içinde farklı kimlikler benimsemesi,

kullanıcıların sanal dünyada gerçek kimliklerini gizleyerek potansiyel olarak başkalarını kandırabileceği bir alanın varlığını gösterir. Kimlik hırsızlığı ve sahtekarlık gibi sorunlar, metaverse'i kullanıcılar için riskli hale getirebilir. Gerçek dünyada Tess'in kimlik hırsızlığına uğraması, metaverse ile gerçek dünya arasındaki bağlantıyı vurgular. Bu, metaverse üzerinden gerçek dünyaya sızma ve kişisel bilgilere erişim sağlama potansiyelini ortaya koyar. Bu durum, metaverse'in güvenlik önlemlerinin ne kadar önemli olduğunu gösterir. Sonuç olarak, "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in eğlence ve sosyal etkileşim fırsatlarının yanı sıra içinde barındırdığı potansiyel tehlikeleri de ele alır. Bu dizi, izleyicilere sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi düşünmeleri için bir fırsat sunar ve metaverse'in güvenliği konusunda dikkatli olunması gerektiğini vurgular. Bu bağlamda, metaverse'in gelecekteki gelişimlerinde güvenlik önlemlerinin daha da önem kazanması beklenmektedir.

4.4.1 Dijital bağımlılık

Metaverse, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve diğer dijital teknolojilerin birleştiği bir dijital evreni temsil eder. Bu dijital evren, kullanıcılarına gerçek dünyadan kaçış ve sanal bir dünyada yeni bir kimlik oluşturma fırsatı sunar. Ancak, metaverse'in bu cazibesi, kullanıcıların dijital bağımlılığa yol açabilecek bir dizi sorunu da beraberinde getirebilir. Metaverse, kullanıcılarına gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma fırsatı sunar. Bu, metaverse'in çekiciliğinin altında yatan temel nedenlerden biridir. Özellikle, metaverse kullanıcıları, gerçek dünyadaki zorluklardan ve streslerden kaçmak için sık sık sanal dünyalara sığınabilirler. Bu durum, metaverse'in bir tür kaçış mekanizması olarak kullanılmasına yol açar. Leila gibi birçok insan, gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmak için metaverse'e sık sık giriş yapabilir. Leila, iş, aile, veya kişisel sorunlarından uzaklaşmak ve metaverse'de farklı bir kişilik oluşturmak için bu dijital evrene sıklıkla yönelir. Ancak bu kaçış, onun gerçek dünyadaki sosyal ve duygusal yaşamını olumsuz etkilemektedir ve Gerçek dünyadaki ilişkileri zayıflayabilir, sosyal etkileşimleri azalabilir ve duygusal dengeyi kaybetme riski doğurmaktadır. Dizi bu noktada metaverse'ü kaçış noktasının yanı sıra karanlık bir kimlik yozlaşması olarakta ele almaktadır.

4.4.2 Gizlilik sorunları

"Kiss Me First" dizisi, metaverse'in gizlilik sorunlarını ele alan bir örnek sunmaktadır. Metaverse, kullanıcıların kişisel bilgilerini ve dijital kimliklerini tehlikeye atabileceği bir dijital platform sağlar. Dizi, ana karakterlerden biri olan Leila'nın, diğer karakter Adrian'ın gerçek kimliğini açığa çıkarmaya çalışırken karşılaştığı gizlilik sorunlarını vurgular. Bu durum, metaverse'in kullanıcıların kişisel bilgilerini ve mahremiyetlerini nasıl tehlikeye atabileceğine dair önemli bir uyarı niteliği taşır. Metaverse, kullanıcıların dijital dünyada iz bırakma, izlenme ve kimlik hırsızlığı gibi potansiyel tehlikelere maruz kalabileceği bir alan olabilir. *‘Özellikle, metaverse veri tabanından sızacak kişisel ve hassas bilgiler, kullanıcı alışkanlıkları ve fizyolojik özellikleri hakkında çok sayıda gerçek dünya bilgisini içerecektir (Mandal ve ark. s.101).’* Bu gizlilik sorunları, dijital dünyada kişisel bilgi güvenliği ve mahremiyetin ne kadar kritik olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, metaverse kullanıcılarının bu tür risklere karşı dikkatli olmaları ve güvenlik önlemleri almaları gerekmektedir. Bu dizi, bu önemli meseleleri ele alarak, metaverse'in gizlilik açısından potansiyel zaaflarını vurgulamakta ve bu alandaki araştırmalar ve tartışmalar için bir temel sunmaktadır. Bu gizlilik sorunlarına daha derinlemesine bakıldığında, metaverse'in kullanıcılarına kişisel bilgileri üzerinde daha fazla kontrol sağlama ihtiyacı ve bu bilgilerin güvenli bir şekilde saklanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Metaverse içindeki etkileşimler ve dijital varlıklar, kullanıcıların gerçek dünyadaki kimlikleriyle bağlantılı olabilir ve bu bağlantıların kötü niyetli kişiler tarafından kötüye kullanılma potansiyeli bulunmaktadır. Bu nedenle, metaverse geliştiricileri ve işletmecileri, kullanıcı verilerini koruma, güvenlik önlemleri ve gizlilik politikaları konularına özel dikkat göstermelidir. Ayrıca, bu dizi, kullanıcıların metaverse'de sanal kimliklerini yönetme ve koruma ihtiyacını da vurgulamaktadır. Kullanıcılar, dijital dünyada anonimliği ve gizliliği sürdürmek için nasıl adımlar atabileceklerini ve dijital kimliklerini güçlendirebileceklerini öğrenmelidirler. Bu, metaverse kullanıcılarının kişisel bilgi güvenliği konusunda daha bilinçli ve hazırlıklı

olmalarına yardımcı olacaktır. Sonuç olarak, "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in gizlilik sorunlarını çarpıcı bir şekilde ele alarak, bu yeni dijital dünyanın getirdiği önemli zorluklara ve risklere dikkat çekmektedir. Bu, akademik çalışmalarda ve dijital mahremiyetle ilgili tartışmalarda önemli bir referans noktası olarak kullanılabilir ve metaverse'in gelecekteki gelişimi için önemli bir kılavuz sağlayabilir. Bu nedenle, metaverse'i inceleyen araştırmacılar ve uzmanlar için değerli bir kaynak oluşturur.

4.3 Kiss Me First Dizi Analizi Sonuç

"Kiss Me First" dizisi, metaverse kavramının temsili üzerinden bu yeni ve karmaşık dijital dünyayı incelerken karakter gelişimi, dijital kimlikler, ilişkiler ve potansiyel tehlikeler konularını ele almıştır. Dizi, izleyicilere metaverse'in insanların kendilerini ifade etme biçimlerini, sosyal ilişkilerini ve kişiliklerini nasıl etkileyebileceğini derinlemesine bir biçimde sunar. Bu çalışma, "Kiss Me First" dizisinin metaverse kavramını nasıl temsil ettiğini ve bu temsillerin günümüzdeki metaverse tartışmalarına katkı sağladığını incelemiştir. Metaverse, teknoloji ve kültürün birleştiği bir alandır ve bu nedenle onun temsili, toplumun bu yeni dijital dünyayı anlamasına ve eleştirmesine yardımcı olabilir.

Metaverse, dijital dünyaların, sanal gerçekliklerin ve çevrimiçi etkileşimlerin birleştiği bir kavramdır ve son yıllarda büyük ilgi çekmektedir. Bu kavram, geleneksel olarak bilim kurgu romanlarında, filmlerde ve televizyon dizilerinde işlenen bir konsept olmuştur. Metaverse, kullanıcıların dijital dünyada bir araya gelip etkileşimde bulunabileceği, yaratıcı özgürlüğe sahip olduğu ve sanal ve gerçek dünya arasında sınırları bulan bir ortam olarak tanımlanabilir. "Kiss Me First" dizisi de bu kavramı ele alarak metaverse'in farklı yönlerini ve etkilerini inceler.

Leila ve Tess, metaverse'de tanışır ve bu dijital dünyada derin bir arkadaşlık kurarlar. Ancak, bu arkadaşlık gerçek dünyada karşılaşmadan sürer. Dijital dünyada başlayan bir arkadaşlık, gerçek dünyada da etkileşime neden olur. Bu, metaverse'in insan ilişkilerini nasıl etkileyebileceğine ve dijital dünyanın gerçek dünya ile nasıl etkileşime girebileceğine dair önemli bir örnek sunar.

"Kiss Me First" dizisi, metaverse'in potansiyel tehlikelerini de ele alır. Kimlik hırsızlığı, sahtekarlık ve gizlilik sorunları gibi konuları vurgular. Tess, metaverse içinde farklı kimlikler benimsemesi nedeniyle gerçek dünyada kimlik hırsızlığına uğrar. Leila, Adrian'ın gerçek kimliğini ortaya çıkarmaya çalışırken gizlilik sorunlarıyla karşılaşır. Bu, metaverse'in kullanıcıların kişisel bilgilerini ve dijital kimliklerini tehlikeye atabileceği bir platform olarak nasıl kullanılabileceğine dair bir uyarı niteliği taşıyarak izleyicinin karşısına çıkar.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5.1 "READY PLAYER ONE" VE "KISS ME FIRST" ÜZERİNDEN METAVERSE TEMSİLLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

"Ready Player One" ve "Kiss Me First" gibi eserler, metaverse'i farklı açılardan ele alarak bu dijital evrenin potansiyel etkilerini ve risklerini tartışır. Her iki eser de metaverse'in insanların gerçek dünyadan kaçma ve özgürce kendilerini ifade etme arzusunu yansıtır. Ancak bu kaçışın olumsuz sonuçlarına da dikkat çekerler. Örneğin, "Ready Player One" OASIS'i, kullanıcıların gerçek dünyanın kısıtlamalarından kaçabilecekleri eğlenceli bir kaçış olarak sunar, ancak bu kaçışın gerçek dünya ile bağlarını koparabileceğini ve insanların gerçek sorunlarından uzaklaşabileceğini gösterir. Diğer yandan, "Kiss Me First" metaverse'i daha içsel bir deneyim olarak ele alır. Ana karakter Leila, sanal dünyada yeni ilişkilere girmenin cazibesine kapılırken, gerçek dünyadaki yalnızlıkla başa çıkmaya çalışır. Bu, metaverse kullanımının insanların gerçek kimliklerini kaybetmelerine ve gerçek dünyadan daha fazla izole olmalarına yol açabileceğini vurgular. Her iki eser de metaverse kullanımının çekici ve tehlikeli yönlerine dikkat çeker. Bu dijital evrenler, insanların gerçek dünyanın sıkıntılarından kaçmasına ve özgürce kendilerini ifade etmesine olanak tanırken, aynı zamanda gerçek dünya ile bağlarını koparma ve kendilerini kaybetme riskini taşır. Günümüzde, sanal gerçeklik oyunları ve dijital platformlar aracılığıyla birçok insan metaverse benzeri deneyimlere katılmaktadır. "Ready Player One" ve "Kiss Me First" gibi eserler, metaverse kavramını daha derinlemesine inceleyerek bu dijital evrenin potansiyelini ve risklerini anlamamıza yardımcı olur. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte metaverse'in etkileri daha da önem kazanmaktadır, bu nedenle bu eserler insanların bu dijital evreni nasıl kullanacaklarına dair önemli soruları gündeme getirir.

5.2 Ready Player One Filminde Metaverse Teması: OASIS Sanal Dünyasının Rolü ve İşlenişi

Oasis sanal dünyası ve yapısı: "Ready Player One" filminde, OASIS adı verilen bu sanal dünya, metaverse temasının merkezinde yer alır. OASIS, izleyiciye oldukça çeşitli ve karmaşık bir

yapı sunar. Bu dünya içinde insanlar, farklı kültürlerden, dillerden ve geçmişlerden gelen kullanıcılarla etkileşime geçebilirler, bu da metaverse temasının çeşitliliği ve evrenselliği vurgular. Ayrıca, OASIS kullanıcılara hem sanal gerçeklik deneyimi hem de artırılmış gerçeklik deneyimi sunar, böylece kullanıcılar sanal dünya ile gerçek dünya arasında etkileşimde bulunabilirler. Bu, metaverse temasının farklı teknolojileri bir araya getirme yeteneğini gösterir. OASIS, kullanıcılara farklı kategorilerdeki sanal dünyalara erişim sağlar, böylece kullanıcılar istedikleri türde etkinliklere katılabilirler. Ayrıca, kullanıcılara kendi sanal avatarlarını oluşturma ve kişiselleştirme özgürlüğü tanır, bu da kullanıcıların sanal dünyada kendilerini ifade etmelerine olanak tanır. Kullanıcılar ayrıca kendi içeriklerini yaratabilir, dünyalar oluşturabilir ve oyunlar tasarlayabilirler. Bu, metaverse temasının yaratıcılığı ve özgürlüğü temsil eder. OASIS, kullanıcıların bir araya gelip etkileşimde bulunmalarına olanak tanır, böylece arkadaşlarıyla, aileleriyle veya yeni insanlarla sanal dünyada iletişim kurabilirler. Bu, metaverse temasının topluluk ve sosyal bağlar oluşturma yönünü yansıtır"Ready Player One" filminde OASIS metaverse temasının karmaşıklığını ve çeşitliliğini gösteren önemli bir unsurdur ve karakterlerin hikayeyi ilerletmek ve maceralara atılmak için kullandıkları merkezi bir platformdur.

Avatarlar ve kimlik oluşturma: OASIS, kullanıcıların kendi sanal avatarlarını oluşturarak kişiselleştirme özgürlüğü sunar. Bu, kullanıcıların fiziksel görünüşlerini ve kimliklerini tamamen değiştirebilecekleri anlamına gelir, cinsiyet, yaş ve görünüm gibi birçok özelliği kişiselleştirmek mümkündür. Avatarlar, gerçek dünyadaki fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak hareket edebilme özgürlüğü sunar; örneğin, bir kullanıcı engelli olsa bile avatırı OASIS içinde herhangi bir sınırlamaya tabi değildir. Bu, metaverse temasının gücünü ve özgürlüğünü yansıtırken, aynı zamanda kullanıcıların kendilerini sanal dünyada ifade etmelerine olanak tanır. Kullanıcılar, avatarlarını kişiliklerine ve tercihlerine uygun şekilde tasarlayarak kendilerini farklı bir şekilde ifade edebilirler, bu da metaverse temasının kişisel kimlik oluşturma önemini vurgular. Avatarlar, OASIS içinde diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunmanın bir aracıdır, kullanıcılar avatarları aracılığıyla diğer kullanıcılarla sohbet edebilir, işbirliği yapabilir ve etkinliklere katılabilirler, bu da metaverse temasının topluluk oluşturma ve iletişim kurma yönünü yansıtır. Ayrıca, OASIS içindeki birçok oyun ve eğlence etkinliği, avatarların merkezi bir rol oynar; kullanıcılar avatarları aracılığıyla oyunlara katılabilir ve bu oyunlarda farklı roller üstlenebilirler. Sonuç olarak, OASIS

içindeki avatarlar ve kimlik oluşturma konsepti, "Ready Player One" filminde metaverse temasının temel bir bileşenidir. Kullanıcıların avatarları, metaverse içindeki deneyimlerini ve iletişimlerini şekillendiren önemli bir araçtır ve aynı zamanda kişisel ifade özgürlüğünü temsil eder.

Yarışmalar ve maceralar: Ready player one bilindiği üzere, OASIS'in yaratıcısı James Halliday tarafından bırakılan mirası çözmek için düzenlenen bir yarışmayı konu alır. Halliday, OASIS içinde sakladığı üç anahtarın ve ardından ödülün anahtarını bularak mirası kazanacak kişiyi arar. Bu yarışma, OASIS kullanıcılarının dikkatini çeker ve metaverse içinde büyük bir heyecan yaratır. Yarışmanın temel parçası, OASIS içindeki farklı görevler, bulmacalar ve sırları çözmeyi gerektirir. Kullanıcılar, Halliday'nin gençliğine, ilgi alanlarına ve pop kültürüne olan tutkusunu anlamak için bu görevleri tamamlamak zorundadır. Bu, metaverse temasının keşfetme ve zeka kullanma yönünü yansıtır. Yarışma, kullanıcılar arasında büyük bir rekabeti tetikler, ancak aynı zamanda iş birliği yapmayı gerektiren zorlu görevler de sunar. Ana karakter Parzival ve diğer önemli karakterler, yarışmada bir araya gelirler ve birlikte çalışarak bulmacaları çözmeye çalışırlar. Bu, metaverse temasının hem rekabet hem de dayanışma yönlerini yansıtır. Yarışma, OASIS içinde başlar, ancak zamanla gerçek dünya ile de bağlantı kurar. Yarışmacılar, OASIS içindeki görevleri tamamlarken gerçek dünyada da ipuçlarını takip etmelidirler. Bu, metaverse temasının sanal ve gerçek dünya arasındaki etkileşimi gösterir. Yarışmacılar, OASIS içindeki maceraları tamamlarken düşmanlarla karşılaşır ve zorluklarla karşılaşır. Bu, metaverse temasının tehlikeleri ve riskleri de yansıtır. "Ready Player One" filminde yarışmalar ve maceralar, metaverse temasının merkezi bir unsuru olarak hikayeyi şekillendirir. Bu unsurlar, izleyicilere sanal dünya içindeki keşifleri, rekabeti ve işbirliğini gösterir ve hikayenin ilerleyişini etkiler.

Gerçek ve sanal dünya çatışması: "Ready Player One" filmi, insanların gerçek dünyanın karşılaştığı zorluklarını ele alan bir tema etrafında dönmektedir. Film, distopik bir ortamda geçen gerçek dünyayı tasvir ederek ekonomik çöküş, enerji krizi ve aşırı nüfus gibi sorunları yansıtmaktadır. Bu zorluklar karşısında insanlar, kaçış ve rahatlama arayışıyla Oasis adlı sanal dünyaya yönelmektedirler. Oasis, kullanıcılar için gerçek dünyanın zorluklarından kaçma mekanizması sunarken, bazılarının bağımlılığı haline gelerek gerçek

dünya yaşamlarını olumsuz etkileyebilir. Film ilerledikçe, Oasis içindeki yarışmaların gerçek dünyayı etkileyebileceği anlaşılmaktadır. Yarışmacılar, gerçek dünyadaki izleri takip ederek Oasis içindeki zorlukları aşmaya çalışırlar, bu da gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki bağı vurgular. Ayrıca, Oasis kişisel ilişkileri ve iletişimi de etkileyebilir. Karakterler, Oasis maceralarına odaklandıklarında gerçek dünyadaki ilişkileri ihmal ederler ve sanal dünyaya olan ilgi, zaman zaman gerçek dünyayı göz ardı etmelerine yol açar. Sonuç olarak, "Ready Player One" filmi, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki çatışmayı ve bu çatışmanın metaverse temasının temelini oluşturduğu bağımlılık ile gerçek dünyadan kopmanın dengelemesini sorgular. Ayrıca, filmdeki karakterlerin karşılaştığı zorlukların temelini oluşturur.

Topluluk ve iletişim: OASIS, katılımcılara sanal bir dünyada farklı topluluklara erişim ve bu topluluklarla etkileşimde bulunma imkânı sunan bir platformdur. Kullanıcılar, benzer ilgi alanlarına sahip diğer kullanıcılarla bir araya gelerek bu topluluklar içinde sosyal bağlar kurarlar. Bu durum, metaverse konseptinin topluluk oluşturma potansiyelini yansıtmaktadır. OASIS kullanıcıları, sanal dünya içinde diğer kullanıcılarla iletişim kurabilir, oyunlar oynayabilir ve çeşitli etkinliklere katılabilirler. Bu sanal dünya içi sosyal etkileşimler, gerçek dünyadaki arkadaşlık ve sosyal ilişkileri simüle etme amacını taşır. Örneğin, ana karakter Parzival ve diğer karakterler, OASIS içinde bir araya gelir ve iş birliği yaparak yarışmayı kazanmaya çalışırlar. Bu, metaverse kavramının arkadaşlık ve iş birliği anlayışının ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Ayrıca, OASIS içinde düzenlenen topluluk etkinlikleri, kullanıcılar bir araya gelip eğlenme fırsatı sunar. Bu etkinlikler, sanal konserler, spor etkinlikleri ve sanat sergileri gibi çeşitli etkinlikleri içerebilir. Bu tür etkinlikler, metaverse kavramının sosyal deneyimler sunma yönünü vurgular. OASIS kullanıcıları ayrıca, gerçek dünyadaki arkadaşları ve aileleriyle iletişim kurabilirler; sanal dünya içinde mesajlaşma, sesli veya görüntülü görüşme gibi iletişim seçenekleri sunarlar. Bu da metaverse konseptinin iletişim aracı olarak işlevini yansıtmaktadır.

Sonuç olarak OASIS Sanal Dünyası, "Ready Player One" filmi içerisinde metaverse temasının derinliğini ve çeşitliliğini en yüksek düzeyde yansıtan bir yapıya sahiptir. OASIS, çeşitli bileşenleri bir araya getirerek kullanıcılar olağanüstü bir sanal deneyim sunmaktadır. Bu deneyim, sadece

kullanıcıların gerçek dünyadan kaçışını temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda metaverse temasının birçok farklı yönünü de öne çıkarır. Oasis'in en dikkat çeken özelliklerinden biri, kullanıcılara farklı kültürlerden, dillerden ve tarihlerden gelen diğer kullanıcılarla etkileşim fırsatı sunmasıdır. Bu, metaverse temasının çeşitliliğini ve evrenselliğini gözler önüne serer. Oasis içinde, bireyler sanal dünya içindeki diğer kullanıcılarla iletişim kurarak yeni dostluklar kurabilirler. Bu metaverse temasının topluluk oluşturma ve sosyal bağları güçlendirme yönünü yansıtır. Ek olarak, Oasis kullanıcılara hem sanal gerçeklik deneyimi hem de artırılmış gerçeklik deneyimi sunmaktadır. Bu, kullanıcıların sanal dünya ile gerçek dünya arasında etkileşimde bulunma yeteneğini vurgular. Kullanıcılar, sanal gerçeklik gözlükleri kullanarak Oasis içinde kendilerini kaybedebilirken aynı zamanda çevrelerine artırılmış gerçeklikle yeni boyutlar ekleyebilirler. Bu, metaverse temasının farklı teknolojileri bir araya getirme kabiliyetini gösterir. Oasis aynı zamanda kullanıcılara farklı kategorilerdeki sanal dünyalara erişim sağlar. Bu, kullanıcıların ilgi alanlarına uygun etkinliklere katılma özgürlüğü sunar. Kullanıcılar, bu sanal dünyalarda serbestçe dolaşabilirler ve kendi maceralarını yaşama imkanına sahiptirler. Ayrıca, kullanıcılar kendi sanal avatarlarını oluşturabilir ve kişiselleştirme özgürlüğü tanır. Bu, metaverse temasının kişisel ifade özgürlüğünü ve yaratıcılığı ön plana çıkarır.

Avatarlar, Oasis içindeki kullanıcılar arasında iletişim kurmanın temel bir aracıdır. Kullanıcılar avatarları vasıtasıyla diğer kullanıcılarla sohbet edebilir, iş birliği yapabilir ve etkinliklere katılabilirler. Aynı zamanda avatarlar, Oasis içindeki oyun ve eğlence etkinliklerinin merkezi bir parçasıdır. Kullanıcılar avatarları sayesinde oyunlara katılabilir ve bu oyunlarda farklı roller üstlenebilirler. Bu, metaverse temasının iletişim ve oyunun birleşimini yansıtır. Ready Player One filminin temel hikayesi, Oasis içinde düzenlenen yarışmalar etrafında dönmektedir. Bu yarışma, Oasis kullanıcılarının ilgisini çeker ve metaverse içinde büyük bir heyecan yaratır. Yarışma, kullanıcıların keşfetme ve zeka kullanma yeteneklerini test eden çeşitli görevler ve bulmacalar içermektedir. Aynı zamanda yarışma, rekabeti teşvik ederken aynı zamanda işbirliği gerektiren zorlu görevler sunmaktadır. Bu, metaverse temasının keşif, rekabet ve dayanışma yönlerini gösterir. Yarışma, zaman içinde gerçek dünya ile de etkileşim kurar. Yarışmacılar, Oasis içindeki görevleri tamamlarken gerçek dünya izlerini takip etmek zorundadırlar. Bu, metaverse

temasının sanal ve gerçek dünya arasındaki etkileşimi vurgular. Ayrıca, Oasis içindeki maceralar yarışmacıları zorluklarla karşı karşıya bırakır, bu da metaverse temasının tehlikelerini ve risklerini yansıtır.

"Ready Player One" filmi, Oasis'in kullanıcılarına sunmuş olduğu sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi ele alır. Film, distopik bir ortamda geçen gerçek dünyayı tasvir ederek ekonomik çöküş, enerji krizi ve aşırı nüfus gibi sorunları yansıtır. Oasis, kullanıcılara gerçek dünyanın zorluklarından kaçma fırsatı sunar, ancak bu aynı zamanda bağımlılığa yol açabilir ve gerçek dünya yaşamlarını olumsuz etkileyebilir. Film, Oasis içindeki yarışmaların gerçek dünyayı etkileyebileceğini gösterir. Yarışmacılar, OASIS içindeki görevleri tamamlarken gerçek dünyada da izlerini takip etmelidirler. Bu, metaverse temasının sanal ve gerçek dünya arasındaki bağı vurgular. Ayrıca, Oasis içindeki etkinlikler, kullanıcılara bir araya gelip eğlenme fırsatı sunar. Sanal konserler, spor etkinlikleri gibi bu etkinlikler, kullanıcıların Oasis içindeki sosyal deneyimlerini zenginleştirir ve metaverse temasının topluluk oluşturma yönünü vurgular. Oasis, kullanıcılara gerçek dünyadaki arkadaşları ve aileleriyle iletişim kurma fırsatı da sunar. Sanal dünya içinde mesajlaşma, sesli veya görüntülü görüşme gibi iletişim seçenekleri kullanıcıların gerçek dünya ile bağlarını sürdürmelerine olanak tanır. Bu, metaverse temasının iletişim aracı olarak işlevini gösterir. "Ready Player One" filmi içindeki Oasis sanal dünyası, metaverse temasının derinliğini ve çeşitliliğini en iyi şekilde yansıtan bir yapıdır. Oasis, kullanıcılara çeşitli deneyimler sunar ve metaverse temasının farklı yönlerini öne çıkarır. Bu sanal dünya içindeki topluluklar, iletişim ve yarışmalar, metaverse temasının çeşitliliğini ve derinliğini vurgularken, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki denge de bu filmde önemli bir tema olarak ele alınır. Oasis, "Ready Player One" filminin merkezi bir ögesi olarak hikayeyi şekillendirir ve metaverse temasını vurgular. Bu sanal dünyanın karmaşıklığını ve çeşitliliğini anlamak, metaverse temasının potansiyelini ve önemini daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

5.3 Kiss Me First dizisinde Metaverse Teması: Azana'nın İşlenişi

"Kiss Me First" adlı dizi, Londra'da yaşayan ve internet üzerinden bir sanal dünyaya kaçan iki genç kadının hikayesini anlatan bir Netflix dizisidir. Dizide, metaverse teması oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Azana sanal dünyası, dizinin merkezinde yer alır ve hikayenin temel dinamiğini oluşturur. Bu işleyiş maddeleri;

Ana karakterlerin kaçış alanı: "Kiss Me First" dizisinin metaverse kavramına benzer bir şekilde ele aldığı önemli bir tema, Azana Sanal Dünyası üzerinden metaverse'in işleniş biçimidir. Dizi, metaverse'i sanal dünya ve gerçek dünya arasındaki etkileşim ve kaçışın bir örneği olarak ele alır. Azana Sanal Dünyası, metaverse'in bir yansıması olarak işlev görür. Bu sanal dünya, kullanıcılarına gerçek dünyadaki kimliklerini gizleyerek anonimlik sağlar. Bu, metaverse'in temel özelliklerinden biridir, çünkü kullanıcılar farklı kimliklerle sanal dünyada dolaşabilirler. Leila gibi ana karakterler, gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmak ve kendilerini farklı bir şekilde ifade etmek için bu anonimlik özelliğini kullanırlar. Ayrıca, Azana, kullanıcıların sanal dünyada farklı kimlikler oluşturmalarına ve kendilerini yeniden tanımlamalarına olanak tanır. Bu da metaverse'in temel özelliklerinden biridir, çünkü kullanıcılar sanal dünyada farklı avatarlar yaratarak kendilerini farklı bir şekilde ifade edebilirler. Leila, gerçek dünyadaki sıkıntılardan kaçmak ve farklı bir yaşam deneyimi yaşamak için bu özelliği kullanır. Azana aynı zamanda sosyal etkileşim imkanı sunar. Bu da metaverse'in önemli bir yönünü yansıtır, çünkü kullanıcılar sanal dünyada diğer oyuncularla etkileşimde bulunabilirler. Leila, yalnızlık hissinden kaçmak ve farklı insanlarla bağlantı kurmak için bu özelliği kullanır. Son olarak, Azana kullanıcılarına serbestçe dolaşma ve farklı aktivitelere katılma özgürlüğü sunar. Bu da metaverse'in sunduğu özgürlük ve çeşitlilik kavramlarına paraleldir. Leila için bu, gerçek dünyadaki kısıtlamalardan kaçmak ve özgürce hareket etmek anlamına gelir. Ancak, metaverse'in işlenişiyle ilgili önemli bir ayrıntı, Azana'da yaşanan olayların gerçek dünyada ciddi sonuçlara yol açmasıdır. Bu, metaverse ile gerçek dünya arasındaki etkileşimlerin karmaşıklığını ve potansiyel tehlikelerini yansıtır. Leila, bu iki dünya arasındaki dengeyi sürdürmeye çalışırken metaverse'in getirdiği karmaşıklıklarla karşılaşır. Sonuç olarak, Kiss Me First dizisi, Azana Sanal Dünyası aracılığıyla metaverse'in temel özelliklerini ve

işleyişini ele alır. Metaverse kavramı, kullanıcıların farklı kimlikler oluşturmasına, sosyal etkileşimde bulunmasına, özgürce dolaşmasına ve gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki etkileşimlerin karmaşıklığına odaklanan bir temayı yansıtır. Leila gibi ana karakterler, metaverse'in bu özelliklerini kullanarak Azana'yı bir kaçış alanı olarak kullanırken, bu kaçışın getirdiği karmaşıklıklar ve tehlikeler de hikayenin merkezine yerleştirilir.

İkinci hayat: Sanal gerçeklik (VR) teknolojisi hızla gelişiyor ve bu gelişme, insanların gerçek dünyadan kaçıp sanal dünyalarda farklı kimlikler yaratmalarına imkan tanıyor. Bu fenomen, medya ve eğlence dünyasında geniş yankı bulmuş ve özellikle televizyon dizileri gibi popüler platformlarda sıklıkla işlenmiştir.

Normalde bireylerin fiziksel olarak orada olmaları gereken pek çok organizasyonun sanal gerçeklik teknolojileri ile deneyimlenmesini sağlayarak hem sanal gerçeklik ekipmanlarının kitlesel kullanımının önünü açmakta hem de tüketicilerin mal ve hizmetleri deneyimleme biçimlerini şekillendirmektedir (Güdüm, Erdinç, 2023 s.25).

Kiss Me First adlı dizi, sanal gerçeklik dünyasında oluşturulan ikinci kimliklerin ana temasını işleyen bir yapıyla öne çıkar. Dizi, karakterlerin sanal gerçeklik dünyasında özgün avatarlar oluşturmasını ele almaktadır. Avatarlar, oyuncuların sanal dünyada kendilerini ifade etmelerini sağlar. Örneğin, ana karakter Leila, sanal dünyada Shadowfax adını kullanarak bir avatar oluşturur. Shadowfax, gerçek dünyadaki Leila'nın yaşadığı zorluklardan ve sınırlamalardan kaçarak farklı bir kimlik temsil eder. Bu noktada, avatarların kişisel ifade ve kimlik oluşturmadaki rolü üzerinde durulmalıdır." Avatarlar, karakterlerin gerçek dünyadaki sınırlamalardan kaçabilecekleri bir mekanizma olarak işlev görür. Bu nedenle, karakterler avatarlarını kullanarak kendi gerçek kimliklerinin ötesine geçebilirler. Özellikle sanal dünya içinde kendilerini farklı şekillerde ifade edebilirler. Bu, karakterlerin ikinci kimliklerini yaratma ve bunları sürdürme konusundaki özgürlüğünü vurgular. "Dizideki bir diğer önemli unsur, karakterlerin kendilerini sanal dünyada farklı isimler veya takma adlar kullanarak tanıtmalarıdır. Bu isimler, genellikle gerçek dünyadaki isimlerinden farklıdır ve oyuncuların sanal kimliklerini yansıtır. Örneğin, Leila, gerçek dünyada Leila iken, sanal dünyada Shadowfax olarak bilinir. Bu, ikinci kimliklerin sadece görünüm değil, aynı zamanda isimler aracılığıyla da ifade edildiğini gösterir." İkinci

kimliklerin farklı isimlerle temsil edilmesi, karakterlerin gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki ayrımı vurgular. Bu isimler, karakterlerin sanal dünyada başka bir yaşamı veya kimliği benimseme yeteneğini yansıtır. İsimlerin bu şekilde kullanılması, karakterlerin kendilerini özgürce ifade etme ve alternatif bir kimlik oluşturma fırsatını daha net bir şekilde gösterir. "Sanal dünya, karakterlere gerçek dünyadaki sınırlamalardan kaçabilecekleri ve özgürce ifade edebilecekleri bir alan sunar. Bu nedenle, ikinci kimlikler, karakterlerin özgürce ifade edebildikleri ve farklı yaşamlar yaşayabilecekleri bir alan sağlar. Bu özgürlük, karakterlerin sanal dünyada kendilerini yeniden keşfetmelerini ve sıkışmış hissetmeden farklı kimlikler denemelerini mümkün kılar." Dizi, karakterlerin sanal dünyada farklı yetenekler geliştirdiğini ve farklı roller üstlendiğini göstererek bu özgürlüğü vurgular. Örneğin, Leila'nın sanal dünyadaki avatarı Shadowfax, gerçek dünyada sahip olmadığı yeteneklere sahiptir ve bu sayede yeni deneyimler yaşar. Bu, karakterlerin ikinci kimlikler aracılığıyla kendi potansiyellerini keşfetme fırsatını vurgular. "Dizi, ikinci kimliklerin sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki karmaşık ilişkiyi ele alır. Karakterler, sanal dünyada edindikleri deneyimleri ve ilişkileri gerçek dünyaya nasıl taşıyacaklarını düşünmek zorundadırlar. Örneğin, sanal dünyada edinilen arkadaşlıklar ve ilişkiler, gerçek dünyada da etkileyici bir şekilde devam eder. "Oyuncular, ikinci kimlikleri sayesinde gizliliklerini koruma fırsatına sahip olurlar. Ancak, bu aynı zamanda tehlikeli durumlar yaratabilir. Dizi, kimlik hırsızlığı gibi sanal dünyada karşılaşılan tehditleri vurgular ve karakterlerin bu tehditlerle başa çıkmalarını ele alır. Örneğin, bir karakterin ikinci kimliği ele geçirildiğinde, bu durum hem sanal dünyada hem de gerçek dünyada ciddi sonuçlara yol açabilir." Gizlilik ve tehlike, ikinci kimliklerin korunmasının ve sürdürülmesinin önemini vurgular. Sanal dünyada karakterler, gerçek dünyadaki kimliklerini gizlemek veya korumak amacıyla farklı güvenlik önlemleri alırlar. Bu, ikinci kimliklerin sadece özgürlük ve ifade aracı olmadığını, aynı zamanda potansiyel tehlikelere karşı savunma mekanizması olduğunu gösterir. Kiss Me First dizisi, sanal gerçeklik dünyasında oluşturulan ikinci kimliklerin karmaşıklığını ve derinliğini inceleyen bir yapıyla dikkat çeker. İkinci kimlikler, karakterlerin kendilerini özgürce ifade etme, farklı kimlikler yaratma ve gerçek dünyadaki sınırlamalardan kaçma arayışlarını yansıtır. Ayrıca, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki ilişki, karakterlerin ikinci kimliklerini nasıl taşıdıkları ve bu deneyimlerin

hayatlarına nasıl etki ettiđi konusunda zengin bir içeriđi ele alır. Bu analiz, Kiss Me First dizisinin ikinci kimlik temasını daha iyi anlamamıza yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Gizlilik ve kimlik: "Dizi, metaverse kullanımını Azana adlı sanal gerçeklik platformu üzerinden temsil eder. Azana, kullanıcılara gerçek kimliklerini gizlemelerini sağlayarak önemli bir gizlilik sağlar ve bu da kullanıcılara metaverse içinde anonim olarak iletişim kurma ve ilişki kurma fırsatı sunar. Ancak, bu anonimlik beraberinde potansiyel tehlikeleri de getirebilir. Azana platformu, kullanıcılara gerçek kimliklerini ifşa etmeden metaverse içinde sanal bir varlık olarak var olma imkanı verir. Bu, çevrimiçi iletişim ve etkileşimlerde anonimlik sağlar ve kullanıcıların istedikleri gibi kendilerini ifade etmelerini kolaylaştırır. Özellikle metaverse içinde ikinci kimlikler oluşturmak isteyen kullanıcılar için bu bir avantajdır. Ancak, bu anonimlik potansiyel olarak tehlikeli sonuçlara yol açabilir. Anonimlik, kullanıcıların metaverse içinde kötü niyetli amaçlarla platformu kullanmalarına izin verir. Kimlik gizliliđi, dolandırıcılık, taciz ve yasa dışı faaliyetler gibi sorunlara yol açabilir. Kötü niyetli kişiler, anonimliklerini kullanarak diđer kullanıcılara zarar verebilirler ve bu, platformun güvenliđini tehlikeye atar. Bu nedenle, Azana gibi platformlar, gizlilik ve kimlik konularında dengeli bir yaklaşım benimsemelidir. Kullanıcıların anonimliklerini korurken, kötü niyetli kullanıcıları tespit etmek ve önlemek için güvenlik önlemleri almalıdır. Bu, platformun kullanıcılarına güvenli bir deneyim sunmasına ve olumsuz sonuçları en aza indirmesine yardımcı olabilir."

Ana hikaye unsurları: "Kiss Me First" dizisi, izleyicilere modern teknolojinin ve sanal dünyanın insan ilişkileri ve gerçeklik algısı üzerindeki etkilerini düşünmeleri için güçlü bir neden sunar. Ana hikaye, Leila'nın sanal dünyada tanıştığı ve sonradan gizemli bir şekilde kaybolan kullanıcı olan Tess ile olan ilişkisine odaklanır. Leila, Tess'in gizemli ölümünü araştırmaya başlar ve bu süreçte Azana adlı metaverse platformu önemli bir rol oynar. Azana, sadece bir sanal eğlence platformu olmanın ötesine geçer ve bu gizemi çözmek için merkezi bir konuma yükselir. Metaverse, Leila'nın ve diđer karakterlerin gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırı bulanıklaştırdığı bir alan haline gelir. Azana'nın içinde, kullanıcılar gerçek dünyadan kaçarak kendilerine yeni bir kimlik ve yaşam oluşturabilirler. Bu metaverse, ana hikayenin ilerlemesinde temel bir rol oynar ve izleyiciyi karmaşık bir sanal dünya ile gerilim dolu bir hikayenin içine çeker. Metaverse, "Kiss Me First" dizisinde

birçok yönüyle ele alınır. Bu sanal dünya, sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda insanların gerçek dünyadaki kimliklerini bulandırabileceği, yeni ilişkiler kurabileceği ve gizemli olayları çözebileceği bir ortam olarak işlenir. Leila, Tess'in kayboluşunu araştırırken Azana'yı kullanarak yeni kimlikler oluşturur ve bu kimlikler aracılığıyla gizemi çözmeye çalışır. Bu, metaverse'in güçlü bir yönünü temsil eder: gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırarak kullanıcılara farklı bir deneyim sunma yeteneği. Azana'nın insan ilişkileri üzerindeki etkileri de "Kiss Me First" dizisinde derinlemesine incelenir. Leila, sanal dünyada yeni arkadaşlar edinir ve bu arkadaşlarla ilişkiler kurar. Ancak bu ilişkilerin gerçek dünyadaki ilişkilerden farklı olduğunu fark eder. Sanal dünyada insanlar kendilerini daha özgürce ifade edebilirler ve bu da bazen gerçek dünya ile çatışabilir. İzleyicilere, sanal ilişkilerin gerçek dünyadaki ilişkilere nasıl yansıdığını düşünme fırsatı sunar. Aynı zamanda, "Kiss Me First" metaverse'in gizemli olayları çözme yeteneğini de vurgular. Leila, Tess'in ölümünün ardındaki sırları ortaya çıkarmak için sanal dünyada detaylı bir araştırma yapar. Bu araştırma, izleyicilere sanal dünyanın detaylarını ve potansiyel tehlikelerini gösterir. Metaverse, sadece eğlence amacıyla değil, aynı zamanda gerçek dünyadaki gizemleri çözmek için kullanılabilen bir araştırma aracı olarak da işlev görür. "Kiss Me First" dizisi, metaverse'in karmaşıklığını ve derinliğini vurgulayarak izleyicilere modern teknolojinin ve sanal dünyanın insan ilişkileri ve gerçeklik algısı üzerindeki etkilerini düşünme fırsatı sunar. Bu dizi, metaverse'in sadece bir eğlence platformu olmanın ötesinde, insanların kimliklerini bulandırabileceği, ilişkiler kurabileceği ve gizemli olayları çözebileceği bir alan olarak nasıl işlendiğini başarıyla gösterir. İzleyicilere, sanal dünyanın gerçek dünya ile nasıl etkileşime girdiği konusunda derinlemesine düşünme ve modern teknolojinin getirdiği zorlukları anlama fırsatı sunar. Bu nedenle, "Kiss Me First" dizisi, metaverse ve sanal dünya konularına ilgi duyan herkes için düşündürücü bir deneyim sunar.

Sanal ve gerçek dünya arasındaki bağlantı: Dizinin en çarpıcı özelliği, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları karmaşık bir şekilde ele almasıdır. Leila, Red Pill'deki sanal arkadaşı Tess ile tanıştığında, bu ilişki dizinin temelini oluşturur. İkili, sanal dünyada yoğun bir şekilde etkileşimde bulunurken, gerçek dünyada da bir dizi gizemli olay meydana gelir. Bu olaylar, izleyiciyi sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları anlamaya

teşvik eder. Dizinin ilerleyen bölümlerinde, Leila'nın gerçek dünyadaki sorunları ile sanal dünyadaki maceraları arasındaki bağlantılar daha da netleşir. Red Pill'deki olaylar, gerçek dünyadaki olaylarla sıkça örtüşmeye başlar. Bu bağlantılar, izleyicinin her iki dünya arasındaki ilişkiyi anlamasını kolaylaştırır. Örneğin, Leila'nın sanal dünyada karşılaştığı bir karakter, gerçek dünyada da karşımıza çıkar ve bu karakterin geçmişiyle ilgili sırlar açığa çıkar. Bu sayede, izleyici hem sanal dünyanın hem de gerçek dünyanın derinliklerine daha fazla göz atma fırsatı bulur. "Kiss Me First" dizisi ayrıca sanal dünyada yaşanan olayların gerçek dünyada nasıl etkiler yarattığını da vurgular. Leila'nın sanal dünyada aldığı kararlar ve yaşadığı deneyimler, gerçek dünyada onun hayatını derinden etkiler. Bu etkiler, izleyiciye sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantının ne kadar güçlü olduğunu gösterir. Aynı zamanda, bu bağlantıların insanların duygusal ve psikolojik sağlığı üzerindeki etkilerini de ele alır.

Sonuç olarak,"Kiss Me First" dizisi ve Metaverse kavramı, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları ele alan önemli örneklerdir. Dizi, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları karmaşık bir şekilde ele alarak izleyiciye bu ilişkiyi anlama fırsatı sunar. Aynı şekilde, Metaverse kavramı da bu bağlantıları daha da derinleştirir ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırları silikleştirir. Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantılar, psikolojik, toplumsal, kültürel ve ekonomik etkilere sahiptir. Bu etkiler, insanların yaşamlarını derinden etkileyebilir ve toplumları dönüştürebilir. "Kiss Me First" dizisi ve Metaverse kavramı, bu önemli konuyu ele alarak izleyiciye düşünme fırsatı sunar ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

5.4 Oasis Ve Azana Metaverse'ünün Ortak Yönü

"Oasis" ve "Azana" evrenleri, sanal gerçeklik ve sanal dünya temaları etrafında dönen iki farklı yapım olsa da, bazı ortak yönleri bulunabilir:

Sanal gerçeklik teması: "Oasis" ve "Azana" dizileri, sanal gerçekliğin yaratıcı dünyası ile gerçek ve sanal hayat arasındaki dengeyi ele alan iki farklı hikayeyi sunar. Her iki evrende karakterlerin gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma arzusunu ve bu kaçışın getirdiği

sonuları incelerken, sanal gerekliđin insanların yařamlarını nasıl etkilediđini derinlemesine keřfeder. Oasis, kullanıcılarına sınırsız olanaklar sunan byl bir sanal dnya olarak tanıtılırken, Azana, sanal dnya ile gerek dnya arasındaki sınırların belirsizleřtiđi bir noktada odaklanır. İki yapımda teknoloji ve sanal dnyalarla olan iliřkileri sorgulayan ve insanların hayallerini gerekleřtirmelerine olanak tanır. Bu iki yapımda, sanal gerekliđi daha derinlemesine inceleyerek insanların bu teknolojiye olan yaklařımlarını ve bađımlılıklarını arařtırır. Oasis, gerek dnyanın zorluklarından kamanın cazibesini anlatırken, aynı zamanda kullanıcıların kendi avatarlarını oluřturarak farklı kimliklerle zgrce yařama imkanı sunar. Ancak bu zgrlđin yanı sıra Oasis iindeki yarıř, karakterlerin gerek dnyadaki zorlu ve tehlikeli rakiplerle karřılařmasına neden olur. Kiss Me First ise, Azana'yı Leila'nın gerek dnyadaki yalnızlık ve izolasyonunun sanal dnyada farklı bir kimlikle bulduđu sosyal bađlantıları ele alır. Ancak sanal dnyanın masumiyeti sorgulanırken, gerek dnyadaki sorunlar ile kaıř arasındaki denge zorlařır. Her iki dizi de sanal gerekliđin insanların hayatlarına nasıl entegre olduđunu ve bu entegrasyonun insan psikolojisine etkilerini dřnmeye ynlendirir. Sonu olarak, "Ready Player One" ve "Kiss Me First" yapımları, sanal gerekliđin insan yařamına getirdiđi yenilikleri ve zorlukları farklı hikayelerle ele alarak, teknoloji ve insan psikolojisi arasındaki karmařık iliřkiyi derinlemesine inceler. Her iki dizi de izleyicilere, gerek ve sanal dnya arasındaki dengeyi ve bu dengeyi sađlamanın zorluklarını dřnme fırsatı sunar.

Ana karakterlerin gerek ve sanal hayatları: Her iki dizi de ana karakterlerin gerek dnyadaki yařamları ile sanal dnyadaki avatarlarının yařamları arasındaki dengeyi ele alır. Karakterler, sanal dnyada farklı kimliklere brnerek gerek dnyadaki sorunlarından kamaya alıřır. Wade Watts (Parzival), gerek dnyada fakir bir ailenin ocuđu olarak zorlu bir yařam srerken, sanal dnyada Oasis'e girdiđinde Parzival adını alarak farklı bir kimlik ve yařam kurar. Parzival, Oasis'te bařarılı bir avatardır ve gerek dnyadaki sorunlarından kamak ve Halliday'nin mirasını kazanmak iin Oasis'te byk bir aba harcar. Gerek dnya ile sanal dnya arasındaki dengeyi sık sık sorgular. Samantha Cook (Art3mis), Oasis'te Art3mis adını kullanarak tanınırken, gerek dnyada cinsiyet ayrımı ve kimlik konularıyla mcadele eden bir aktivisttir. Sanal dnyada Art3mis olarak kendisini

ifade etme özgürlüğünü bulurken, gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmaktan çekinir IOI (İşletme İçin Yaratıcı İstihdam) Çalışanları, gerçek dünya ile Oasis arasında köprü kuran karakterlerdir. Oasis, onlar için çalışma ve rekabet alanıdır ve başarılı olmak, IOI için bir kariyer yolunu temsil eder. Bu nedenle gerçek dünya ile Oasis arasındaki dengeyi işlerler.

"Kiss Me First" dizisi ise Leila (Shadowfax) ve Tess (Mania) adlı ana karakterlerin gerçek dünyadaki sorunlarından kaçarken sanal dünyada farklı kimliklerle yaşama ve kendilerini ifade etme arzusunu ele alır. Leila, Azana adlı sanal dünyada Shadowfax kimliği altında özgür ve güçlü hisseder, ancak bu kaçış gerçek dünyadaki sorunlarını daha karmaşık hale getirirken, Tess, Azana'da Mania adını kullanarak gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmaya ve kendisini ifade etmeye çalışırken, gerçek dünya ile sanal dünya arasında çatışmalar yaşar. Her iki dizi, karakterlerin gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma ve sanal dünyada kendilerini ifade etme arzularını işler. Karakterler, sanal dünyada daha özgür hissederken, gerçek dünya ile başa çıkma ve denge kurma zorluğuyla karşı karşıya kalır. Bu, metaverse temalarının bir parçası olarak karakterlerin içsel çatışmalarını ve gelişimlerini ele alan önemli bir temadır.

İnsan ilişkileri ve bağlantılar: Parzival ve Art3mis ile Aech ve Shoto arasındaki ilişkiler, "Oasis" dizisinin temel odak noktalarını teşkil etmektedir. Başlangıçta Oasis içinde ortaya çıkan yarışmacı bir ilişki olarak beliren Parzival ve Art3mis arasındaki etkileşim, zamanla duygusal bir boyuta evrilerek daha derin bir bağa dönüşmektedir. Bu arada, Aech ve Shoto, Parzival'in yakın arkadaşları olarak Oasis içinde birlikte güçlenirler ve bu ilişkiler gerçek dünyada da sürdürülmektedir. Bu bağlamda, "Kiss Me First" dizisi ise sanal dünyadaki karakterlerin ilişkilerini ele almaktadır. Leila ve Tess'in sanal dünyada başlayan arkadaşlığı, gerçek dünyada bir destek kaynağı haline gelirken, Mania ve Adrian'ın ilişkisi giderek karmaşıklaşır. Her iki dizi de, sanal toplulukların ve sanal dünyadaki ilişkilerin karakterlerin yaşamlarını nasıl etkilediğini incelemektedir. Ayrıca, bu diziler, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi vurgulayarak insan ilişkilerinin karmaşıklığını ele almaktadır. Ready Player One, sanal toplulukların kullanıcıların kimliklerini şekillendirmelerine ve farklı ilgi alanlarına sahip kişilerle bağlantı kurmalarına nasıl yardımcı olduğunu gösterirken, "Kiss Me First" dizisi Azana adlı sanal dünyada farklı karakterlerin etkileşimini ele alarak sanal dünyada kurulan bağlantıların ve arkadaşlıkların

karakterlerin yaşamlarını nasıl etkilediğini inceler. İki dizi de insan ilişkilerinin karmaşıklığını ve sanal dünyanın bu ilişkilere olan etkilerini derinlemesine keşfederken, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki çatışmaları ve güçlükleri gösterir. Bu iki yapım, karakterlerin sanal dünya ile gerçek dünya arasında dengeyi kurma çabalarını anlatırken, aynı zamanda bu iki dünya arasındaki etkileşimi ve karşıtlığı ele alır. Sanal dünya, karakterlere yeni fırsatlar sunar, özgürce kendilerini ifade etmelerini sağlar ve özellikle yalnızlık veya gerçek dünyadaki sorunlarla başa çıkmalarına yardımcı olabilir. Ancak, bu sanal dünya ilişkileri gerçek dünya ile çelişebilir ve gerçek insan ilişkileriyle rekabet edebilir. Aynı zamanda, karakterlerin sanal kimlikleri ve gerçek kimlikleri arasındaki dengeyi koruma mücadelesi de bu dizilerin ana temasıdır. Her iki dizi de sanal dünyanın güzelliklerini ve tehlikelerini derinlemesine keşfederken, karakterlerin bu iki dünya arasında seçim yapma ve denge sağlama zorunluluğunu vurgular.

teknolojinin ve sanal gerçekliğin etik sorunları: Hem "Oasis" hem de "Kiss Me First" dizileri, teknolojinin ve sanal gerçekliğin etik sorunlarını ele alır. Bu sorunlar, karakterlerin kararlarını ve yaşamlarını şekillendirir. "Oasis" dizisi, sanal gerçeklik bağımlılığı, IOI şirketinin güç kullanımı ve sanal mirasın kişisel mahremiyeti gibi önemli konuları işlemektedir. Bu dizi, teknolojinin insan yaşamına nasıl etki edebileceği konusunda düşündürücü sorular sorar. Özellikle sanal gerçekliğin insanların gerçek dünyadan kopmalarına neden olabileceği ve bu bağımlılığın kişisel ilişkileri nasıl etkileyebileceği gibi konuları işler. Aynı zamanda IOI şirketinin güç kullanımı, teknolojinin ticari ve siyasi amaçlar için nasıl kullanılabilmesi konusunda uyarıcı bir örnek sunar.

Gerçeklik ile onun çoğaltılmış yansıması (sanal gerçeklik), orijinal ile kopya arasındaki sınırları sürekli bir simülasyon akışı veya selinelle bulanıklaştırmaktadır. Baudrillard'a göre, işaretlerin ve görüntülerin çoğaltılması gerçek ve temsili arasındaki semiyotik veya metamorfik bağın çürütmesine yol açmaktadır (Çiğdem, 2022 s.1167).

Sanal mirasın kişisel mahremiyeti sorgulaması, insanların sanal dünyada paylaştıkları bilgilerin gerçek dünyada nasıl kullanılabilmesi konusundaki endişeleri gündeme getirir. Bu temalar, teknolojinin insanlar üzerindeki etkilerini tartışmamıza olanak tanır ve izleyiciyi derinlemesine düşünmeye sevk eder. Diğer yandan, "Kiss Me First" dizisi, sanal

kimliklerin gerçek dünyadaki kimliklerle ilişkilendirilmesi, sanal dünyada yaşanan intiharlar ve gerçek dünya sorunlarından kaçışın getirdiği etik zorlukları işleyerek, teknolojinin ve sanal gerçekliğin insanlar üzerindeki psikolojik etkilerini gözler önüne serer.

Şöyle ki, eğer dijital kimlikler fiziki kimliklerle ilişkilendirilip ulusüstü dijital kimlik onaylayıcı şirketler kurulup, hemen her ülkede yasal temsilcilikleri oluşturulursa en azından kullanıcılara siber zorbalık, etik sorunlar, kişisel verilerin korunması gibi konularda çözüm olabilir.(Noyan, Özpençe, 2023 s.118)

Bu dizi, sanal dünyanın gerçek dünyayla nasıl etkileşimde bulunduğunu ve sanal kimliklerin insanların gerçek kimliği üzerindeki etkisini inceler. Aynı zamanda sanal dünyada yaşanan intiharlar, sanal gerçekliğin insanların zihinsel sağlığı üzerindeki potansiyel tehlikelerini vurgular. Gerçek dünya sorunlarından kaçışın getirdiği etik zorluklar, insanların sanal dünyada sorunlarını unutmak yerine gerçek dünyadaki sorunlarla nasıl başa çıkmaları gerektiğini sorgular. Oasis ve Azana, karakterlerin bu etik sorunlarla başa çıkmaya çalışmalarını ve kararlarını nasıl verdiğini inceler. İzleyiciye, teknolojinin etik ve psikolojik boyutlarını göz önünde bulundurarak kendi düşüncelerini geliştirme fırsatı sunar. Ayrıca, teknolojinin insan yaşamına ve topluma potansiyel etkilerini tartışma olanağı sağlar. Bu nedenle, "Ready Player One" ve "Kiss Me First" yapımları, teknolojinin ve sanal gerçekliğin karmaşıklığını ve etik boyutlarını derinlemesine inceleyerek izleyiciye düşünce provokasyonu sunar. Bu iki yapım, teknoloji ve sanal gerçeklikle ilgili soruların cevaplanması gereken önemli soruları ortaya koyar. Teknolojinin insan yaşamına ve topluma etkilerini anlamak ve bu etkileri yönlendirmek için etik ve psikolojik düzeyde bir anlayışa ihtiyaç vardır. "Oasis" ve "Kiss Me First" dizileri, bu anlayışı geliştirmeye katkıda bulunur ve izleyicileri bu konularda daha bilinçli ve sorumlu bir şekilde düşünmeye teşvik eder. Teknoloji ve sanal gerçeklik, geleceğimizi şekillendirmeye devam edecek önemli unsurlardır ve bu diziler, bu unsurları anlamamıza yardımcı olmaktadır.

kaçış ve kaçışın sonuçları: Sanal dünya ve gerçek dünya arasındaki denge, karakterlerin yaşamlarının merkezinde önemli bir temadır. "Oasis" ve "Kiss Me First" dizileri, bu dengeyi sağlama çabalarını detaylı bir şekilde ele alır ve bu süreçte karakterlerin duygusal

ve psikolojik evrimini gözler önüne serer. Bu bölümde, her iki dizinin bu temaları nasıl işlediğini ve karakterlerin bu dengeyi kurma sürecini nasıl yaşadıkları ayrıntılı bir şekilde analiz edilecektir. Öncelikle, "Oasis" dizisini daha fazla irdeleyerek başlayalım. Dizi, sanal dünyanın sunduğu kaçış imkanını merkezine alır ve karakterlerin gerçek dünyadaki zorluklardan kaçma isteğini cesurca ortaya koyar. Örneğin, başkarakterimiz Wade Watts (Parzival), fakir bir ailenin çocuğu olarak gerçek dünyada yaşadığı sıkıntılardan kaçmak için Oasis'e sığınır. Sanal dünyada, Parzival olarak kendini ifade ederek başarıya ulaşır ve zenginleşir. Ancak bu kaçışın onun gerçek dünya hayatını nasıl etkilediğini anlamaya çalışırken içsel bir çatışma yaşar. Dizi, sanal dünyanın rahatlatıcı bir kaçış olabileceğini vurgularken, aynı zamanda gerçek dünya ile kopukluğunun duygusal sonuçlarına da dikkat çeker. "Kiss Me First" dizisi ise Leila'nın hikayesini ele alır. Leila, gerçek dünyadaki sorunlarından kaçmak ve yeni bir kimlik oluşturmak için Azana adlı bir sanal dünyaya girer. Bu durum Leila isimli karakterinde gerçek hayattaki bunalımlarından kaçan ve uzaklaşmaya çalışan bir dijital göçmen durumuna sokmaktadır. Çünkü dijital göçmenler gündelik kaygılarından kaçarak sanal dünyaya sığınan insanlardır. *'Metaverse sınırları ortadan kaldırmaya yönelik bir sanal göç mekânıdır. Metaverse insanların paralel bir evrende yeni bir toplumsal yaşama girdiği bir ortamdır. Yani burada aynı insanın farklı kimlikleriyle karşılaşmak mümkündür.'* (Yılmaz, Gerçeker, 2022 s.40). Burada Mania olarak adlandırılan yeni bir kimlik oluşturur ve gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma isteğini sanal dünyada hayata geçirir. Ancak, bu kaçışın duygusal karmaşıklıklarını ve gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki dengeyi sağlama çabalarını da gözler önüne serer. Her iki dizi de karakterlerin sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları vurgular. "Oasis" dizisi, karakterlerin sanal dünyada elde ettikleri başarıların gerçek dünya yaşamlarını nasıl etkilediğini inceler. Örneğin, Parzival'in sanal dünyadaki zenginliği gerçek dünyada onun kimliğini nasıl değiştirir? Bu tür sorular dizinin temel odak noktasını oluşturur. "Kiss Me First" ise sanal dünyadaki kimlik değişikliği ile gerçek dünya yaşamı arasındaki ilişkiyi ele alır ve Leila'nın bu iki dünya arasında nasıl bir denge kurmaya çalıştığını gösterir. Karakterlerin gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma isteği ve bu kaçışın duygusal ve psikolojik etkileri her iki dizi için de önemli bir tema olarak karşımıza çıkar. Sanal dünya, karakterlere geçici bir rahatlama ve özgürlük sunsa da, aynı zamanda

gerçek dünya yaşamlarını daha karmaşık hale getirebileceğini gösterir. Bu etkiler, karakterlerin derinlemesine incelenmesi gereken psikolojik süreçlerin parçasıdır.

Sonuç olarak, "Oasis" ve "Kiss Me First" dizileri, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki dengeyi ve bu dengeyi sağlama çabalarını işleyerek karakterlerin duygusal ve psikolojik evrimini ele alır. Her iki dizi de karakterlerin gerçek dünyadaki sorunlarından kaçma isteği ve bu kaçışın sonuçlarına odaklanarak benzer temaları işler. Bu temaları daha da detaylı bir şekilde açıklayarak, her iki dizinin derinliklerine inebiliriz. Bu dizi analizi, karakterlerin iç dünyalarını ve evrimlerini daha iyi anlatmaya odaklanmıştır.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Metaverse kavramı, teknolojinin hızla ilerlemesi ve dijital dünyanın önemli bir parçası haline gelmesiyle birlikte, sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin kültürel, sosyal ve teknolojik etkileri üzerine yapılan araştırmalarda mercek altına alınmıştır. Bu kapsamlı analizler, metaverse kavramının görsel medya tarafından nasıl iletişim kurulduğunu anlama konusunda bize önemli bir perspektif sunmuştur. Bu tezde, metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri üzerinden nasıl temsil edildiğini ve bu temsillerin izleyici kitlesi üzerindeki etkilerini inceleyerek bu konu hakkında analiz yapılmıştır. Metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri tarafından nasıl temsil edildiği, bu sanal dünyaların izleyici kitlesi üzerinde nasıl bir etki yarattığını anlamamıza olanak sağlamıştır. Özellikle, "Ready Player One" ve "Kiss Me First" gibi yapımların incelenmesi, bu sanal dünyaların izleyici kitlesine nasıl etkili bir şekilde aktarıldığını göstermiştir. Bu temsiller, izleyicilere metaverse kavramını derinlemesine keşfetme fırsatı sunmuş ve bu sanal dünyaların farklı yönlerini açığa çıkarmıştır. Örneğin, "Ready Player One" filmi, izleyicilere farklı bir gerçeklikte var olma ve kendi avatarlarını oluşturma deneyimi sunarak metaverse kavramını canlı bir şekilde iletmiştir. Bu tür temsiller, izleyicilerin metaverse dünyasını daha derinlemesine anlamalarına olanak tanırken, aynı zamanda bu kavramın popülerliğini artırmış ve insanların metaverse'e olan ilgisini uyandırmıştır. Metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl yayıldığını ve dönüştüğünü düşündüğümüzde, bu temsillerin toplumsal tartışmalara ve

dijitalleşme süreçlerine nasıl katkıda bulunduğunu daha iyi anlamamız gerekmektedir. Bu temsiller, izleyicilere kendi gerçek dünyalarındaki dijitalleşme süreçlerini daha iyi anlama ve değerlendirme fırsatı sunabilir. Özellikle, metaverse temsillerinin insanların sanal dünyalarda nasıl etkileşim kurduğunu ve kimliklerini nasıl oluşturduğunu gösterdiği düşünülmelidir. Bu, toplumsal ilişkilerin ve kimlik oluşturma sürecinin dijital dünyadaki yeni boyutlarını incelememize olanak tanır. Metaverse temsillerinin teknolojik gelişmelere nasıl yansıdığını ele almak da son derece önemlidir. Dijitalleşme, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojik alanlardaki ilerlemeleri teşvik etmektedir. Metaverse kavramı, bu teknolojik gelişmelere ilham kaynağı olmuş ve bu gelişmelerle birlikte daha da karmaşık ve etkileyici hale gelmiştir. Özellikle, metaverse temsilleri, sanal gerçeklik gözlükleri ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gelişimine katkıda bulunmuş ve bu teknolojilerin yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. Bu durum metaverse kavramının teknolojik inovasyonları tetikleyici bir faktör olduğunu göstermektedir. Bu tez, metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin izleyici kitlesi üzerindeki etkileri hakkında önemli bulgular sunmaktadır. Bu bulgular, metaverse kavramının gelecekteki rolünü ve etkilerini daha fazla araştırma için bir temel oluşturabilir. Tez aynı zamanda , metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin izleyici kitlesi üzerindeki etkileri konusunda daha derin bir anlayış geliştirmemize katkıda bulunacaktır. Tezdeki araştırma sonuçları, metaverse kavramının sinema ve televizyon dizileri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ve bu temsillerin izleyici kitlesi üzerindeki etkileri konusunda önemli bir bilgi kaynağı sunmaktadır. Bu sonuçlar, metaverse kavramının gelecekteki gelişimine ve toplumsal etkilerine daha fazla ışık tutabilir. Özellikle, metaverse temsillerinin izleyici kitlesine sunulan sanal dünyaların çeşitliliği ve derinliği, bu alanın ne kadar zengin ve çekici olduğunu göstermektedir. Bu temsiller, insanların gerçek dünyalarından kaçış sağlamak yerine, farklı deneyimler yaşamalarına ve kendi kimliklerini farklı yollarla ifade etmelerine olanak tanımaktadır. Bu, metaverse kavramının bireyler üzerindeki psikolojik ve duygusal etkilerini de incelememiz gerektiği anlamına gelmektedir. Ayrıca, metaverse temsillerinin kültürel ve toplumsal etkileri de dikkate değerdir. Bu temsiller, dijitalleşme, kimlik oluşturma ve toplumsal ilişkiler gibi konularda önemli soruları gündeme getirmektedir. Metaverse kavramının toplumsal normları nasıl etkilediğini ve insanların sanal dünyalarda nasıl etkileşim

kurduğunu anlamak, toplumun gelecekteki dijital evrimini daha iyi öngörmemize yardımcı olabilir. Son olarak, metaverse temsillerinin teknolojik ilerlemeleri nasıl etkilediğini unutmamak önemlidir. Bu temsiller, yeni teknolojilere olan ilgiyi artırabilir ve bu alandaki inovasyonları teşvik edebilir. Metaverse kavramı, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve dijital eğlence teknolojilerine yeni yönler açabilir.

KAYNAKÇA

- Erkılıç, H. (2017). *Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi* . SineFilozofi , 2 (4) , 56-72 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/sinefilozofi/issue/33468/346378>
- Erkılıç, H. & Dönmez, S. C. (2016). *Sanal gerçeklik anlatısının izini sürmek: trinity vr ve selyatağı vr örnekleri* . SineFilozofi , Özel Sayı (2) Mayıs 2020 , 318-344 . DOI: 10.31122/sinefilozofi.674107
- Kahraman, M. E. (2022). *Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, NFT ve Metaverse ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam* . Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi , 8 (1) , 149-162 . DOI: 10.46442/intjcss.1106228
- Rigel, Nurdoğan., Batuş,G., Yücedoğan, G.E., & Çoban, B.(Eds.). (2003). *Kadife karanlık. Su Yayın Evi*
- Arvas, İ. S. (2022). *Gutenberg galaksisinden meta evrenine: üçüncü kuşak internet, web 3.0* . AJIT- e: Academic Journal of Information Technology , 13 (48) , 53-71 . DOI: 10.5824/ajite.2022.01.003.x
- Habertürk, (2020, Eylül13) *The Walt Disney Company, Disney+'a metaverse film ve dizileri getirmeye hazırlanıyor!*. <https://www.haberturk.com/the-walt-disney-company-disney-a-metaverse-film-ve-dizileri-getirmeye-hazirlaniyor-yeni-metaverse-dizi-ve-filmleri-nasil-olacak-3519738-magazin>
- Uyan,G.(2022). *Ethereum'un kurucusu, hikayesiyle metaverse ve film dünyasını birleştirecek: nft ile finanse edilen ilk yapım olacak* <https://www.webtekno.com/vitalik-buterin-filmi-metaverse-film-birlestirecek-h124269.html>
- Ekmekçi, R.D. (2022, Nisan 4). *Metaverse sinemanın geleceğini değiştirecek mi?* Filmarası.
<https://www.filmarasidergisi.com/metaverse-sinemanin-gelecegini-degistirecek-mi/>

- Tekin, E. (2022). *Sanal dünyanın sergileri* . İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi , 8 (1) , 127-141 . DOI: 10.22252/ijca.1109132
- İlgaz Büyükbaykal, A. C. & Sönmezer, Z. (2022). *Metaverse ile toplumsal yaşam arasındaki ilişki* . Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi , 8 (1) , 139-148 . DOI: 10.46442/intjcss.1099798
- Çelik, R. (2022). *Metaverse nedir? kavramsal değerlendirme ve genel bakış*. Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi, 08 (01) s.70
- Kuş, O. (2021). Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15) 245-266. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>
- Ağaoğlu Ercan, E. (2019). *Sanal gerçeklik, hakikat kavramının dönüşümü ve popüler kültürdeki yansımaları* . Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi , (34) , 115-143 . DOI: 10.17829/turcom.527355
- Bülbül, H.İ. , Sağiroğlu Ş. , Kılıç A. , Küçükali M., Bayzan Ş. , & Samur Y. (Eylül, 2022) *Dijital oyunlar üzerine inceleme, araçlar metodolojiler uygulamalar ve öneriler* DOI: 10.37679/trta.1181801
- Türk, G. D., Bayrakçı, S. & Akçay, E. (2022). *Metaverse ve benlik sunumu*. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (2), 316-333.
- Teksoy E. (2018, Nisan 2). *Ready player one: bir spielberg simulasyon evreni* . kayiprihtim. <https://kayiprihtim.com/inceleme/ready-player-one-bir-spielberg-simulasyon-evreni/>
- Sarmış, M . (2020) *"Beyazperdenin sahte kurgusu: hollywood dünyasından örneklerle hipergerçekliğin inşası"*. Mütefekkir 7 / 13 129-152 . <https://doi.org/10.30523/mutefekkir.757914>

- Aydınlp, P. D. Ş. G. I. (2023). *Gerçek Dünya'da Kendini Evinde Hissetmeyenlere Yeni Bir Dünya: "Başlat: Ready Player One" Filmine Bir Bakış* . TRT Akademi , 8 (17) , 488-495 . DOI: 10.37679/trta.1245306
- Mandal, T. , Sağır, A. B. , Öztürk, M. N. A. , Uysal, M. Y. , Külekci, M. & Büyükakıncı, B. Y. (2022). *Metaverse: sanal dünyadan gerçek gizlilik ve güvenlik problemlerine* . İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi , 4 (2) , 100-106 . DOI: 10.47769/izufbed.1130284
- Cinema8 (2022, Mayıs 7.). *İnteraktif film hakkında bilmeniz gerekenler* <https://cinema8.com/tr/blog/interaktif-film-hakkinda-bilmeniz-gerekenler>
- Ünlü, T.T (2020) *İnteraktif sinemada izleyicinin karakter ile özdeşleşmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi] İstanbul Üniversitesi
- Kurt, Ş. & Kurt, Ş. (2019). *Sanatsal işlevi açısından etkileşimli sinema* . Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 2 (1) , 177-214 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/husbd/issue/44239/509921>
- Kara, C. (2022, Şubat, 6) *Metaverse ve popüler kültür* <http://www.azizmsanat.org/2022/02/06/metaverse-ve-populer-kultur-ceylan-kara/>
- Ünlü, M. M. (2022). *Metaverse ve Görsel Sanat* . AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi , 10 (28) , 47-70 . DOI: 10.31126/akrajournal.1067714
- Turan, T. ve Kavut, İ. E. (2022). *Gerçeküstü Sanat Akımının Kurgusal Mekânlara ve Metaverse Kavramına Katkısının Norm Bağlamında İncelenmesi* . Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi, 7(1), 346-363. DOI: 10.30785/mbud.1079846
- Yılmaz, İ. (2022). *Metaverse ve NFT dünyasına tasarım açısından bir bakış* . Journal of Social and Humanities Sciences Research, 9 (87), 1752-1763. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.3266>
- (2022). *Metaverse: Sanal Dünyadan Gerçek Gizlilik ve Güvenlik Sorunlarına* . İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 4 (2), 100-106. DOI:

10.47769/izufbed.1130284 *Sanal Dünyadan Gerçek Gizlilik ve Güvenlik Sorunlarına. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 4 (2), 100-106. DOI: 10.47769/izufbed.1130284 *Sanal Dünyadan Gerçek Gizlilik ve Güvenlik Sorunlarına. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 4 (2), 100-106. DOI: 10.47769/izufbed.1130284

Yıldırım, Ö. (2021). *Pandora'nın Kutusu Filminin Mikhail Bakhtin'in Kronotop Kavramı Bağlamında İncelenmesi* . *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi* , 19 (37) , 357-394 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/talid/issue/59736/852861>

Türk, G. D. & Darı, A. B. (2022). *Metaverse'de Bireyin Toplumsallaşma Süreci* . *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 6 (1) , 277-297 . DOI: 10.30692/sisad.1074030

Yılmaz, V., Gerçeker, O. (2022). *Göçmen kimliğinde değişiklik metaverse gerçekleşme gerçekleşen sanal sefer ile fiili göçün mukayesesi*. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 12 (1), ss. 32-47. <https://doi.org/10.55024/buyasambid.1120715>.

Mete, MH (2023). *Dijital Oyunların Geleceğinde Metaverse Etkisi* . *TRT Akademi*, 8(17), 294-317. DOI: 10.37679/trta.1198870

Türk G. D., Bayrakçı S., Akçay E., "Metaverse ve Benlik Sunumu", *Turkish Online Journal Of Design, Art And Communication (Tojdac)*, cilt.12, sa.2, ss.316-333, 2022

Özbey, A.Ü. (2023). *Sanallık Sosyolojisi Bağlamında Metaverse, Metahuman Ve Yapay Zekâ Betimlemeleri* . *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , (32 (Dicle Üniversitesi'nin 50. Yılına Özel 50 Makale)) , 73-90 . <https://dergipark.org> adresinden alındı.

Kavut, S. (2022). *Metaverse Teknolojisi Kullanımının McLuhan'ın Teorileri ve Yaklaşımları ile Analizi* . *Yeni Medya* , 2022 (12) , 140-155 . DOI: 10.55609/yenimedya.1087756

Alkan, S. ve Bolat, Y. (2022). *Eğitimde metaverse: Bilgilendirici bir literatür taraması*. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9 (32), 267-295.

- Noyan, E. ve İdikut Özpençe, A. (2023). *Metaverse, Etik, Gelecek ve Kamusal Düzenlemeler* . TRT Akademi, 8(17), 104-121. DOI: 10.37679/trta.1208094
- (2022). *Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz* . TRT Akademi, 7(16), 1096-1119. DOI: 10.37679/trta.1141776
- Yıldız, S. K. & Bozkurt, G. (2023). *Sanal Gerçekliğin Yeni Anakarısı: Metaverse* . TRT Akademi , 8 (17) , 268-293 . DOI: 10.37679/trta.1203353
- Çiğdem, S. (2022). *Dijital Dönüşüm Sürecinde Metaverse Olgusunu Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Değerlendirmek*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24 (3), 1156-1175. DOI: 10.32709/akusosbil.1107098
- Baltacı, Ş. (2023). *Metaverse Üzerine Bir Değerlendirme* . TRT Akademi, 8(17), 472-479. DOI: 10.37679/trta.1245282
- Güdüm, S. & Doğan Erdiñ, E. (2023). *Hipergerçeklik Çağında Medya Ve Tüketim* . İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi) , 8 (1) , 9-29 . DOI: 10.47107/inifedergi.1146320
- Yurdabak, MK (2022). *nft: dijital sanatta yeni bir perspektif ve getirdiği fırsatlar üzerine bir derleme* . Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10 (1), 143-153. DOI: 10.52122/nisantasisbd.1107687

ÖZGEÇMİŞ	
Adı Soyadı	Mehmet Akif AYATA
Yabancı Dili	İngilizce(B-2)
Orcid Numarası	10581370
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	0009-0001-3990-4862
Lise	Trabzon- Yunus Emre Lisesi
Lisans	Girne Amerikan Üniversitesi- İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Fakültesi
Mesleki Deneyim	<p>Çalıştığı Projeler:</p> <p>Seni Seviyorum Adamım , Dublör Kordinatörü 2014</p> <p>O Hayat Benim , 2. Kamera asistanı – 2015</p> <p>Kıbrıs Türk Barış Kuvvetleri -Bayraktar Tatbikatı-2016- Muhabir</p> <p>Güneş Tv, Tokat – Kameraman – 2015</p> <p>A2 Pr İletişim Danışmanlığı (Staj) -2014</p> <p>ZİBA TV, Stüdyo Şefi – Program Sunucusu</p> <p>Yönetmenliğini yaptığı Projeler</p> <p>KKTC Türk Tabipler Birliği Kamuspotu- Görüntü Yönetmeni – Senarist 2015</p> <p>Retroo Saloon – Reklam Filmi – 2016</p>