

Prof. Dr . Güzin AYDINALP / Gerçek Dünya'da Kendini Evinde  
Hissetmeyenlere Yeni Bir Dünya: "Başlat: Ready Player One" Filmine Bir  
Bakış



## Gerçek Dünya'da Kendini Evinde Hissetmeyenlere Yeni Bir Dünya: "Başlat: Ready Player One" Filmine Bir Bakış

Güzin AYDINALP\*

"OASIS'i yarattım çünkü gerçek dünyada kendimi hiç evde hissetmedim, insanlarla nasıl bağ kurulur bilemedim. Gerçeklik çok korkutucu ve acı veren bir yer olsa da düzgün bir yemek yiyebildiğim tek yer. Gerçeklik gerçektir". OASIS dünyasının mucidi dahi James Halliday (Mark Rylance) "*Ready Player One*" filmin son sahnelerindeki repliğiyle aslında filmi ve vermek istediği mesajı çok güzel bir biçimde özetliyor. Film yalnız, arayış içinde, mutsuz ve kendini gerçek dünyaya ait hissetmeyen bireylerin, haz yaşamak üzere ütopyik bir dünyaya adım atması ve sonrasında bu dünyayı da eleştirmelerini ele alıyor. OASIS'in yaratıcısının ölümüyle başlattığı bir yarışma sonucu, paskalya yumurtasına ulaşan kullanıcının OASIS'in kontrolünü ele geçirme şansını yakalayacağını anlatan film, bilimkurgu sinemasının önemli bir örneği olarak karşımıza çıkıyor.

Bilimin düş gücüyle birleşmesiyle oluşan bilimkurgu, çoğu zaman henüz kullanımda olmayan bilim ve teknoloji öğelerini de kullanarak hayali olay örgülerinin oluşturulmasını sağlar. Bilimkurguda olan kurgusal unsurlar bilimsel önermeler dâhilinde karşımıza çıkar. Bilimkurgu sineması özellikle teknolojinin etkisiyle insanlığın nasıl bir düzene ait olacağı, mevcut düzenin nereye evrileceği konusuna da ışık tutmaktadır. Bilimkurgu sinemasının güzel bir örneği olan bu film hikâyesiyle bilim kurgu romanından beslenmiş, "Metaverse" evrenini ise bize en son çıkan sinema teknolojileriyle ve efektleriyle deneyimletmiştir. Film Metaverse dünyasında olabilecek ihtimalleri detaylı bir biçimde masaya yatırmaktadır.

Metaverse insanların mevcut olarak var oldukları yerden ayrılmadan farklı sanal gerçeklik ekipmanları kullanma yoluyla deneyimledikleri bir evren olarak karşımıza çıkıyor. Bu sanal ortamda insanın tüm duyu organlarına olabildiğince yakın bir algısal gerçeklik evreni yaratılması amaçlanmaktadır. Metaverse gibi büyük

\* Prof. Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi İktisadi İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, gjilicak@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-1754-8529 DOI: 10.37679/trta.1245306

miktarda verinin üretildiği ve tüketildiği bir ortamda gerçekliği yakalayabilmek için çok güçlü bilgisayarlara, donanımlara ve hızlı internete sahip olunması gerekmektedir. Metaverse aslında sanal gerçekliğe ilişkin teknolojik yapılanmanın kurgusal evrene yansımaları ifade ediyor. Metaverse, içerikleri ve hizmetiyle sürekli genişleyen bir evrendir. 2001 yılında yapılan Animal Crossing çevrim içi oyunu, katılımcıya yeni bir doğuş imkânı sağlayan “Second Life” ve 2006 yılında piyasaya sürülen çevrim içi oyun platformu Roblox Metaverse için en önemli temel adımları ifade etmektedir. Metaverse'ün eko sistemine baktığımızda ilgili eko sistemin başta yapay zekâ olmak üzere insan-bilgisayar etkileşimi, blok zinciri, bilgisayarla görme, nesnelerin interneti vb. kapsadığı görülüyor. Merkeziyetsiz bir yapıda olan Metaverse evreninde kullanıcılar, avaturları aracılığı ile etkileşime geçebiliyor. Bu yeni sanal dünya düzeninde gelişmiş teknolojilerin bir arada ve birbirleriyle iç içe geçmiş bir biçimde kullanıldığı da görülmektedir. Bu evren eğlenceden, e-spora, kültür ve sanata, ekonomiden moda, mimariye, turizmden pazarlamaya, oyun endüstrisine kadar birçok alanda yeni düzenlemeler yapıyor. Kullanıcıları bu dijital dünyaya bağlamayı hedefleyen dev şirketler, milyarlarca dolarlık yatırımları bu alana yönlendiriyor. Gerçek dünyadaki engeller olmadan da yaşanabileceği mesajını sürekli pompalayan bu düzende, ayrıca dijital sanat eserleri, nesnelere NFT teknolojisiyle mülkiyet altına alınıyor. 3D oyunlar oynamak, turnuvalar düzenlemek, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile alışveriş yapmak bu dünyanın artan bonusları arasında yer alıyor. Metaverse yeni kariyer olanakları ortaya çıkarabileceği için de özellikle gençlerin iştahını kabartıyor. Metaverse aslında tamamen ekonomik kaygıyla yaratılan bir evrendir. Dünyadaki gerçekliğin sanal evrendeki kopyası olan Metaverse, yeni zenginler yaratmak ve yeni gelir kaynakları yaratmak için kurgulanmak istenmektedir.

Yönetmenliğini pek çok gişe başarısına imza atan ödüllü yönetmen Steven Spielberg'in üstlendiği; Ernest Cline tarafından yazılmış olan romanının sinema versiyonu olan, ünlü oyuncular Tye Sheridan, Olivia Cooke ve Ben Mendelsohn rol aldığı 2 saat 20 dakikalık bilimkurgu filmi “Ready Player One” 2045 yılında dünyanın yaşanmaz bir hâle gelmesi ve bunun sonucunda da insanların sanal gerçeklik gözlüğünü takıp hayatlarına yeni bir anlam katmak amacıyla Metaverse dünyasının içine çekilmesini anlatıyor. OASIS adındaki sanal gerçeklik (VR) dünyasında ikinci hayatlar kuran bireyler oyun, sosyalleşme, eğlenceyi burada deneyimlemektedir. Kendi yaşamlarında sıkışmış gibi hisseden ve acı gerçeklerden uzaklaşmak isteyen bireyler, filmde bu kaçış evrenine tutkuyla bağlanıyor ve bu evrenin tutsağı hâline geliyor. Filmin ilk sahnelerinde “gerçekliğin boş iş” olduğu ve herkesin bu gerçeklikten kaçmaya çalıştığının altı özellikle çiziliyor.

"*Ready Player One*" filmi temel olarak gerçek dünya ve sanal dünyayı bir arada anlatıyor. Özellikle iki dünyanın sürekli olarak kıyaslandığı da görülmektedir. Filmde karakterlerin yaşadığı gerçek dünya olumsuz bir yapıda tasvir edilirken ve bir distopya iken sanal dünya da ütopya'yı temsil etmektedir. Gerçek dünya; gettolarından oluşan, karamsar, mutsuz, yıkık, dökük, virane, acıların olduğu keyifsiz, melankolik bir dünya olarak tasvir edilirken; Metaverse dünyasında ise insanların her şeyi yapabileceği, Everest'e tırmanıp, Mısır'ı keşfedebileceği, zenginliğe ve güce kavuşabileceği, arkadaş edinebileceği hatta evlenebileceği aktarılmakta ve ilgili dünya heyecanlı bir mutluluk diyarı olarak betimlenmektedir.

Gerçek yaşamda kendiyi barışık olmayan bireylerin bu ütopya dünyasında istedikleri gibi yeni bir "ben" yaratabileceği, farklı avatarlarla istedikleri biçimde tekrar tekrar doğabileceğinin özellikle altı çiziliyor. Bu Metaverse evreninin kazanımları olan kıyafetlerin, silahların, taşıtların, araçların miktarını evrende yaşayan insanlar sürekli arttırmaya ve muhafaza etmeye çalışmaktadır. Filmde rakiplerini diskalifiye ettikçe coin kazanan, sanal parayla da cılgınca alışveriş yapıp daha da güçlenen, heyecanlanan, keyiflenen karakterler karşımıza çıkıyor.

Film kendi içinde de zaman zaman bu ütopyik dünyayı eleştiriyor. Filmde OASIS'in artık bir oyun değil, yeni bir dünya düzeni olduğu ve OASIS'in yaşam şeklini değiştireceği söyleniyor. Özellikle filmde annelerin, çocukların, eşlerin aynı ortamda olup farklı dünyaları yaşadıkları; sanal gözlükleri takınca birbirleriyle iletişimi kestikleri, birbirlerini dinlemedikleri ve o dünyanın içine hapis olduklarının mesajı veriliyor. Filmde tüm ev parasını Metaverse avatarını güçlendirmek için harcayan Rick karakteri ve sevgilisi Alice'in ona kızgınlığını ifade ettiği kavga sahnesi filmin önemli sahnelerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. Ev parasını kaybeden Rick'in aşırı kayıtsızlığı ve kavga sonrasında bile hemen bu kurgu evrenine dönmeye çalışması izleyici oldukça rahatsız ediyor. Filmde yer alan 'OASIS'te tanıştığın hiç kimseye asla güvenemezsin, gerçek vücudun, yüzün bu değil. Çoğu zaman gerçeklik insanları hayal kırıklığına uğratar. Bu dünyada asla kimliğini ifşa etme" repliği ise oldukça düşündürücüdür. Bu replikle gerçek dünyada yaşanılmadığının, aslında her şeyin bir illüzyon olduğunun hatırlatılması yapılıyor.

Filmde ana karakter olan Wade Watts, "Parzival" adında bir avatar kullanmakta ve edindiği arkadaşlar yardımıyla yumurtayı ele geçirebilmek için gereken üç anahtarın peşine düşmektedir. Filmde üç anahtarın peşine düşen en güçlü rakip ise IOI şirketi ve onun CEO'su Nolan Sorrento karakteridir. IOI (Innovative Online Industries) olarak bilinen şirket, internet servis sağlayıcısıdır. Sorrento ve onunla birlikte çalışan binlerce kişi sanal dünyanın içinde şirket için mücadele vermekte, yarışmayı kazanıp OASIS'i ele geçirmek istemektedir. Bu mücadele sürecinde Art-

3mis ve diğerlerinin yardımıyla çeşitli zorluklarla mücadele eden Parzival, başarı için bir takım ruhuyla hareket etmektedir. Parzival filmin başından itibaren gerçek dünyadan kopmuş ve sanal dünyaya entegre etmiş bir görünümle karşımıza çıkmaktadır. Parzival gerçek dünyadaki yoksul yaşamının alternatifi olarak sanal evrende başarılı bir karakter konumuna yükselmektedir. Bu durum da sanal evrene entegre olma hâlini arttırmaktadır. Parzival ve Art3mis'in diyaloglarında da görüleceği üzere Parzival'in sanal dünyada bulunmaktan gerçek dünyada bulunmaktan daha yüksek oranda mutlu olduğu, Art3mis'in ise sanal dünyayı gerçek dünyayı etkilemek için kullanmaya çalıştığı görülmektedir.

Film insana ilişkin duyguların da sanal evrene adapte olmasına odaklanmaktadır. Parzival filmde yüz yüze hiç tanışmadığı, gerçek hayattaki cinsiyetinin bile ne olduğunu bilemediği bir avatara âşık olduğunu belirtmektedir. Bu durum da aşk, sevgi, nefret vb. birçok duygunun sanal ortamda nasıl karşılık bulacağına yönelik bir tartışmayı da beraberinde getirmektedir. Sanal ortamdaki anonimlik gerçeği eğip bükmekte ve onu farklı formlara sokmaktadır. Aşk, sevgi, nefret gibi fiziksel nesneye yönelen duygular fiziksel formlarından çıkarak sanal bir hâle gelmekte ve sanallığa dayanan duygular gerçek hayatı da şekillendirmektedir. Nitekim filmde Parzival ve Art3mis arasında sanal dünyada başlayan aşk kendini gerçek dünyada var etmektedir. Fakat film aslında iki dünyada birden yaşanan duygusallığı yeterince verememiştir, karakterlerin duygusal derinliğine yeterince girilmediği görülmektedir.

Filmde her bir evren bireyin kendi temsilini yeniden şekillendirmesini sağlamak ve evrenin koşulları sürekli yeni fırsatlar yaratmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Metaverse gibi evrenlerin bireyler için yeniden başlayan bir varoluş sunma potansiyeli içerdiğini söylemek mümkündür. Metaverse başarısız olmuş birçok kişiye sıfırdan başlayarak başarılı olma vaadi sunmaktadır. Nitekim Parzival karakterinin sanal evrende kazandığı oyunla gerçek yaşamda elde edemeyeceği bir ün ve saygınlığa ulaştığı görülmektedir. Parvizal karakteri oyunda seviye atlayınca ve yumurtayı kazanınca ona hayranlık duyanlar, onunla fotoğraf çektirmek için âdeta yarışa girmiş, bir gecede Parzival şöhrete, saygınlığa, tanınırlığa ve güce kavuşmuştur.

Günümüzde sanal gerçekliğin gerçek yaşama yansımaları sıklıkla ele alınmaktadır. "*Ready Player One*" filminde de bu yönde bir vurgu olduğu görülmektedir. Parzival'ın filmin belirli bir süresi boyunca giymiş olduğu dokunsal tulum gerçekle sanal arasında bağın kopuşunu simgelemektedir. Sanal evrende gerçekleşen olayların zihne hitap ettiği düşünülmektedir. Ancak çeşitli giysi ve ekipmanlarla sanal gerçeklikte yaşananların gerçek beden üzerinde etki yaratabileceği de ön-

görülebilmektedir. Bu yeni teknoloji istenilen düzeyde geliştirildiğinde insanlar sanal gerçeklik cihazlarını giyerek sergi gezebilecek, tatil, spor, alışveriş yapabilecek, en güzel yanı ise bu eylemler için kişiler hiçbir fiziksel çaba harcamayacaktır. Terlemeden, yorulmadan çok cüzi ücretlerle bunları yapabileceklerdir.

"*Ready Player One*" filmi senaryosunda popüler kültür kavramını da zaman zaman kullanmaktadır. Metaverse dünyası insanın sevdiği birçok şeyle, yani popüler olan imgelerle doludur, gerçek dünyada popüler olan her şey bu dünyada da kendini göstermektedir. Filmde ayrıca geçmişe ait sayısız sevilen sanatçı, öne çıkan grup zikredilmektedir. İnsanlığın kalbinde yer tutmuş birçok film, karakter, şarkı, teknolojik aygıt vs. filmde ince ince işlenmiştir. Ayrıca Metaverse yeni kültürel üretim sistemini de ortaya çıkarmaktadır. Gerçek dünyanın dışında kalan bu sanal dünyada popüler insanlar, popüler mekânlar, popüler şarkılar hatta kendine özgü tasarım ve moda anlayışı da kendi iç dinamikleri içinde üretilmektedir.

Filmin son sahnesine geldiğimizde Parzival karakterinin dostlarıyla birlikte büyük bir mücadele vererek OASIS şirketinin yeni sahibi olduğu görülmektedir. Tüm film boyunca izleyicide OASIS adlı dünyanın ortadan kaldırılması beklentisi oluşmuşken Parzival'ın de Metaverse dünyasını değiştirmek yerine bu dünyayı devam ettirme isteği izleyicide bir hayal kırıklığı yaşatmaktadır. Filmde dostluk, aşk, gerçeklik önemli ve çok değerli gibi mesajlar verilse de yine sonuçta aslında bu yapay cennet, diğer bir ifadeyle Metaverse dünyası gerçeğe galip gelmiştir.

Film iletişim üzerinden değerlendirildiğinde ise iç içe mesajların bulunduğu ve sarmal/döngü içinde gerçekleşen bir iletişim yapısı olduğu görülmektedir. Burada iletişimin sık yaşandığı döngüsel bir yapı söz konusudur. Teknoloji çağında doğan ve bu çağda yetişen yeni medya ekolojisini benimseyen kuşaklar için her türlü yeni medya araçları önem arz etmektedir. Yeni kuşakların iletişiminde çevrim içi olma duygusu, iletişim hâlinde olma isteği, gönderilen bildirimlerin sürekli denetim altında olması ve sürekli cevap verme istekliliği gibi durumlar mütemediyen birer döngü oluşturmaktadır. Bu iletilerin yoğun olduğu mesaj sarmallarından da söz edilebilir. Bu filmde de kullanıcıların ortama bağlandığı, döngüsel biçimde iletişimi sürekli ve çeşitli araçlar üzerinden tekrarladığı görülmektedir. Ayrıca filmde sanal evrende gerçekleşen iletişim faaliyetleri çeşitli kesimler tarafından denetlenebilmekte ve yönetilebilmektedir. Karakterlerin sanal dünyada buldukları süre boyunca gerçek hayatlarına ilişkin isim, adres vb. bilgiler vermekten kaçınmaları bu denetimin farkında olduklarını göstermektedir. Bu da Metaverse gibi evrenlerin iletişim açısından ne denli demokratik olabileceği sorusunu akla getirmektedir. Bireyler gerçek yaşamda denetimden kaçabilecek ortamlar oluşturabilirken sanal gerçekliğin her bir anının evrenin denetleyicileri tarafından takip

edilebileceğini ve yapılan her davranışın depolanabileceğini söylemek mümkündür. Söz konusu durum, bireye artan oranda özgürlük sunulacağı vaat edilen farklı bir evrende iletişimin nasıl gerçekleşeceği ile ilgili belirsizliği de yansıtmaktadır.

Filmdeki şekliyle bir Metaverse deneyimi yaşamak şu an için pek mümkün görünmese de çok yakın bir gelecekte bu yapay cennet hayatımızın yeni gerçekliği olabilir. Hızla gelişen teknolojiler ve özellikle yapay zekânın gelişimi Metaverse evreninin daha fazla ön plana çıkmasına yardımcı olabilir. Sınırları aşan insan aklı gerçek dünyada yarattığı etkinin daha gelişmişini bu yeni alternatif dünyada yaratabilir. Bu da Metaverse'e daha dikkatle yaklaşılması gerektiği sonucunu ortaya koymaktadır. Çünkü yeni başlangıç, insanlığın sonu da olabilir.

