

mevzu

sosyal bilimler dergisi | journal of social sciences

e-ISSN 2667-8772

mevzu, Mart/March 2024, s. 11: 431-462

**Dijital Çağda Boş Zaman: Boş Zaman Olgusunun Dijitalleşmesi
Bağlamında “Ready Player One” Filminin İncelenmesi**
Leisure in the Digital Age: An Analysis of the Movie “Ready Player One” in
the Context of Digitalisation of Leisure

Ahmet ELNUR

Dr. Öğr. Gör., Süleyman Demirel Üniversitesi, Rektörlük

Dr. Lecturer, Süleyman Demirel University, Rectorate

ahmetelnur@gmail.com

ORCID: 0000-0002-3287-535X

DOI: 10.56720/mevzu.1428798

Makale Bilgisi | Article Information

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 31 Ocak / January 2024

Kabul Tarihi / Date Accepted: 9 Mart / March 2024

Yayın Tarihi / Date Published: 15 Mart / March 2024

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Mart / March

Atıf / Citation: Elnur, Ahmet. “Dijital Çağda Boş Zaman: Boş Zaman Olgusunun Dijitalleşmesi Bağlamında “Ready Player One” Filminin İncelenmesi”. *Mevzu: Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (Mart 2024): 431-462. <https://doi.org/10.56720/mevzu.1428798>

İntihal: Bu makale, ithenticate yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by ithenticate. No plagiarism detected.

web: <http://dergipark.gov.tr/mevzu> | <mailto:mevusbd@gmail.com>

Copyright © CC BY-NC 4.0



Öz

Çalışma kapsamında sanal gerçekliğin dönüştürücü etkisi ve boş zamanın dijitalleşmesi, "Ready Player One" filmi üzerinden irdelenmektedir. Bireylerin boş zaman deneyimlerinin OASIS olarak bilinen sanal gerçeklik platformunda nasıl dijitalleştirildiği ve şekillendirildiğinin detaylı bir şekilde ortaya konulması, bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Doküman analizinden yararlanılan bu araştırma, üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde filmin olay örgüsü ve mekânsal kurgusu bağlamında boş zamanın dijitalleşmesine odaklanılmakta, filmde tasvir edilen gerçeklik ile sanal ortamdaki üretim ve güç ilişkilerinin temsilleri çözümlenerek, bireylerin boş zaman deneyimlerinin dijital alana gömülü kültürel referanslar aracılığıyla OASIS'te nasıl şekillendirildiği ortaya konulmaktadır. İkinci bölümde bağımlılık, sosyal izolasyon, fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması ve dijitalleşmenin boş zaman, sosyal dinamikler ve sosyoekonomik eşitsizlikler üzerindeki etkileri de dahil olmak üzere sanal gerçekliğe kendini aşırı derecede kaptırmanın sonuçları keşfedilmektedir. Üçüncü bölümde ise OASIS gibi sanal gerçeklik ortamlarının sosyal değişim ve dönüşümü kolaylaştırma potansiyeli incelenmekte ve boş zamanın dijitalleşmesinin sosyal etkileri daha geniş bir bağlamda ele alınmaktadır. Ayrıca dijital ortamların doğasında var olan güç dinamiklerinin sosyal eşitsizlikler üzerindeki etkilerinin detaylı bir şekilde araştırılması gerektiğinin altı çizilmektedir. Dijital boş zamanın sürükleyici ve dönüştürücü etkilerinin derinlemesine anlaşılmasına odaklanılan bu çalışmada boş zamanın dijitalleşmesinin getirdiği olumlu etkileri dikkate alınmakta, aynı zamanda sanal ortamlara eşit erişim, bireysel güçlenme ve iyi oluş gibi etik ve toplumsal konulara da değinilmektedir. "Ready Player One" filminde tasvir edilen sanal gerçeklik anlatısı, sosyal dinamikler ve toplumsal etkilerin ele alınması sayesinde bu çalışma, günümüzün dijitalleşen toplumunda boş zamanın dijitalleşmesine dair keşfedici bir bakış açısı sunmaktadır. Boş zamanın dijitalleşmesinin olanak ve sonuçlarının anlaşılması, yeni teknolojilerin boş zaman deneyimleri ve sosyal etkileşimleri şekillendirme biçimlerinin anlaşılması açısından önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital boş zaman, Kaçış, Metaverse, Sanal gerçeklik, Teknolojik dönüşüm

Abstract

In this study, the transformative effect of virtual reality and the digitalisation of leisure are examined through the analysis of the movie "Ready Player One". The detailed exploration of how individuals' leisure experiences are digitalised and shaped in the virtual reality platform known as OASIS forms the main objective of this study. Based on document analysis, this research consists of three parts. The first part is focused on the digitalisation of leisure within the context of the plot and spatial construction of the movie. By analyzing the representations of production and power relations in the physical and virtual worlds depicted in the movie, it is revealed how individuals' leisure experiences are shaped in OASIS through cultural references embedded in the digital realm. The consequences of excessive immersion in virtual reality, including addiction, social isolation, the blurring of boundaries between physical and virtual reality, and the effects of digitalisation on leisure, social dynamics, and socioeconomic inequalities are explored in the second part. In the third part, the potential of virtual reality environments like OASIS to facilitate social change and transformation is examined, and the social implications of the digitalisation of leisure in a broader context are discussed. The need for a detailed investigation of the power dynamics inherent in digital spaces and their impact on social inequalities is emphasized. This study aims to deeply understand the immersive and transformative effects of digital leisure. It acknowledges the positive effects brought about by the digitalisation of leisure while also addressing ethical and social issues such as equal access to virtual environments, individual empowerment, and well-being. By examining the narrative, social dynamics, and societal effects of virtual reality depicted in the movie "Ready Player One", this study offers an exploratory perspective on the digitalisation of leisure in today's digitalised society. Understanding the possibilities and consequences of the digitalisation of leisure is crucial in our increasingly digitalised world, where new technologies shape our leisure experiences and social interactions.

Keywords: Digital leisure, Escape, Metaverse, Technological transformation, Virtual reality

Giriş

Toplumsal hayatın birçok alanında yaşanan teknolojik değişim, sadece gündelik hayat ve çalışma biçimimizi dönüştürmekle kalmayıp aynı zamanda boş zaman değerlendirme etkinliklerine erişim ve katılım biçimlerimizi de kökten değiştirmektedir. Boş zaman alanının teknolojik gelişmeler doğrultusunda dijitalleşmesi, her geçen gün daha da yaygınlaşarak bireylerin kaçış ve eğlence deneyimlerini dönüştürmektedir. Sanal gerçeklik, bireylerin kendilerini birbirlerinden tamamen farklı mekânlarda, geçmişte tasavvur bile edilemeyecek deneyimlerin içinde bulmalarını sağlayan önemli bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, eğlence alanında yeni boyutların önünü açmakta ve bireylerin boş zaman etkinliklerine katılım şekillerinde paradigmatik bir değişim yaratmaktadır. Boş zamanın dijitalleşmesi, yalnızca eğlence olanaklarının kapsamını genişletmekle kalmamakta, aynı zamanda bireyler ve toplum üzerindeki etkileri nedeniyle fizikî dünyayla denge kurulması noktasında önemli soruları gündeme getirmektedir.

Ernest Cline'in aynı adlı romanından uyarlanan "Ready Player One" filmi, boş zamanın dijitalleşmesinin sunduğu imkân ve sonuçları çarpıcı bir şekilde gözler önüne seren filmler arasında yer almaktadır. Steven Spielberg tarafından yönetilen ve 2018 yılında gösterime giren bu bilim kurgu eseri, dijital boş zamanın sürekli bir şekilde artmakta olan etkisine dair derin içgörüler sunmaktadır. Film, birbirlerine tamamen tezat yaşantılar içeren, fizikî ve sanal gerçeklik olmak üzere iki farklı gerçekliğin hâkim olduğu bir mekânsal kurguya sahiptir. 2045 yılının fizikî gerçekliği; mekânsal olarak kasvetli, umutsuz ve depresif bir ortama sahip iken sanal gerçekliği ise tam tersine renkli, çekici ve görkemli bir atmosfere sahiptir. Kenar mahallelere dönüşmüş olan fizikî dünya şehirleri, eskimiş arabalar ve elektronik eşyalarla dolu bir görünümde tasvir edilmektedir. Fizikî dünyada umutlarını yitirmiş olan insanlar, artık sanal dünyada yaşamayı fizikî gerçeklikten uzaklaşmak için bir çözüm olarak görmektedirler. Distopik bir gelecekte geçen film, OASIS olarak bilinen ve gündelik hayata sorunsuz bir şekilde eklemlenen, insanların boş zaman değerlendirme biçimlerinde radikal bir biçimde dönüşüme yol açan sanal gerçeklik platformuna dair etkileyici bir perspektif çizmektedir. Bu bağlamda fizikî dünya ile OASIS arasında seyahat eden karakterlerin sosyal etkileşim ve deneyimlerinin detaylı bir şekilde betimlenmesi, teknolojiyle aracı-

lanmış boş zamanın dijital dönüşümüne ilişkin süregelen tartışmalara ışık tutmaktadır.

Bireylerin fiziksel ve sosyal kısıtlamaları aşmalarını sağlayan OASIS, boş zamanın dijitalleşmesini sağlayan dönüştürücü bir platform işlevi görmektedir. Bu platformda boş zaman etkinlikleri, artık fizikî dünyayla sınırlı bir şekilde gerçekleştirilmemekte, zira insanlar kendilerini fizikî gerçeklikten soyutlayarak geniş bir yelpazede eğlence olanaklarından yararlanabilmektedir. Fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması sayesinde boş zaman etkinliklerinin dijitalleşmesi, bireylerin kendilerini ifade etmeleri ve eğlenmeleri için yeni olanaklar sunmaktadır. Böylece platform kullanıcılarının kendi hikâyelerini oluşturup yaşayabilecekleri, macera ve kaçış duygularının harekete geçtiği büyük bir oyun alanı ortaya çıkmaktadır. Öte yandan film, dijitalleşme süreçlerinin toplum üzerindeki etkilerine dair çeşitli konuların da gündeme gelmesine zemin hazırlamaktadır. Boş zamanın dijitalleşmesi, günlük rutinlerden kaçış olanağı sunmakla birlikte fizikî dünyadan uzaklaşma, yüz yüze sosyal etkileşimlerin azalması ve toplumdan soyutlanma hissinin artması gibi çeşitli sorunların tartışılmasına olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda boş zamanın metalaşması ve teknoloji şirketleri tarafından kâr maksimizasyonu hedefleri doğrultusunda sömürülmesi yönündeki endişeler karşımıza çıkmaktadır.

Çalışma kapsamında sanal gerçekliğin dönüştürücü etkisi ve boş zamanın dijitalleşmesi konularına odaklanılarak filmde işlenen konuların çözümlenmesi üzerinden mevcut alanyazına katkıda bulunulması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda bireylerin boş zaman deneyimlerinin OASIS'te dijitalleştirilerek şekillendirilme biçimleri irdelenmekte, böylece dijitalleşme süreçlerinin boş zaman alanına yansımalarının daha geniş bir çerçevede açıklanmasına odaklanılmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin beraberinde getirdiği yeni olanaklar doğrultusunda boş zaman olgusunun dijitalleşmesinin ele alındığı bu çalışmanın birinci bölümünde öncelikle filmin olay örgüsü ve mekânsal kurgusu üzerine genel bir çerçeve çizilmekte, daha sonra ise kurgulanan gerçek ile sanal dünyalarda üretim ve iktidar ilişkilerinin temsil biçimleri üzerinde durulmaktadır. Ayrıca OASIS'te bireylerin boş zaman deneyimlerinin nasıl şekillendirildiği, bu dijital âleme gömülü kültürel referanslar üzerinden açıklanmaktadır. İkinci bölümde bağımlılık, sosyal izolasyon, fizikî ve sanal ger-

çeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması ve dijitalleşmenin boş zaman, sosyal dinamikler ve sosyoekonomik eşitsizlikler üzerindeki etkileri de dahil olmak üzere bireylerin sanal gerçekliğe kendilerini aşırı derecede kaptırmalarının sonuçları sorgulanmaktadır. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise boş zamanın dijitalleşmesinin toplumsal etkileri daha geniş bir bağlamda ele alınmakta, OASIS gibi sanal gerçeklik ortamlarının sosyal değişim ve dönüşümü kolaylaştırma potansiyeli masaya yatırılmaktadır. Bununla birlikte dijital alanların özünde mevcut olan güç dinamiklerinin toplumsal eşitsizlikler bağlamında ayrıntılı bir biçimde irdelenmesi ihtiyacına ilişkin önemli hususlar dile getirilmektedir.

Boş zamanın dijitalleşmesinin sunduğu olanak ve sonuçların anlaşılması, her geçen gün daha fazla dijitalleşen toplumumuzda hayati önem taşımaktadır. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik vb. yeni teknolojiler, boş zaman deneyimlerimizi ve sosyal etkileşimlerimizi giderek daha fazla şekillendirmektedir. Bu noktada boş zamanın dijitalleşmesi sürecinin beraberinde getirdiği olumlu etkilerin yanı sıra sanal ortamlara eşit erişim, bireysel güçlendirme ve iyi oluşun sağlanması noktasında önem ifade eden etik ve toplumsal konuların ele alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Mevzubahis gereklilikten yola çıkarak bu araştırmanın temel sorunsalı, sanal gerçeklik aracılığıyla boş zamanın dijitalleşmesinin bireylerin boş zaman deneyimlerini şekillendirme biçimlerinin açığa çıkarılmasıdır. Başka bir deyişle bu çalışma, boş zamanın sanal platformlar aracılığıyla artan dijitalleşmesinden kaynaklanan eşitlik, refah, mahremiyet ve etik konularında ortaya çıkan çeşitli hususların derinlemesine çözümlenmesine odaklanmaktadır. Özetle bu çalışmada "Ready Player One" filminde tasvir edilen sanal gerçeklik anlatısı, toplumsal dinamikler ve sanal gerçekliğin diğer etkilerinin çözümlenmesi yoluyla dijital boş zamanın sürükleyici ve dönüştürücü etkilerine dair anlayışa katkıda bulunulması amaçlanmakta, böylece dijitalleşen günümüz toplumunda boş zamanın dijitalleşmesine dair keşifsel bir bakış açısı geliştirilmektedir.

1. Fizikî Dünyanın Kasvetli Ortamından Kaçış: Distopik Toplumda Sanal Gerçekliğin Cazibesi

James Halliday tarafından kurgulanan OASIS; distopik yaşamın keskin gerçeklerinden bir kaçış sunan, görsel olarak etkileyici ve sürükleyici bir sanal

gerçeklik evrenidir. Halliday, ölümünden sonra bütün servetini ve OASIS yönetimini devredeceği kişiyi belirlemek için bir yarışma düzenlemektedir. Yarışmanın bir tarafında fizikî dünyadaki en büyük şirket olan IOI (Innovative ve Online Industries), diğer tarafta ise servetin sahibi olmak isteyen halk, IOI'ın kurmak istediği düzene direnen Wade Watts ve OASIS üzerinden tanıştığı ekip arkadaşları yer almaktadır. Halliday'in oyun içinde saklı anahtarlarını bulmak için bu iki taraf birbirleriyle yarışmaktadır. Anahtarları bulmak için ise *The Shining*, *Back to the Future* ve *Atari 2600* gibi Halliday'in popüler kültür saplantılarına dayanan üç aşamayı geçmek gerekmektedir. Fizikî dünyadan kaçış arayan bireyler için oldukça cezbedici bir yere sahip olan OASIS, filmde sürükleyici ve dönüştürücü bir deneyim sunan bir sanal gerçeklik platformu olarak tasvir edilmektedir (Ren vd., 2022, 3). Söz konusu sanal gerçeklik bağlamının özellikle bu filmdeki sunumu sayesinde daha geniş kitlelerce tanınır hale geldiği gözlemlenmektedir. OASIS, günümüzden çok da uzak olmayan bir gelecek olan 2045 yılında kasvetli mevcut yaşantının dışına kaçış olanağı sunan bir Metaverse olarak tanımlanmaktadır (Palomo Beltrán - Reséndiz Vázquez, 2022, 81). Başka bir deyişle OASIS, bireylerin kendilerini fizikî dünyayla bağlantılı farklı bir ortama sürüklemelerine ve böylece kendilerini dünyevi zorluklardan kurtarmalarına imkân tanıyan bir kaçış biçimi olarak nitelendirilmektedir. Kaçışın çekiciliği, özellikle fizikî dünyadaki konumlarından memnun olmayan ya da kendilerini dışlanmış hissedenler için daha yoğun hissedilmektedir. Çünkü OASIS; kullanıcılarına fiziksel kısıtlamaları, toplumsal hiyerarşileri ve gündelik hayatın getirdiği baskıları aşma fırsatı sunmakta ve böylece fizikî dünyada elde edilmesi oldukça güç olan bir özgürlük ve güçlenme duygusunu deneyimlemelerine olanak tanımaktadır.

Filmde Nolan Sorrento tarafından yönetilen IOI, işçilerini ve müşterilerini sömürerek kârını maksimize etmeye çalışan bir kapitalist şirket olarak tasvir edilmektedir. Bu bağlamda "yığınlar" olarak adlandırılan gecekondu mahallelerinde yaşayan yoksul ve ezilen kitleler ile IOI arasında sınıfsal bölünmeler söz konusu olmaktadır. IOI, OASIS'i kontrol etmek için yarışmayı kazanarak Halliday'in servetine ve sanal gerçeklik simülasyonunun mülkiyetine sahip olmayı hedeflemektedir. Böylece IOI, hem kendi kurallarını dayatmak hem de OASIS kullanıcılarını da sömürmek istemektedir. Bu durum, üretim ilişkilerinde IOI'ın simülasyon üzerindeki tahakkümüne ve sömürüsüne

meydan okuyan OASIS kullanıcıları arasındaki kolektif eylem, direniş ve dayanışma ile değiştirilebileceği şeklinde yansıtılmaktadır. Filmin bu tematik yapısı, toplumsal sınıf farklılıklarının teknoloji ve dijital dünya üzerinde de varlığını sürdürdüğünü hatırlatmaktadır. Ayrıca OASIS kullanıcılarının kolektif mücadelesi, toplumsal değişim ve dönüşüm için bir örnek oluşturmaktadır. Bu çerçevede film, teknolojinin toplumsal dönüşümü nasıl etkileyebileceği konusunda önemli bir tartışma başlatmaktadır. Thigo'nun (2013, 261) ifade ettiği üzere teknolojik araçlar, toplumsal değişim için önemli bir potansiyele sahiptir. Fakat bu olanakların gerçek anlamda dönüşüm için mücadele edenler tarafından kullanılması önem ifade etmektedir.

Filmde iktidar ilişkileri, OASIS'in kontrolü ve mülkiyeti çerçevesinde şekillenmektedir. OASIS, kullanıcılarına sadece bilgi, eğlence, eğitim ve sosyal etkileşim imkânı sunmamakta, aynı zamanda kullanıcıların kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayarak bir eylem ve güçlendirme potansiyeli sunmaktadır. OASIS'i kontrol etmek ve kullanıcılarından kâr elde etmek için etkili bir güce sahip olan, hem fizikî hem de sanal dünyada etkinliği olan Sorrento, kendisi için çalışan büyük ordusu, askerleri ve hackerları ile IOI'nın egemenliğini sürdürmeye çalışmaktadır. Ancak yoksulluk içinde yaşayan Wade Watts, sanal gerçeklikteki gücünü Sorrento ve IOI'nın egemenliğine karşı kullanarak meydan okumakta ve direnmektedir. Bu şekilde, Watts ve diğer OASIS kullanıcıları, Sorrento ve IOI gibi güçlü ve egemen kurumlara karşı kolektif bir mücadele yürütmektedirler. Öte yandan film, OASIS gibi teknolojik yeniliklerin toplumsal etkilerini de tartışmalı hale getirmektedir. Çünkü teknoloji, toplumsal eylemliliği artırabileceği gibi azaltabilmekte; aynı şekilde toplumsal eşitsizliklere neden olabilmektedir. Bu konuyu sosyal medya üzerinden ele alan Cottle (2011, 651), teknolojik yeniliklerin toplumsal kapsayıcılık ve çoğulcu katılımın yanı sıra farklı siyasal katılım biçimleri için yeni bir alanın ortaya çıkmasını sağladığını ortaya koymaktadır. Bu noktada teknolojinin kullanımı, toplumun farklı kesimlerinde farklı sonuçlar doğurabileceğinden dolayı iktidar ilişkileri bağlamında farklı bir tartışmalı konuma evrilmektedir.

Filmin mekânsal kurgusu, fizikî dünya ile sanal dünya olmak üzere ikiye ayrılmakta ve her iki dünya da birbirinden tamamen farklı yaşantılar içermektedir. Fizikî dünya, distopik bir 2045 yılında Columbus, Ohio'da geçmekte ve insanların çoğu, "yığınlar" adı verilen, üst üste yığılmış karavanlardan ve mo-

bil evlerden oluşan aşırı kalabalık gecekondu mahallelerinde yaşamaktadırlar. Kirli, yoksul, şiddetli ve kasvetli şekilde tasvir edilen bu fizikî dünyada insanlar hayatta kalma mücadelesi vermektedirler. Bu dünyada geleceğe dair tüm umutlarını yitirmiş olan insanların zamanının çoğunu geçirdiği OASIS adı verilen ütöpik simülasyon, her biri kendi temasına, türüne, tarzına ve kurallarına sahip geniş ve çeşitli gezegenler ağını içermektedir. Sanal dünya ise tam tersine fizikî dünya gibi kasvetli değildir; aksine rengârenk, çeşitli ve çekici bir atmosfere sahiptir. İnsanlar hayallerindeki yaşamı bu dünyada gerçekleştirebilmekte ve istedikleri gibi yaşayabilmektedirler. Fiziki gerçeklikten kaçışı mümkün kılan sanal gerçeklik, insanlara umut ve ilham aşılacaktır (Huang - Hsieh, 2011, 585). Fizikî dünyanın kasvetli ortamı, insanların sanal dünyaya kaçışını tetikleyen önemli bir faktördür. Distöpik bir ortam olarak sunulan fizikî dünyada insanlar hayatta kalma mücadelesi vermektedirler. Dolayısıyla insanlar, fizikî dünyanın tekdüzeliği ve umutsuzluğundan kaçmak için sanal dünyaya yönelmektedirler.

İnsanlar, OASIS'te istedikleri gibi yaşayabilmekte, hayallerini gerçekleştirebilmekte ve farklı bir kimlikle kendilerini ifade edebilmektedirler. Bu bağlamda sanal dünya, fizikî dünyanın tam tersi bir ortam sunmakta ve insanların gerçek hayatta bulamadıkları şeyleri bulmalarına olanak tanımaktadır. Fakat sanal dünyada yaşamının fizikî gerçeklikte mümkün olmayan bir yaşam olduğu ve bu dünyanın fizikî dünyadan ayrılmaması gerektiği de filmde sezdirimsel olarak ifade edilmektedir. Bu noktada sanal dünya ile fizikî dünya arasında bir denge kurulması önemli olup, gerçek hayatın zorluklarından kaçmak yerine, onlarla başa çıkmak ve üstesinden gelmek için gerekli koşulların oluşturulmasına ilişkin bir toplum tahayyülü söz konusu olmaktadır. Ayrıca filmde nostaljinin ütopya inşasında oynadığı rolü öne çıkarılmakta, bu bağlamda Halliday'in sevdiği ve Wade'in hayran olduğu 1980'li yıllar ve diğer dönemlerin popüler kültür referanslarına OASIS'te sıkça rastlanmaktadır. Nostalji, geçmişini idealize etmekte; bir aidiyet ve kimlik duygusu yaratmakta ancak geçmişin sorunlarını ve çatışmalarını gizleyerek insanların bugün ve gelecekle ilişki kurmasını engellemektedir. Sanal ve fizikî gerçeklik arasındaki ayrımın sorgulandığı filmde insanların teknolojinin sunduğu olanakları kullanırken fizikî yaşamla olan bağlarını kaybetmeden nasıl denge sağlayabilecekleri de tartışılmaktadır.

Bu sanal gerçeklik ortamında bireylerin dijital avatarlarını oluşturmaları ve sanal ortamda birbirleriyle etkileşime geçmeleri, sosyal etkileşim ve ilişkilerini şekillendirmektedir. Bu bağlamda bireylerin sosyal ilişkilerin konvoy modeline uygun bir şekilde sosyal ağlarda yer almaları için bir platform sunulmaktadır (Fuller vd., 2020, 127). Dijital avatarlar oluşturarak başkalarıyla etkileşime girebilme olanağı, sanal ajanların kendilerini olumlu bir biçimde ifade edebilmelerini ve sosyal etkileşime girebilmelerini sağlayarak "duygusal insan-sanal ajan" iletişimini mümkün kılmaktadır (Numata vd., 2020). OASIS'te kullanıcıların sanal temsilleri olarak işlev gören bu avatarlar, onların sanal ortamda başkalarıyla doğrudan etkileşime girmelerini kolaylaştırmaktadır. Avatarlarının görünümünü, özelliklerini ve hatta yeteneklerini seçebilen kullanıcılar, böylece kendilerini fizikî dünyadaki kimliklerinden farklı bir şekilde gösterebilmektedir. Sawyer'ın (2020, 54) belirttiği üzere yeni karakterlerin kişiselleştirilmesi süreci, bireylerin hangi kıyafetleri giyeceklerine ve saçlarını hangi renge boyayacaklarına karar verdikleri, fizikî dünyadaki kimlik keşiflerini yansıtan bir süreçtir. Bireylerin kendilerini temsil etmenin idealize edilmiş bir yolunu bulmaları, hem sosyal öğrenme hem de benlik tutarsızlığı kuramlarıyla bağ kurmalarını beraberinde getirmektedir. Dijital ortamlarda gerçekleşen, yüz yüze etkileşimlerdeki derinlikten yoksun olan sosyal etkileşimlere doğru yaşanan geçiş, fizikî dünyadaki sosyal ilişkilerin azalmasına ve gerçek insani bağların gelişmesinin engellenmesine yol açma potansiyeline sahiptir.

Dijital kazanımların elde edilmesi için gerçekleştirilen sanal etkinlikler aracılığıyla boş zaman olgusunu bir metaya dönüştüren OASIS, bireylerin çeşitli boş zaman etkinliklerinde bulunduğu sanal bir evren olarak işlev görmektedir ve sanal para birimi bu bağlamda önemli bir rol oynamaktadır. Peters vd.'nin (2015) de dikkat çektiği üzere "World of Warcraft" gibi sanal ortamlarda, geliştiriciler sanal para birimlerinin kullanımını aktif bir şekilde izleyerek sanal ekonomi içerisindeki kullanımını düzenlemektedir. Ekonominin temelini oluşturan ve oyuncuların motivasyonlarını yönlendiren fiziksel özü temsil eden sanal para birimi, OASIS evreninin temel taşını oluşturmaktadır (Huang, 2019, 648). Bu bağlamda sanal para birimi, fizikî dünyadaki ekonomik sistemlerin bir yansıması olarak, sanal mal ve hizmetlerin elde edilmesinde bir değiş tokuş aracı olarak işlev görmektedir. Boş zaman etkinliklerinin bir metaya

dönüştürülmesi, oyun içi nesnelere paraya dönüştürülmesi ve sanal para birimi aracılığıyla satın alınabilmesi suretiyle kendini göstermektedir (Guo vd., 2019, 438; Hamari vd., 2017, 538). Bu noktada boş zaman etkinliklerinin metalaştırılması nedeniyle sanal para birimine duyulan gereksinimin artmasının sanal nesnelere yatırım yapmaya ekonomik açıdan elverişli olanlarla olmayanlar arasında eşitsizlikler doğurarak OASIS içindeki ekonomik eşitsizliklerin sürdürülmesine yol açtığını belirtmek önem arz etmektedir.

Bireylerin fizikî dünyanın getirdiği zorluk ve sınırlamalardan uzaklaşmaları doğrultusunda kurgulanan sanal dünyalar, oldukça sürükleyici ve etkileyici bir deneyim alanı sunmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi alanındaki gelişmeler, sürükleyici oyun deneyimi için oyun sahnelerinin gerçekçiliğini arttırmakta ve Hollywood yapımlarındaki gibi özel efektlerin kullanımıyla bütünleştirildiğinde daha çarpıcı deneyimler sunmaktadır (Guo, 2022, 102). Video oyunları, bireylerin gündelik hayatta karşılaştıkları stres faktörleriyle başa çıkmaları için eşsiz bir olanak sunmakta, böylece terapötik deneyimler için çok işlevli bir platform sağlamaktadır (Prinsen - Schofield, 2021, 36). İş, eğitim ve eğlence gibi alanları kapsayan ve çevrimiçi bir destinasyona dönüşen çok kullanıcıli kitlesel bir sanal gerçeklik oyunu olarak tasvir edilen OASIS, bireylerin kendilerini sınırsız olanaklarla donatılmış bir dijital dünyaya bırakabilecekleri merkezi bir mekân olarak tasarlanmış sanal bir dünya olan Metaverse'in modern edebiyat ve sinemadaki reenkarnasyonu niteliği taşımaktadır (Sharma vd., 2023, 27). OASIS benzeri oyunlarda yer alan kaçış unsuru, bireylerin kendilerini oyunun sürükleyici sanal gerçekliğine kaptırarak gündelik hayatlarının kısıtlamalarından uzaklaşmalarını ve kendilerini macera dolu bir dünyaya tamamen kaptırmalarını sağlamaktadır (Chang vd., 2018, 22; Laor, 2020). Distopik bir bilimkurgu tahayyülü olarak "Ready Player One", Metaverse'in sadece olumlu yönlerini değil, aynı zamanda mahremiyetle ve güvenlikle ilgili tehditler, ekonomi ve bağımlılık gibi konularda gelecekte yol açabileceği olumsuz faktörleri de gözler önüne sermektedir (Seo - Kang, 2023). Bu bağlamda birbirinden cazip sanal etkinliklerin sürekli ulaşılabilir olmasının ortaya çıkardığı kaçışın cezbeden niteliği, bağımlılık ve çevrimdışı etkileşimlerden uzaklaşma hissine yol açarak bireylerin fizikî dünyadaki sosyal ağlarından uzaklaşmasına sebebiyet verme potansiyeline sahiptir.

2. Dijitalleşmenin Karanlık Yüzü: Sanal Gerçekliğin Fizikî Dünya Üzerindeki Etkileri

Sanal gerçekliğe kendini aşırı derecede kaptırmanın yol açtığı sonuçların OASIS üzerinden çözümlenmesi; bağımlılık, sosyal izolasyon, fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması gibi potansiyel riskleri açığa çıkarmaktadır. Filmdeki karakterlerin yaşadıkları deneyimler bu sonuçlara dair somut ipuçları sunmakta, örneğin Wade Watts'ın fizikî dünyadaki sorunlarından kaçış doğrultusunda sığındığı sanal dünyaya yoğun bir şekilde bağımlı hale geldiği görülmektedir. Etkileyici bir sanal gerçeklik ortamı olarak OASIS, kullanıcılarına fizikî gerçeklikten kaçış imkânı sunduğundan dolayı sanal gerçeklik ve bağımlılık ilişkisi üzerine yapılan çalışmalarda ortaya çıkan sonuçlara benzer şekilde bağımlılığa yol açma potansiyeline sahiptir (Shin vd., 2018; Healy vd., 2021). Bu bağlamda sanal gerçekliğin bireylerin psikolojisi ve davranışları üzerindeki etkisine ilişkin çalışmaların bulgularına benzer şekilde, bağımlılık riski taşıyan, fizikî dünyadaki sorumluluk ve ilişkilerini ihmal eden karakterler tasvir edilmektedir (Dwivedi vd., 2022; Koohang vd., 2023). Ayrıca bireylerin kendilerini OASIS'e aşırı derecede kaptırmaları nedeniyle sanal deneyimlerini fizikî dünya etkileşimlerine oranla önceliklendirmeleri, sosyal izolasyon ve yalnızlığa yol açma riskini taşımaktadır. Bu noktada karakterlerin fizikî dünyadaki sosyal etkileşimlerden uzaklaşıp sanal ortamdaki arkadaşlıklarını ve çevrelerini öncelikli olarak tercih etmeleri nedeniyle bir sığınak olarak gördükleri sanal dünyaya aidiyet hissettikleri görülmektedir. Öte yandan boş zaman etkinliklerinin çevrimiçi ortama taşınmasıyla birlikte geleneksel üçüncü mekânların işlevsellik alanları hızla daralmakta, boş zaman işlevi yeni (sanal) üçüncü mekânlarda yerine getirilmekte ve böylece boş zaman mekânları arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaktadır (Elnur, 2022, 252). Fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması, filmdeki karakterlerin sanal ve gerçek kimlikleri arasında ayırım yapmakta zorlanmalarıyla daha da belirgin hale gelmektedir. Sanal dünyada daha fazla zaman geçirildikçe söz konusu sınırlardaki bulanıklaşmanın etkisi daha fazla hissedilmekte, bu bağlamda fizikî ve sanal dünyadaki kimlikler arasında bir çelişki durumu ortaya çıkmaktadır.

Boş zaman, hanehalkının ekonomik faaliyetlere ücretsiz katılımı ve ücretli çalışma arasındaki sınırların bulanıklaştığı dijital çağ, zaman kullanımı, sos-

yal refah ve ekonomik eşitsizlikler konularında daha ciddi sorunlarla karşı karşıya kalınmasına yol açmıştır (Coyle, 2019). Boş zaman olgusunun kapsamını genişleterek yapısını yeniden şekillendiren dijitalleşme süreçleri, dijital ortamların boş zaman etkinliklerinin önemli bir bileşeni haline gelmesini sağlamıştır. Dijital boş zaman çalışmalarının gündeme gelmesini kaçınılmaz kılan bu dönüşüm, dijital kültürlerin boş zaman üzerindeki etkilerini ve günümüz toplumundaki yerini anlamak için elzem bir öneme sahiptir (Schultz - McKeown, 2018, 223). OASIS'e erişim aracılığıyla boş zamanın dijitalleşmesi, özellikle erişim ve elde edilen faydalar açısından eşitsizliklerin ortaya çıkmasına yol açmakta ve mevcut toplumsal eşitsizliklerin daha belirgin hale gelmesine neden olmaktadır. Sosyoekonomik bağlam içerisinde derin bir şekilde yer edinmiş olan dijital eşitsizlikler kavramı, sanal bir kaçış ve eğlence platformu olarak işlev gören OASIS'e erişimin dağılımındaki eşitsizliklerde açıkça görülmektedir (McGillivray - Mahon, 2021, 206; Robinson vd., 2015, 570). Daha farklı kesimlerden gelen bireylerin bu sanal gerçeklik evrenine erişiminin eşit koşullarda gerçekleşmemesi, toplumsal sınıflar arasındaki dijital uçurumun daha da derinleşmesine yol açmaktadır. Dijital boş zaman etkinlikleriyle ilişkili olarak ortaya çıkan dijital uçurum, dijital eşitsizliklerin toplumsal dinamikler ve refah üzerindeki daha geniş etkilerini yansıtmaktadır. Bununla birlikte sınırlı kaynaklara sahip bireylerin sanal boş zaman etkinliklerinde eşit bir şekilde yer alamamaları, sosyoekonomik eşitsizliklerin daha fazla derinleşmesine neden olmaktadır.

Sanal kazanımlara öncelik verilen dijitalleşmiş toplumda gerçek deneyimlerin önemini kaybetmesi ve fizikî dünya kazanımlarının değersizleşmesi söz konusu olmaktadır. "Ready Player One", sanal kimliklerin fiziksel kimlikleri gölgede bıraktığı bir dünyada yaşamının sonuçlarına odaklanarak, fizikî dünya deneyimlerinin kaybolmasına neden olan bir toplumu gözler önüne sermektedir. Bu durumun bireylerin algılanan kayıpları en aza indirmek için sanal arayışlar gibi farklı seçeneklere yönelebileceği asimetrik koordinasyon karşılığı oyunlarda bahsedilen kayıptan kaçınma kavramıyla ilişkilendirilmesi mümkündür (Wen vd., 2022). Oyuncuların sanal deneyimlerinin algılanan özgünlüğü, oyun içi öğeleri satın alma niyetlerini etkilemekte, fizikî dünyadaki çabalarla ilişkili algılanan kayıplardan ve risklerden kaçınmak için sanal kazanımların peşinde koşmayı daha fazla teşvik etmektedir (Wu ve Shu, 2018,

247). Sanal kimliklerin önem kazanmaya başladığı günümüz toplumunda boş zamanın özgünlüğü, yeni toplumsal normlar ve değerler çerçevesinde sanal âlemde yeniden tanımlanmaktadır. Kimliklerin bu yeni gerçeklik ortamlarında dönüşüme uğraması, sanal ve fiziksel kimlikler arasındaki sınırları daha da bulanıklaştırarak bireylerin benlik ve gerçeklik algılarını şekillendirmektedir (Lyubiviy - Samchuk, 2020, 102). OASIS'te sunulan olanaklar, karakterlerin sanal kişilikleri ve avatarlarına daha fazla önem vermelerine, kimliklerini idealize edilmiş bir biçimde yeniden şekillendirmelerine ve bu dijital temsillere kendi gerçek benliklerinden daha fazla odaklanmalarına yol açmaktadır.

OASIS, gerçeklikten kaçış ve yeni seçenekleri keşfetme olanağı sağlayan, etkileyici ve etkileşimli bir sanal gerçeklik deneyimi sunmaktadır. Bu bağlamda Metaverse, sanal gerçekliğin sarmalayıcı doğası sayesinde fizikî dünyadan kaçış için bir mekân olarak sunulmakta ve sanal etkileşimlerin fizikî dünya etkileşimlerine tercih edilmesine zemin hazırlamaktadır (Bibri, 2022, 838; Romanzi, 2020, 171). Böylece bireylerin başkalarıyla bağlantı kurmasına, tutkularının izini sürmesine ve gerçek hayatta yaşanması mümkün olmayan maceralar deneyimlemesine olanak tanınmaktadır. Ayrıca çevrimiçi topluluklardaki sanal kimlik profillerinin araştırılması, bireylerin sanal kimliklerini inşa etme ve düzenleme biçimlerine ışık tutarak fizikî dünyadaki kazanımlarının önemsizleştirilmesinin anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır (Barut Tuğtekin - Dursun, 2020, 430). Filmde sanal ve fiziksel gerçeklikler arasındaki karmaşık etkileşim ile sanallaşmanın bireylerin algıları ve davranışları üzerindeki derin etkileri gözler önüne serilmektedir. Çünkü OASIS, sanal deneyimlerin fizikî dünya etkinlikleriyle bütünleştirilmesi doğrultusunda eğitim, yaratıcılık ve fiziksel katılımın geliştirilmesine yönelik önemli bir potansiyeli de ortaya koymaktadır.

Elit sınıfın tahakkümü ve buna karşı gelişen direnişin ele alınması, toplumsal güç dinamikleri ve sanal deneyimlerin fizikî dünyadaki yansımaları üzerine gerçekleştirilen tartışmalarla örtüşmektedir. Filmin anlatısı ve karakterlerin etkileşimleri, sanal kimliklerin önemli bir etkiye sahip olduğu günümüz dünyasındaki yaşamın toplumsal sonuçlarına ışık tutmakta, aynı zamanda toplumsal direniş dinamiklerine dair kapsamlı içgörüler sunmaktadır (Hidayat - Munjid, 2021, 115-116). Rafif ve Munjid'in (2022, 86) belirttiği üzere sınıf mücadelesi ve anlaşmazlıklar, işçi sınıfının kapitalist tahakküme karşı

çıkması için birlikte çalışmasını sağlamaktadır. Ayrıca filmdeki söylemlerin ardındaki bağlamın çözümlenmesi, karakterlerin motivasyonları ve sanal deneyimlerini şekillendiren toplumsal normlar hakkında önemli bakış açıları sunmaktadır (Murtini - Ambalegin, 2022). Bu çözümlenmeler, toplumsal dinamiklerin ve sanal kimliklerin fiziksel kimlikleri gölgede bırakmasıyla ortaya çıkan sonuçların daha iyi anlaşılmasına olanak sağlamaktadır. Filmde işlenen bu konular, sanal kazanımların fizikî dünyadaki kazanımlara göre öncelikli hale getirilmesinin olası sonuçları konusunda eleştirel düşünmeye zemin hazırlamaktadır.

OASIS'te sürükleyici bir deneyim sunulmakla birlikte, dijital teknolojilerin yaygın bir şekilde benimsenmesinden kaynaklanabilecek olası tehlikelere ilişkin endişeler de gündeme getirilmektedir. Zira filmde bir sanal gerçeklik alanı olan Metaverse'in hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle tasvir edildiği distopik bir gelecek sunulmaktadır (Seo - Kang, 2023). Bu anlatım, teknolojik büyüme, yenilikçilik, verimlilik riski ve etik hususları kapsayan dijitalleşmenin karanlık ve aydınlık yönlerinin mercek altına alınmasıyla örtüşmektedir (Alraja vd., 2023, 177). Filmde ele alınan konular, dijital oyunların karanlık yönleri ile bireysel ve toplumsal refah üzerindeki etkileri konusunda daha fazla araştırma yapılması ihtiyacını ortaya koymaktadır (Cheah vd., 2021, 937). Dijital küreselleşmenin karanlık yüzüne odaklanılması, dijital büyümenin olası olumsuz yanlarının açığa çıkarılması açısından da önem taşımaktadır (Verbeke - Hutzschenreuter, 2021, 606). Ayrıca dijitalleşmenin toplumsal bağlantılılık üzerindeki etkileri ve dijital oyunların yol açtığı psikolojik etkiler, dijitalleşmenin karanlık yüzü söylemini desteklediği için anlam kazanmaktadır (Lee vd., 2017, 513; Savcı - Aysan, 2017, 202). Mahremiyetin ve kişisel özerkliğin ihlal edilmesi, filmde dijitalleşmenin bir başka karanlık yüzü olarak tasvir edilmekte, bu bağlamda OASIS'te bireylerin dijital kimliklerinin izlenmesi; gözetim, veri istismarı ve manipülasyona ilişkin endişelerin artmasını da beraberinde getirmektedir.

3. “Ready Player One”: Dijital Çağda Boş Zamanın Yeniden Tahayyülü

Filmdeki karakterlerin fizikî ve sanal gerçeklik mekânları arasındaki seyahatleri, bu ortamlar arasında bir denge kurmaları, OASIS ile olan ilişkilerini yönetmeleri ve dijital ortamın ötesinde bir anlam aramaları açısından önem

taşımaktadır. Yang vd. (2022, 122) tarafından dile getirildiği üzere Metaverse kavramı, fizikî ve sanal ortamları kusursuz bir şekilde bir araya getirerek bireylerin çeşitli etkinliklere katılmasını sağlamakta, aynı zamanda fizikî gerçekliği olumlu yönde etkileyebilecek yeni bir dijital gerçeklik vaadinde bulunmaktadır. Bu bağlamda OASIS, fizikî dünyanın zorluklarından kaçış için bir araç olarak sunulmakta ve karakterlere macera, kendilerini ifade etme ve aidiyet duygusu sağlamaktadır. Öte yandan sanal ortamlarla etkileşime girmenin beraberinde getirdiği psikolojik sonuçlar, karakterlerin deneyimlerinin anlaşılması açısından önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır. Assländer ve Streuber (2020) tarafından sanal gerçeklik üzerine yapılan araştırmada foto-gerçekçi sanal ortamlardaki deneyimlerin fizikî dünyadakilerle paralellik göstererek bir davranışsal gerçekçilik noktasına ulaşabildiği ortaya koyulmaktadır. Bu bulgu, iki dünya arasındaki dengeyi korumanın önemini öne çıkarmakta, aynı zamanda sanal ortamlara kendini aşırı derecede kaptırmanın gerçek ve sanal arasındaki ayrımın yapılmasını daha da zorlaştırabileceğini ve böylece psikolojik iyi oluşun etkilenebileceğini göstermektedir.

Hem çevrimiçi hem de çevrimdışı gerçek insan ilişkilerinin önemini keşfeden kahramanlar, sanal ortamdakilerden farklı olarak gerçek hayattaki etkileşimlerin benzersiz bir şekilde derinlikli ve özgün olduğunun farkına varmaktadır. Bununla birlikte karakterlerin OASIS içindeki bağlantılarını keşfetmeleri, sanal ortamların toplumsal etkilerine ilişkin daha geniş bir bakış açısını yansıtmaktadır. Bu bağlamda büyük öneme sahip olan avatarlar, oyuncuların kimliklerine dair unsurların yanı sıra fizikî dünyanın sosyal ve kültürel değerlerini de temsil edebilmektedir (Lim - Harrell, 2021). Fizikî gerçeklik ve sanal temsiller arasındaki etkileşim, bireylerin sanal ortamlarla etkileşime girerken kendilerini gerçeklikle ilişkilendirmelerinin önemini gözler önüne sermekte, böylece kendini ifade etme ve kimliğini keşfetme konusunda daha bütüncül bir yaklaşıma zemin hazırlamaktadır. Buna ilaveten karakterlerin OASIS'e seyahatleri, sanal ortamların kendini kabul ettirme ve güçlendirme aracı olarak işlev görme potansiyelini öne çıkarmaktadır. Fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki karşıtlık, kendini kabul ettirmenin bir yolu olarak rol oynama amaçlı avatar kullanımının sağladığı avantajları açık bir şekilde ortaya koymaktadır (Farris, 2017, 219-220; Hidayat - Munjid, 2021, 107). Karakterlerin seyahatleri, sanal ortamlarda kişisel gelişim ve kendini keşfetme olanaklarını

gözler önüne sermekte ve bu deneyimlerin anlamlı bir bağlama kavuşturulması için fizikî dünyaya bağlı kalınması gerekliliğinin altını çizmektedir. Sonuç olarak "Ready Player One" filmindeki karakterlerin deneyimleri, dijital dünyanın ötesine uzanan, anlamlı bir deneyim elde edilmesi için fizikî ve sanal dünyalar arasında denge kurmanın önemini açığa çıkarmaktadır.

Filmde sanal dünyanın faydalarının fizikî dünya ile bütünleştirilmesi, boş zaman etkinliklerinin yeniden tasarlanması ve yeni boş zaman biçimlerinin oluşturulması potansiyelini ortaya koymaktadır. Fizikî dünya etkinliklerinin iyileştirilmesi için sanal deneyimlerin bu sürece dahil edilmesi, sanal gerçeklik (SG) ve artırılmış gerçeklik (AG) teknolojilerinden yararlanılarak hayata geçirilmektedir. Hu vd. (2019, 42-43), SG/AG deneyimlerinin fizikî dünya ortamlarına entegre edilmesi potansiyeline dikkat çekerek araç tabanlı SG/AG oyunları için İHA kümeleme tabanlı çoklu görev yüklemenin kullanımını tartışmaktadırlar. Bu entegrasyon, sanal ve fizikî dünyalar arasındaki boşluğu ortadan kaldıran sürükleyici ve etkileşimli deneyimler sunarak geleneksel boş zaman etkinliklerinin dönüştürülmesi için yeni olanaklar sunmaktadır. Savcı ve Aysan (2017, 202) tarafından yapılan araştırmada internet ve dijital oyun bağımlılığının sosyal bağlılık üzerindeki etkisi üzerinde durulmakta ve sanal deneyimlerin fizikî dünyadaki sosyal etkileşimler üzerindeki etki potansiyeline değinilmektedir. Fizikî dünya etkinliklerinin sanal deneyimlerle geliştirilebileceği bir bakış açısı sunulan filmde tarihi olaylar, karakterler tarafından OASIS aracılığıyla canlandırılmakta, böylece farklı dönemler ve kültürler keşfedilebilmektedir. Sanal deneyimlerin fizikî dünya etkinlikleriyle bu şekilde bir araya getirilmesi, bireylerin geçmişi daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş bir şekilde öğrenmelerini olanaklı kılmaktadır.

Fizikî ve sanal ortamları birbirleriyle uyumlu bir şekilde bir araya getiren Metaverse, bireylerin avatarlar aracılığıyla çeşitli etkinliklere katılmalarını sağlayarak hem dijital hem de fizikî dünyada köklü değişiklikler gerçekleştirme imkânları sunmaktadır. Park ve Kim (2022) tarafından da dile getirildiği üzere Metaverse kavramı, sanal ve fizikî dünya deneyimlerinin bütünleştirilmesi için yeni dijital olanaklar sunmaktadır. Bu durum, karakterlerin sanal ve fizikî dünyalar arasında seyahat ederek elde ettikleri sanal deneyimler aracılığıyla fizikî dünyadaki etkinliklerini zenginleştirmenin yollarını keşfettikleri "Ready Player One" filmindeki tahayyülle de örtüşmektedir. MMORPG'ler

gibi çevrimiçi sanal ortamların yalnızlık ve sosyal kaygı üzerindeki etkisini araştıran Martonçik ve Lokša (2016, 127), sanal dünyaların fizikî dünyadaki psikolojik zorlukları hafifletme potansiyeline dikkat çekmektedirler. Bu bağlamda filmde sanal deneyimlerin fizikî dünyadaki etkinlikleri zenginleştirdiği ve tamamladığı, öğrenme, sosyalleşme, yaratıcılık ve fiziksel katılım açısından yeni imkânlar sunan yeniden tasarlanmış bir boş zaman ortamı sunulmaktadır. Sanal ve fizikî dünyalarda sağlanan faydaların bir araya getirilmesiyle bireylerin daha geniş bir yelpazedeki boş zaman seçeneklerine erişmeleri, böylece daha geniş bakış açılarına sahip olmaları ve genel olarak yaşam kalitelerini artırmaları olanaklı hâle gelmektedir.

Filmde boş zaman değerlendirme amacıyla sanal ve fizikî dünya deneyimlerinin bir araya getirilmesi, bireylerin sanal dünyalara yalnızca keşif, kaçış, sosyalleşme ve eğlence için değil, aynı zamanda çeşitli oyun unsurlarıyla etkileşime girme deneyimi için de ilgi duyduklarına dair yaklaşımla örtüşmektedir (Hofman-Kohlmeyer, 2019, 135). Bu husus, aynı zamanda diğer karakterlerle empati kurmak için sanal gerçekliğe başvurma fikriyle de örtüşmekte, böylece farklı oyun pratiklerinin ortaya çıkmasına ve insan olmayan oyuncularla da empatik ilişkiler kurulmasına yol açabilmektedir (Harth, 2017). Sanal ve fizikî dünya deneyimlerinin boş zamana uyarlanması, sanal gerçeklik oyunlarında yeni duygusal sanal karakterler oluşturarak duygusal deneyimleri zenginleştirme fikriyle de uyumluluk göstermektedir (Bai vd., 2021). Bu durum, filmdeki boş zaman etkinlikleri kapsamında sanal ortamlardan yararlanma anlayışının kullanıcıların duygusal deneyimleri ve bağlılıklarını artırmaya katkıda bulunabileceğini göstermektedir. Ayrıca filmde sanal gerçekliğin boş zaman değerlendirme amacıyla kullanılması, fizikî dünyadaki pratiklerin sanal gerçeklik oyunlarında mekânsal algıyı ve oyun performansını artırabileceği görüşüyle de desteklenmektedir (Ho, 2020). Gale ve Devine (2023) tarafından belirtildiği üzere artırılmış ve sanal gerçekliğin sanal unsurları gerçek ortamla sorunsuz bir şekilde birleştirme potansiyeli, yenilikçi boş zaman deneyimleri ve zenginleştirici fizikî dünya etkileşimleri için yeni olanaklar sunmaktadır. Bu husus, artırılmış gerçeklik ve sanal unsurların fizikî dünyadaki etkinlikleri ve boş zaman deneyimlerini zenginleştirdiği "Ready Player One" filmindeki karakterlerin deneyimlerini de yansıtmaktadır. Öte yandan Fuller vd. (2020, 108952) tarafından ele alınan dijital ikiz kavramı, fi-

ziksel ve sanal makineler arasında verilerin sorunsuz bir şekilde harmanlanmasını sağlayarak sanal temsiller aracılığıyla fizikî dünyadaki etkinliklerin iyileştirilmesine yönelik yeni olanaklar sunmaktadır. Bu kavram, bireylerin fizikî dünyadaki uğraş ve boş zaman deneyimlerinin iyileştirilmesi için sanal araç ve deneyimlerden yararlandıkları filmdeki seyahatleriyle uyumluluk göstermektedir. Özetle sanal ortamlar sayesinde yalnızlık ve sosyal kaygının azalması, duygusal deneyimlerin artması ve genel olarak oyuncu motivasyonlarının anlaşılması üzerine yapılan araştırmalarla paralel bir şekilde, filmde sanal dünyanın faydalarının fizikî dünya ile bir araya getirilerek boş zamanın yeniden tahayyülü sunulmaktadır.

Filmde işlendiği şekliyle boş zamanın dijitalleşmesi, özellikle veri gizliliği ve gözetimle ilgili önemli etik hususların gündeme gelmesine yol açmaktadır. Spracklen vd. (2015, 74) tarafından ifade edildiği üzere dijital boş zaman kavramı, eşit olmayan güç ilişkileri ve gözetim ile girift bağlantılara sahiptir. Dijital boş zamanın gözetimle bu şekilde iç içe geçmesi, dijital boş zaman etkinliklerinin etik boyutlarının, özellikle de veri gizliliği ve eşit olmayan güç dinamikleri açısından eleştirel bir şekilde ele alınması ihtiyacının önemini ortaya koymaktadır. Cyberpunk'ın odağında bulunan ve çeşitli oyunlar için bir model işlevi gören, şirketlerin tahakkümündeki dijital toplumdaki gözetim, yabancılaşma ve sömürü konuları, "Ready Player One" filminde de açıkça gözlemlenmektedir (Domsch, 2022, 175). OASIS gibi sanal ortamlarda, bireylerin etkinlik ve etkileşimlerinin izlenmesi ve kaydedilmesi, mahremiyet ihlalleri ve gözetimin kötüye kullanılma olasılığıyla ilgili endişelere zemin hazırlamaktadır. Bu noktada etik açıdan bir denge kurulması, güvenliğin sağlanması, gözetim olanaklarının kötüye kullanılmasının önlenmesi ve bireylerin mahremiyet haklarının korunması açısından büyük önem taşımaktadır.

Boş zaman faaliyetlerinin dijitalleşmesiyle birlikte büyük miktarda kişisel veri toplanması ve depolanması durumu ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda OASIS'te kullanıcıların kişisel bilgilerini paylaşması, veri gizliliğine dair fizikî dünyadaki endişelerin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, yeni gerçekliklerin inşa edilmesi çerçevesinde sanal gerçekliğin kullanımı nedeniyle gizlilik ihlallerinin ortaya çıkma riski arasında bir paralellik teşkil etmektedir (Wang vd., 2023, 334). Dolayısıyla kullanıcıların sanal deneyimler esnasında farkında olmadan paylaştıkları kişisel bilgilerin teknoloji şirketleri

ya da diğer kuruluşlar tarafından suistimal edilmesi tehlikesi gündeme gelmektedir. OASIS'teki dijital ayak izi olgusu, kişisel verilerin kullanımı ve korunmasına ilişkin kaygıları artıran dijital ayak izlerinin giderek yaygınlaşması şeklindeki fizikî dünya sorunuyla tutarlılık göstermektedir (Micheli vd., 2018, 245). Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmeye devam etmesiyle birlikte kapsamlı gizlilik koruma önlemlerine duyulan ihtiyaç da gitgide daha fazla önem kazanmaktadır (Cheng - Wang, 2018, 253). Sanal gerçekliğin sürükleyici deneyimler sunma potansiyeli, bu tür deneyimlerin özgünlüğü ve kullanıcı mahremiyetinin korunmasına ilişkin soruları gündeme getirmektedir (McStay, 2023). Özetle bu alandaki etik kaygılar, veri gizliliğinin korunmasına yönelik güçlü tedbirlerin güvence altına alınmasını, verilerin şeffaf bir şekilde ele alınmasının teşvik edilmesini ve kullanıcıların gizlilik haklarının korunması için aydınlatılmış onamlarının alınmasını kapsamaktadır.

Teknoloji şirketleri, sanal platformların geliştirilmesi ve kullanılması yoluyla boş zamanın geleceğinin şekillendirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. "Ready Player One", teknoloji şirketlerinin boş zaman deneyimlerini şekillendirmedeki önemli etkisini ve teknoloji kullanımının etik boyutunu gözler önüne sererek fizikî dünyadaki tartışmaları yansıtmaktadır. Dijital teknolojilerin yönetişimi, mahremiyet ve sektörel güç dinamiklerine ilişkin etik sorunları gündeme getirmekte, bu konuda şeffaf bir anlayış geliştirilmesi ve sürdürülmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır (Royackers vd., 2018, 127). Dijitalleşmenin beraberinde getirdiği toplumsal ve etik sorunlar; mahremiyet, özerklik ve adaletle ilgili endişeleri öne çıkarmaktadır. Ayrıca filmde teknoloji şirketlerinin sosyal sorumlulukları hakkında süregelen tartışmalar doğrultusunda yenilikçilik ve kullanıcı refahı arasındaki dengenin altı çizilmektedir (Jones - Comfort, 2020). Bu noktada teknoloji şirketlerinin; veri güvenliği, mahremiyetin korunması ve sanal ortamlardaki muhtemel önyargıların veya ayrımcı uygulamaların göz önünde bulundurulmasını kapsayan tasarım ve politika tercihlerinde etik hususlara öncelik verme sorumluluğu bulunmaktadır. Çevrimiçi ortamların şekillendirilmesinde iş dünyası, devletler ve diğer aktörler arasındaki kesişimsellik, etik hususların dikkate alınması ve kullanıcı haklarının korunmasının sağlanması açısından büyük önem taşımaktadır (Royackers vd., 2018, 139-140). Özetle teknoloji şirketlerinin geliştirdikleri ürünlerin olası sosyal ve psikolojik etkilerini de göz önünde bulundurmaları,

muhtemel olumsuzlukların önüne geçilmesi ve kullanıcı refahının artırılması için gerekli adımları atmaları önem arz etmektedir.

"Ready Player One" filmi, dijital boş zaman etkinliklerine eşit erişim, kullanıcıların güçlendirilmesi ve sanal ortamlardaki eylemlilikler üzerine oldukça kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır. Boş zamanın dijitalleşmesi, sanal deneyimlere eşit erişim sağlanmadığı takdirde mevcut sosyal eşitsizlikleri daha da derinleştirme potansiyelini taşımaktadır (Ragnedda - Mutsvairo, 2017, 112). Bu durum, bireylerin gerçek hayatlarındaki zorluklardan uzaklaşmak için kendilerini sanal bir dünyaya kaptırdıkları bu film bağlamında özellikle anlamlıdır. Dijital eşitsizlikler ve sanal platformlara eşit erişim ihtiyacı kavramları, dijital boş zamanın etkilerinin anlaşılmasında belirleyici bir öneme sahiptir. Öte yandan etik hususlar, kullanıcıların güçlendirilmesi ve sanal ortamlardaki eylemliliklerinin teşvik edilmesi konuların da ele alınması gerekliliği öne çıkmaktadır. Filmdeki karakterlerin OASIS'teki deneyimleri, kullanıcıların güçlendirilmesinin ve kişisel verileri üzerindeki haklarının önemini gündeme getirmektedir. Bu bağlamda bireylere bilinçli seçimler yapabilme ve herhangi bir kısıtlama olmaksızın kendilerini ifade edebilme olanağı tanınması, dijital boş zaman ortamlarında hayati önem taşımaktadır. Dijital çağda nihai kullanıcıların güçlendirilmesi ihtiyacıyla uyumlu olan bu durum, sanal deneyimlerin şekillendirilmesinde kullanıcı temsiliyetinin önemini ortaya koymaktadır (Neumann vd., 2020, 4099). Dijital uçurum kaynaklı eşitsizliklerin giderilmesi, sanal platformlar ve deneyimler de dâhil olmak üzere dijital boş zaman etkinliklerine eşit erişimin sağlanması açısından elzemdir (Schultz - McKeown, 2018, 230). Filmde sanal ortama erişimin bir kaçış imkânı olarak sunulduğu distopik toplum tahayyülü, dijital boş zaman etkinliklerine adil erişimin sağlanması için dijital uçurumun ortadan kaldırılmasının gerekliliğinin altını çizmektedir. Sonuç olarak filmde dijital boş zaman etkinliklerine eşit erişimin ve kullanıcıların sanal ortamlarda güçlendirilmesinin önemini vurgulandığı etkileyici bir kurgu sunulmaktadır. Dijital boş zaman ile ilgili etik hususlar ve karşılaşılan zorlukların dikkat çekici bir yansıması olan bu film,

sanal ortamlarda kullanıcı eylemliliğine ve adil erişime duyulan ihtiyacı gözler önüne sermektedir.

Sonuç

Çalışma kapsamında "Ready Player One" filminde tasvir edilen sanal gerçeklik anlatısı, sosyal dinamikler ve sanal gerçekliğin diğer yansımaları ışığında dijital boş zamanın sürükleyici ve dönüştürücü etkilerinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Boş zaman alanının her geçen gün daha fazla dijitalleşmesi, sanal ortamlarda eşitlik, mahremiyet ve etik konularında ele alınması gereken önemli hususların gündeme gelmesine neden olmaktadır. Bu noktada özellikle sanal ortamlara erişim konusunda adaletin sağlanması, kullanıcıların güçlendirilmesi ve bireysel iyi oluşun sürdürülmesi konuları önem kazanmaktadır. Bireylerin fiziksel ve sosyal kısıtlamaların üstesinden gelebildikleri, çeşitli boş zaman değerlendirme olanaklarının yer aldığı OASIS, dönüştürücü bir sanal platform işlevi görmektedir. Üç bölümden oluşan bu çalışmada bireylerin boş zaman deneyimlerinin OASIS'te dijital olarak şekillendirilme biçimlerinin açığa çıkarılması, dijitalleşme süreçlerinin boş zaman alanına yansımalarına dair içgörüler sunulmaktadır.

Boş zamanın sanal gerçeklik aracılığıyla dijitalleşmesinin bireylerin boş zaman deneyimlerini şekillendirme biçimlerinin açığa çıkarılması sorunsalı çerçevesinde yapılan bu araştırmanın bulguları, OASIS gibi sanal gerçeklik platformlarının kaçış ve kendini ifade etme fırsatları sunmakla birlikte, sanal gerçekliğe kendilerini aşırı derecede kaptırmalarının bağımlılık, sosyal izolasyon ve kimlik bulanıklığı gibi risklere de yol açabileceğini göstermektedir. Sanal gerçeklik platformları gibi dijital boş zaman alanlarında sanal içerik üretimine odaklanan bireylerin kendi varoluşlarından uzaklaşması, fizikî dünyadaki toplumsal etkileşimlerinin azalmasına neden olmaktadır. Fizikî dünyadaki yüz yüze etkileşimlerin azalması; bireylerin kendilerinden, diğer insanlardan ve fizikî gerçeklikten uzaklaşmalarına neden olmakta, dolayısıyla toplumsal bağların ve dayanışmanın zayıflaması kaçınılmaz hale gelmektedir. Baudrillard'ın (2011) simülasyon kuramı bağlamında OASIS, kullanıcıların fizikî dünyadan bağımsız bir şekilde deneyimledikleri, fizikî özgünlükten uzak bir simülakr olarak işlev görmektedir. Bu minvalde bireylerin fizikî dünyaya yabancılaşmaları, OASIS'in boş zaman deneyimlerinin rasyonelleşti-

rildiđi bir dijital toplum haline gelmesini sađlamaktadır. Ayrıca sanal gereklik platformlarının ekonomik gdlerle ynetilmesi de boř zaman deneyimlerinin metalařtırılması ve smrlmesini gndeme getirmektedir. Bu noktada kullanıcı deneyimlerinin kr maksimizasyonu dođrultusunda řekillendirilmesi, boř zaman etkinliklerinin arasallařtırılması sonucunu ortaya ıkarmaktadır.

Sanal gereklik platformları, Castells'in (2001) ađ toplumu kavramsallařtırmasıyla paralel řekilde kullanıcıları kresel bir ađ toplumuna dhil ederek yeni toplumsal etkileřim biimlerinin oluřmasını sađlamaktadır. Dijital toplum, sanal gereklik platformlarının belirli normlar ve kurallar erevesinde řekillendiđi bir ortam sunmakta, bireyler bu platformların dayattıđı deđerlere ve davranıř kalıplarına uyum sađlamak zorunda kalmaktadır. Bu platformlarda bireylerin boř zaman deneyimlerinin belirli kltrel kalıplar zerinden řekillendirilmesi, fiziki dnya etkileřimlerinin azalması ve sosyal izolasyona yol ama riskini gndeme getirmektedir. Sanal gereklik teknolojilerinin bireyleri dijital toplumun bir parası haline getirme potansiyeli, teknolojiye eriřim imknlarından mahrum kesimlerin marjinalleřmesi, dolayısıyla mevcut sosyal eřitsizliklerin derinleřerek toplumsal adaletsizliklerin artması tehlikesini de bnyesinde barındırmaktadır. Bu durum, boř zaman deneyimlerinin demokratikleřmesi nnde engel teřkil etmekte, dolayısıyla dijital platformların tasarımı ve ynetimi srelerinde eřitlik, kapsayıcılık ve etik ilkelerin gzetilmesi gerekliliđi kaınılmaz hale gelmektedir. te yandan OASIS gibi sanal gereklik ortamları, toplumsal deđiřim ve dnřm iin bir ara olarak da iřlev grebilmektedir. Bu bađlamda farklı kltrel referansların bir araya gelmesi ve yeni anlatıların oluřturulmasına imkn tanıyan sanal platformlar, kolektif bir bellek ve deneyim alanının inřa edilmesini olanaklı kılmaktadır. Bylece sanal gereklik, bireylerin fiziksel sınırlamaları ařmalarına, yeni deneyimler edinmelerine ve sosyal etkileřimlerini dnřtrmelerine olanak sađlayarak bireysel ve toplumsal aıdan zgrleřtirici bir rol stlenebilmektedir.

Bourdieu'nun (1986) kltrel sermaye kavramı, gnmzn dijital ađında daha fazla belirginleřerek sanal ortamlarda kendini gstermektedir. OASIS'teki bulmacaları zmek, gizli anahtarları keřfetmek ve grevleri tamamlamak iin 1980'li yılların popler kltrne, sinemasına ve mziđine dair derinlemesine bir bilgi birikimine sahip olmak son derece nemlidir. Do-

layısıyla kültürel sermaye, dijital boş zaman alanlarında önemli bir rol oynamakta ve sürdürülebilirliği sağlayan kilit unsurlardan biri haline gelmektedir. Bu bağlamda dijital kültürel sermayenin önem kazanması, sosyoekonomik eşitsizliklerin yeniden üretilmesine katkıda bulunmaktadır. Sanal gerçeklik platformları, aynı zamanda bireylere yeni kimlikler inşa etme ve bu kimlikler aracılığıyla etkileşimde bulunma olanağı sunmaktadır. Goffman'ın (2016) dramaturjik yaklaşımı bağlamında bakıldığında OASIS gibi sanal ortamlarda bireyler, fizikî yaşamdaki rollerinden farklı roller üstlenerek kendilerini ifade edebilmektedirler. Bununla birlikte sanal gerçeklik aracılığıyla deneyimlenen etkileşimler, bireylerin gerçeklik algısını bulanıklaştırabilmekte, böylece fizikî ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların algılanmasını daha da zorlaştırmaktadır.

Çok boyutlu bir bilim kurgu eseri olan "Ready Player One"ın derinlemesine bir şekilde çözümlenmesi yoluyla elde edilen bulguların sentezlenmesi sayesinde bu çalışma, sanal boş zaman üzerine mevcut alanyazına önemli bir katkıda bulunmaktadır. Sanal gerçekliğin günümüzün dijitalleşmiş toplumunu nasıl şekillendirdiğine dair derinlikli bilgiler sunan bu filmdeki güç ilişkileri ve sosyal değişimin yansımalarının irdelenmesi, teknolojik gelişmelerin boş zaman alanı üzerindeki etkilerinin anlaşılması açısından önem arz etmektedir. Bu alanda faaliyet gösteren araştırmacıların sanal gerçekliğin özellikle bireysel iyi oluş üzerindeki sosyal ve psikolojik etkilerinin araştırılmasına odaklanmaları elzem görünmektedir. Öte yandan kullanıcı mahremiyetinin korunması ve güçlendirilmesine yönelik çalışmaların da yaygınlaştırılması büyük bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal ve artırılmış gerçekliklerin gelişimi devam ettiği sürece, söz konusu teknolojilerin fiziksel faaliyetlerle entegrasyonuna ilişkin eleştirel analizlerin sürdürülmesi, boş zamanın yeniden tahayyül edilmesine ilişkin anlayışın derinleştirilmesi açısından oldukça önemlidir. Bu bağlamda, sanal alanlardaki güç dinamikleri, hiyerarşiler ve eşitsizliklerle ilgili daha fazla araştırmanın yapılması mühimdir. Nihai olarak yenilikçilik ve refah arasında dengenin sağlanması, risklerin asgari düzeye düşürülmesi, faydaların azami düzeye çıkarılması çerçevesinde teknolojik gelişmelerin yönlendirilmesi noktasında kilit bir öneme sahiptir. Sonuç olarak yaşanmakta olan bu dijital dönüşüm, herkes için eşit ve etik bir katılımın sağlanması doğrultusunda sanal boş zaman konusunda yeni sorunların ele alın-

masını gerekli kılmaktadır. "Ready Player One", hem süregelen dijitalleşme tartışmalarına ışık tutmakta hem de her geçen gün daha fazla dijitalleşen toplumda gelişme ve sorunların çözümlenmesi konusunda daha fazla disiplinler arası araştırmaya ilham veren etkileyici bir anlatı sunmaktadır.

Kaynakça

- Alraja, Mansour Naser vd. "The Financial Access, ICT Trade Balance and Dark and Bright Sides of Digitalization Nexus in OECD Countries". *Eurasian Economic Review* 13 (2023), 177-209. <https://doi.org/10.1007/s40822-023-00228-w>
- Assländer, Lorenz - Streuber, Stephan. "Virtual Reality as a Tool for Balance Research: Eyes Open Body Sway is Reproduced in Photo-Realistic, but Not in Abstract Virtual Scenes". *PLoS One* 15/10 (2020), e0241479. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241479>
- Bai, Zechen vd. "Enhancing Emotional Experience by Building Emotional Virtual Characters in VR Volleyball Games". *Computer Animation and Virtual Worlds* 32/3-4 (2021). <https://doi.org/10.1002/cav.2008>
- Barut Tuğtekin, Esra - Dursun, Özcan Özgür. "Examining Virtual Identity Profiles of Social Network Users with Respect to Certain Variables". *Pegegem Eğitim ve Öğretim Dergisi* 10/2 (2020), 427-464. <http://doi.org/10.14527/pegegog.2020.015>
- Baudrillard, Jean. *Simülarklar ve Simülasyon*. çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2011.
- Bibri, Simon Elias. "The Social Shaping of the Metaverse as an Alternative to the Imaginaries of Data-Driven Smart Cities: A Study in Science, Technology, and Society". *Smart Cities* 5/3 (2022), 832-874. <https://doi.org/10.3390/smartcities5030043>
- Bourdieu, Pierre. "Forms of Capital". *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. ed. John Richardson. 241-258. Westport: Greenwood Press, 1986.
- Castells, Manuel. *The Information Age: Economy, Society and Culture, End of Millennium*. New York: Blackwell Publishers, 2001.

- Chang, Shan-Mei. "The Mediation Effects of Gaming Motives Between Game Involvement and Problematic Internet Use: Escapism, Advancement and Socializing". *Computers & Education* 122 (2018), 43-53. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.007>
- Cheah, Isaac vd. "Motivations of Playing Digital Games: A Review and Research Agenda". *Psychology and Marketing* 39/5 (2021), 937-950. <https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Cheng, Fa-Chang - Wang, Yu Shan. "The Do Not Track Mechanism for Digital Footprint Privacy Protection in Marketing Applications". *Journal of Business Economics and Management* 19/2 (2018), 253-267. <https://doi.org/10.3846/jbem.2018.5200>
- Cottle, Simon. "Media and the Arab Uprisings of 2011". *Journalism* 12/5 (2011), 647-659. <https://doi.org/10.1177/1464884911410017>
- Coyle, Diane. "Do-it-yourself Digital: the Production Boundary, the Productivity Puzzle and Economic Welfare". *Economica* 86/344 (2019), 750-774. <https://doi.org/10.1111/ecca.12289>
- Domsch, Sebastian. "Reading Player One. Interfaces Between Video Games and Literature". *Media Ecologies of Literature*. ed. Susanne Bayerlipp vd. 168-183. New York, London: Bloomsbury Publishing, 2023.
- Dwivedi, Yogesh K. vd. "Metaverse Beyond the Hype: Multidisciplinary Perspectives on Emerging Challenges, Opportunities, and Agenda for Research, Practice, and Policy". *International Journal of Information Management* 66 (2022), 102542. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542>
- Elnur, Ahmet. "Boş Zaman Olgusunun Dijitalleşmesini Üçüncü Mekân Bağlamında Yeniden Düşünmek". *Dijitalleşme Bağlamında Birey, Toplum ve İletişim*. ed. Yusuf Zafer Can Uğurhan. 243-256. Konya: Eğitim Yayınevi, 2022.
- Farris, Anelise. "Identity through Performance and Play: Ernest Cline's Ready Player One". *The Phoenix Papers* 3/1 (2017), 214-221.

- Fuller, Aidan vd. "Digital Twin: Enabling Technologies, Challenges and Open Research". *IEEE Access* 8 (2020), 108952-108971. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2998358>
- Fuller, Heather R. vd. "The Convoy Model and Later-Life Family Relationships". *Journal of Family Theory & Review* 12/2 (2020), 126-146. <https://doi.org/10.1111/jftr.12376>
- Gale, Trace - Devine, Mary Ann. "Advancing Understanding of Digital Well-being at the Intersection of Technology and Leisure". *Journal of Leisure Research* 54/5 (2023), 667-683. <https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2247295>
- Goffman, Erving. (2016). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. çev. Barış Cezar. İstanbul: Metis Yayınları, 2016.
- Guo, Hong vd. "Selling Virtual Currency in Digital Games: Implications for Gameplay and Social Welfare". *Information Systems Research* 30/2 (2019), 430-446. <https://doi.org/10.1287/isre.2018.0812>
- Guo, Kaihua. "Application of Virtual Reality Technology in the Development of Game Industry". *Highlights in Science, Engineering and Technology* 15 (2022), 102-106. <https://doi.org/10.54097/hset.v15i.2210>
- Hamari, Juho vd. "Why Do Players Buy In-Game Content? An Empirical Study on Concrete Purchase Motivations". *Computers in Human Behavior* 68 (2017), 538-546. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.045>
- Harth, Jonathan. "Empathy with Non-Player Characters? An Empirical Approach to the Foundations of Human/Non-Human Relationships". *Journal of Virtual Worlds Research* 10/2 (2017). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v10i2.7272>
- Healy, David vd. "Older Adults' Experiences and Perceptions of Immersive Virtual Reality: A Protocol for a Systematic Review and Thematic Synthesis". *International Journal of Qualitative Methods* 20 (2021). <https://doi.org/10.1177/16094069211009682>

- Hidayat, Dika Shafira - Munjid, Achmad. "Elite Domination and Lower Class Resistance in Ernest Cline's Ready Player One". *Lexicon* 7/1 (2020), 106-116. <https://doi.org/10.22146/lexicon.v7i1.64589>
- Ho, Jeffrey C. F. "Real-World and Virtual-World Practices for Virtual Reality Games: Effects on Spatial Perception and Game Performance". *Multimodal Technologies and Interaction* 4/1 (2020). <https://doi.org/10.3390/mti4010001>
- Hofman-Kohlmeyer, Magdalena. "Why People Join Virtual Worlds of Computer Games? Qualitative Research Amongst Polish Users". *CBU International Conference Proceedings*. 7. 130-136. 2019. <https://doi.org/10.12955/cbup.v7.1352>
- Hu, Long vd. "Ready Player One: UAV-Clustering-Based Multi-Task Offloading for Vehicular VR/AR Gaming". *IEEE Network* 33/3 (2019), 42-48. <https://doi.org/10.1109/mnet.2019.1800357>
- Huang, Lan-Ying - Hsieh, Ying-Jiun. "Predicting Online Game Loyalty Based on Need Gratification and Experiential Motives". *Internet Research* 21/5 (2011), 581-598. <https://doi.org/10.1108/10662241111176380>
- Huang, Ruilu. "Space, Body and Humanities: Aesthetic Construction and Cultural Expression of Cyberpunk Films". *3rd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2019)*. 645-651. 2019. <https://doi.org/10.2991/icassee-19.2019.137>
- Jones, Peter - Comfort, Daphne. "A Commentary on the Leading Information Technology Companies' Approaches to Corporate Social Responsibility". *Journal of Public Affairs* 21/3 (2020). <https://doi.org/10.1002/pa.2564>
- Koohang, Alex vd. "Shaping the Metaverse into Reality: A Holistic Multidisciplinary Understanding of Opportunities, Challenges, and Avenues for Future Investigation". *Journal of Computer Information Systems* 63/3 (2023), 735-765. <https://doi.org/10.1080/08874417.2023.2165197>
- Laor, Tal. "The Race to Escape: Location-Based Escapism and Physical Activity as a Motivator in the Consumption of the AR Game Pokémon Go".

- Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 14/2 (2020).
<https://doi.org/10.5817/CP2020-2-6>
- Lee, Seungmin vd. "The Psychological Effects of Playing Exergames: A Systematic Review". *Cyberpsychology Behavior and Social Networking* 20/9 (2017), 513-532. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0183>
- Lim, Chong-U - Harrell, D. Fox. "Comparing Clustering Approaches for Modeling Players' Values through Avatar Construction". *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*. 11/5. 22-28. 2021. <https://doi.org/10.1609/aiide.v11i5.12845>
- Lyubiviy, Yaroslav - Samchuk, Roman. "Virtualization of Identity in the Context of Self-Realization of a Personality". *Anthropological Measurements of Philosophical Research* 18 (2020), 102-112.
<https://doi.org/10.15802/ampr.v0i18.221397>
- Martončík, Marcel - Lokša, Ján. "Do World of Warcraft (MMORPG) Players Experience Less Loneliness and Social Anxiety in the Online World (Virtual Environment) Than in the Real World (Offline)?" *Computers in Human Behavior* 56 (2016), 127-134.
<http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
- McGillivray, David - Mahon, James. "Distributed Digital Capital: Digital Literacies and Everyday Media Practices". *Media Practice and Education* 22/3 (2021), 196-210. <https://doi.org/10.1080/25741136.2021.1899628>
- McStay, Andrew. "The Metaverse: Surveillant Physics, Virtual Realist Governance, and the Missing Commons". *Philosophy & Technology* 36/13 (2023).
<https://doi.org/10.1007/s13347-023-00613-y>
- Micheli, Marina vd. "Digital Footprints: An Emerging Dimension of Digital Inequality". *Journal of Information Communication and Ethics in Society* 16/3 (2018), 242-251. <https://doi.org/10.1108/jices-02-2018-0014>
- Murtini, Dewi Tri - Ambalegin, Ambalegin. "Declarative Speech Act Found in Steven Spielberg's "Ready Player One"". *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra* 7/1 (2022), 143-151. <http://doi.org/10.31604/linguistik.v7i1.143-151>

- Neumann, Gustaf vd. "Introduction to the Minitrack on End-user Empowerment in the Digital Age". *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*. 4099-4101. 2020. <https://doi.org/10.24251/hicss.2020.501>
- Numata, Takashi vd. "Achieving Affective Human-Virtual Agent Communication by Enabling Virtual Agents to Imitate Positive Expressions". *Scientific Reports* 10/1 (2020), 5977. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-62870-7>
- Palomo Beltrán, Clementina - Reséndiz Vázquez, Aleyda. "The Space Between the Screen and Architecture". *Arquitecturas del Sur* 40/61 (2022), 70-85. <https://doi.org/10.22320/07196466.2022.40.061.05>
- Park, Sang-Min - Kim, Young-Gab. "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges". *IEEE Access* 10 (2022), 4209-4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Peters, Gareth vd. "Trends in Cryptocurrencies and Blockchain Technologies: A Monetary Theory and Regulation Perspective". *Journal of Financial Perspectives* 3/3 (2015), 92-113. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2646618>
- Prinsen, Eian - Schofield, Damian. "Video Game Escapism During Quarantine". *Computer and Information Science*, 14/4 (2021), 36-46. <https://doi.org/10.5539/cis.v14n4p36>
- Rafif, Muhammad Iman - Munjid, Achmad. "Questioning Popular Culture: Future Technology in Ready Player One". *Lexicon* 8/2 (2022), 85-95. <https://doi.org/10.22146/lexicon.v8i2.74316>
- Ragnedda, Massimo - Mutsvairo, Bruce. "Demystifying the Digital Divide and Digital Leisure". *Digital Leisure Cultures: Critical Perspectives*. ed. Sandro Carnicelli vd. 107-119. London, New York: Routledge, 2017.
- Ren, Longfei vd. "A Study of Factors Influencing Chinese College Students' Intention of Using Metaverse Technology for Basketball Learning: Extending the Technology Acceptance Model". *Frontiers in Psychology* 13 (2022), 1049972. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1049972>

- Robinson, Laura vd. "Digital Inequalities and Why They Matter". *Information, Communication & Society*, 18/5 (2015), 569-582. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2015.1012532>
- Romanzi, Valentina. "Levels of Reality in Steven Spielberg's Ready Player One: Utopia, Dystopia, and Retrotopia". *JAm It!: The Journal of American Studies in Italy* 3 (2020), 163-173. <https://doi.org/10.13135/2612-5641/4229>
- Royackers, Lambèr vd. "Societal and Ethical Issues of Digitization". *Ethics and Information Technology* 20/2 (2018), 127-142. <https://doi.org/10.1007/s10676-018-9452-x>
- Savcı, Mustafa - Aysan, Ferda. "Technological Addictions and Social Connectedness: Predictor Effect of Internet Addiction, Social Media Addiction, Digital Game Addiction, and Smartphone Addiction on Social Connectedness". *Dusunen Adam: Journal of Psychiatry & Neurological Sciences* 30/3 (2017), 202-216. <https://doi.org/10.5350/DAJPN2017300304>
- Sawyer, Sarah. "Oh Me, Oh My! Identity Development Through Video Games". *Video Games and Well-being*. ed. Rachel Kowert. 49-63. Cham: Palgrave Pivot, 2020.
- Schultz, Callie Spencer - McKeown, Janet K. L. "Introduction to the Special Issue: Toward "Digital Leisure Studies"". *Leisure Sciences* 40/4 (2018), 223-238. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768>
- Seo, Yesol - Kang, Austin. "Negative Attributes of the Metaverse Based on Thematic Analysis of Movie "Belle" and "Ready Player One"". *International Journal of Computer Graphics & Animation* 13/1 (2023). <https://doi.org/10.5121/ijcga.2023.13101>
- Sharma, Falguni vd. "Choosing the Path to Metaverse in HR". *Prayukti - Journal of Management Applications* 3/1 (2023), 24-31. <http://doi.org/10.52814/PJMA.2023.3104>
- Shin, Yu-Bin vd. "Development of an Effective Virtual Environment in Eliciting Craving in Adolescents and Young Adults with Internet Gaming Di-

sorder". *PLoS One* 13/4 (2018), e0195677. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0195677>

Spracklen, Karl. *Digital Leisure, the Internet, and Popular Culture: Communities and Identities in a Digital Age*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

Thigo, Philip. "People, Technology, and Spaces: Towards a New Generation of Social Movements". *Journal of Contemporary African Studies*, 31/2 (2013), 255-264. <https://doi.org/10.1080/02589001.2013.783755>

Verbeke, Alain - Hutzschenreuter, Thomas. "The Dark Side of Digital Globalization". *Academy of Management Perspectives* 35/4 (2021), 606-621. <https://doi.org/10.5465/amp.2020.0015>

Wang, Yuntao vd. "A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy". *IEEE Communications Surveys & Tutorials* 25/1 (2023), 319-352. <https://doi.org/10.1109/comst.2022.3202047>

Wen, Yuanji vd. "Loss Aversion in Asymmetric Anti-Coordination Games". *Southern Economic Journal* 88/4 (2022), 1549-1573. <https://doi.org/10.1002/soej.12563>

Wu, Shu-Ling - Hsu, Chiu-Ping. "Role of Authenticity in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs): Determinants of Virtual Item Purchase Intention". *Journal of Business Research* 92 (2018), 242-249. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.07.035>

Yang, Qinglin vd. "Fusing Blockchain and AI with Metaverse: A Survey". *IEEE Open Journal of the Computer Society* 3 (2022), 122-136. <https://doi.org/10.1109/OJCS.2022.3188249>