

Başlat: Ready Player One Filminde Metaverse Olgusunun İzleyici Yorumları Üzerinden İncelenmesi*

An Analysis of the Metaverse Phenomenon in Start: Ready Player One Through Audience Comments

Elif ÇEVİK 

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 27.11.2025 ■ Kabul Accepted: 17.03.2026

ÖZ

Bilgisayar teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler ve özellikle sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) gibi sürükleyici teknolojilerin yaygınlaşmasıyla Metaverse kavramı dijital kültürde önemli bir yer edinmiştir. Bu çalışma, Steven Spielberg'in 2018 yılında gösterime giren Başlat: Ready Player One filmi üzerinden Metaverse'in sinemasal temsillerini ve bu temsillerin Türkiye'deki dijital izleyici kültürünün kolektif yapısını yansıtan bir veri kaynağı olarak incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırmada nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Sinemalar.com platformundan derlenen 256 ve Beyazperde platformundan alınan en güncel 27 kullanıcı yorumu olmak üzere toplam 283 Türkçe kullanıcı yorumu tematik analiz yöntemiyle incelenmiş ve temalar altında gruplandırılmıştır. Elde edilen veriler, filmin yalnızca görsel açıdan etkileyici bir yapım olmadığını; kimlik, gerçeklik ve teknolojik kaçış gibi temalar üzerinden çok katmanlı sorgulamalar sunduğunu göstermektedir. İzleyiciler, filmle ilişkilerini yalnızca tüketici düzeyinde bırakmayarak yorumlayıcı ve eleştirel bir tutum geliştirmiştir. Özellikle sanal gerçeklik ve Metaverse temalarının birey ve toplum üzerindeki etkileri değerlendirilmiş; gerçek dünyadan kopuş ve dijital kaçışın potansiyel risklerine dikkat çekilmiştir. Araştırmada iki temel bulgu öne çıkmaktadır. İlk olarak, Metaverse anlatısının kabulünde nostaljik öğelerin, özellikle 1980'ler referanslarının, izleyici nezdinde güven oluşturan bir köprü işlevi gördüğü belirlenmiştir. İkinci olarak, Metaverse'in yalnızca teknolojik bir yenilik değil, aynı zamanda dijital yabancılaşma ve gerçeklikten kopuş kaygılarını barındıran sosyolojik bir "risk alanı" olarak kodlandığı görülmüştür. Bu çalışma, Metaverse temsillerinin toplumsal alımlanışını ve dijital çağdaki teknolojik deneyimlerin kolektif yansımalarını anlamak açısından somut veriler sunarak, dijital izleyici kültürünün yapısını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Sanal gerçeklik, Sürükleyici teknolojiler, Ready Player One, Netnografi.

ABSTRACT

The rapid advancement of computer technologies and the widespread adoption of immersive technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR) have made the Metaverse a significant concept in digital culture. This study examines the cinematic representations of the Metaverse through Steven Spielberg's 2018 film Ready Player One and analyzes these representations as a data source reflecting the collective structure of digital audience culture in Türkiye. A qualitative content analysis method was employed. A total of 283 Turkish user comments, including 256 comments from Sinemalar.com and 27 recent comments from Beyazperde, were analyzed using thematic analysis and categorized into relevant themes. The findings show that the film is not only visually impressive but also offers multilayered discussions on identity, reality, and technological escape. Viewers engaged with the film beyond a consumer perspective by adopting interpretive and critical approaches. The effects of virtual reality and Metaverse-related themes on individuals and society were evaluated, particularly regarding the risks of detachment from reality and digital escapism. Two main findings emerged. First, nostalgic elements, especially references to the 1980s, function as a bridge that builds trust in the acceptance of the Metaverse narrative. Second, the Metaverse is perceived not only as a technological innovation but also as a sociological "risk area" associated with digital alienation and concerns about disconnection from reality. This study contributes to understanding the social reception of Metaverse representations and the collective reflections of technological experiences in the digital age.

Keywords: Fatherhood, Father-Son Relationships, Digital Culture, Family, Adolescence.

*Bu çalışma, 19–21 Kasım 2025, Hacettepe Üniversitesi'nde düzenlenen Uluslararası İletişim Çalışmaları Kongresi 2025 (ICSC25)'te sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Giriş

Bilgisayar bilimi alanındaki yenilikler, iletişim biçimlerini ve sosyal ilişkileri dönüştürerek günlük yaşamda giderek daha merkezi bir rol üstlenmektedir. Son kullanıcılar açısından, sırasıyla kişisel bilgisayarların, internetin ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla üç büyük teknolojik dönüşüm dalgası yaşanmıştır. Günümüzde ise dördüncü bilişim yeniliği dalgası, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi mekânsal ve sürükleyici teknolojiler etrafında şekillenmekte olup; çevrimiçi eğitimden iş dünyasına, uzaktan çalışmadan eğlenceye kadar birçok alanı dönüştürme potansiyeline sahip yeni bir bilişim paradigması olarak Metaverse kavramını gündeme getirmiştir (Mystakidis, 2022, s. 486).

Son yıllarda sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) ve genişletilmiş gerçeklik (XR) gibi sürükleyici teknolojilerin yanı sıra yapay zekâ ve etkileşimli teknolojilerde yaşanan hızlı gelişmeler, Metaverse'in yalnızca bir teknolojik yenilik olmanın ötesine geçerek günlük yaşamın ve kültürel pratiklerin ayrılmaz bir parçası haline gelmesini sağlamıştır. Bu dönüşüm, Metaverse'i kullanıcıların daha derin ve çok boyutlu deneyimler yaşayabildiği bir dijital ekosistem olarak öne çıkarmıştır. Bu ekosistemde fiziksel ve sanal gerçeklikler iç içe geçmekte, böylece yeni sosyal ve ekonomik etkileşim biçimleri ortaya çıkmaktadır. Nitekim Mathew Ball (2022, s. 55), Metaverse'i gerçek zamanlı olarak işlenen, senkronize ve kalıcı şekilde deneyimlenebilen, bireysel varlık hissi veren ve kimlik, geçmiş, haklar, nesneler, iletişim ve ödemeler gibi verilerin sürekliliğine sahip, devasa ölçekli ve birlikte çalışabilir bir sanal dünya ağı olarak tanımlamaktadır.

Günümüzde teknoloji, eğitim (örneğin sanal eğitim, uzaktan eğitim), kültür ve eğlence (örneğin sanal sergileri ziyaret etme, oyun oynama), iş (örneğin ekip çalışması, tasarım) gibi birçok insan faaliyetinin sanal dünyaya aktarılmasına olanak tanımaktadır (Modrzejewska, 2025, s. 46). Sinema alanında da bu dönüşüm, sürükleyici teknolojiler sayesinde izleyicilerin sadece pasif

seyirciler olmaktan çıkarak, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla filmlerin içine aktif katılımcılar olarak dahil olmalarını mümkün kılmaktadır (Ryan, 2001). Martínez-Cano (2023), "metaverse film" kavramını, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri aracılığıyla izleyiciyi sinematik anlatının içerisine aktif bir özne olarak dahil eden yeni bir metamedya biçimi olarak tanımlar. Bu yaklaşım, geleneksel sinema deneyiminin sınırlarını aşarak, anlatı yapısının üç boyutlu, etkileşimli ve çoklu kullanıcı katılımına açık hâle gelmesini sağlar. Bu dönüşüm, Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramlarıyla doğrudan örtüşmektedir. Baudrillard'a göre (1981) simülasyon, gerçekliğin temsili olmaktan çıkarak onun yerini alan bir düzen hâline gelir; bu aşamada birey, gerçek ile kurgu arasındaki ayrımı yapamaz ve hipergerçeklik içinde yaşamaya başlar. Bu çerçevede Metaverse, fiziksel gerçekliğin yerine geçen çok katmanlı dijital ortamlar sunarak bireyin gerçeklik algısını yeniden yapılandıran ve Baudrillard'ın tanımladığı anlamda bir hipergerçeklik düzlemi oluşturan bir yapı olarak değerlendirilebilir. Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda, Çiğdem (2022) ve Modrzejewska (2025), Metaverse'i gerçekliğin yerini alan dijital bir simülasyon alanı olarak ele almakta; bu ortamların bireyin fiziksel dünyayla kurduğu ilişkiyi aşındırarak hipergerçeklik deneyimini derinleştirdiğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde, Hu ve arkadaşları (2024), VR ve AR gibi sürükleyici teknolojilerin Metaverse içerisinde yalnızca teknik yenilikler sunmakla kalmadığını, aynı zamanda sinema anlatısını izlenen bir içerikten çıkararak deneyimlenen bir gerçeklik hâline dönüştürdüğünü belirtmektedir.

Metaverse'in sinemadaki erken temsilleri, tematik ve görsel düzeyde 2001: Bir Uzay Destanı (1968) filmine kadar uzanmaktadır. Filmde uzay keşfi ve insanın gerçeklik algısının sorgulanması, her ne kadar metaverse kavramı henüz ortaya çıkmamış olsa da, sonraki dijital evren anlatılarına düşünsel bir zemin hazırlamıştır. The Matrix (1999), Avatar (2009) ve Başlangıç (2010) gibi yapımlar ise sanal gerçeklik, avatarlaşma ve çok katmanlı bilinç hâlleri üzerinden, Baudrillard'ın betimlediği

şekilde gerçek ile sanal arasındaki sınırların belirsizleştiği hipergerçek evrenler sunmaktadır (Hu vd., 2024, s. 469). Türkiye bağlamında Metaverse olgusu, özellikle 2021 yılında küresel teknoloji şirketlerinin vizyon değişimleriyle birlikte geniş kitlelerin gündemine girmiştir. Türkiye'deki kullanıcılar, dijital platformlara ve yeni nesil teknolojilere (oyun ekosistemleri, kripto varlıklar ve sanal evrenler) gösterdikleri yoğun ilgiyle bu alanda dinamik bir izleyici kitlesi oluşturmaktadır. Türk izleyicileri açısından Metaverse, başlangıçta bilimkurgu temelli bir merak konusu olarak değerlendirilirken, zamanla ekonomik fırsatlar ve dijital sosyalleşme olanakları bağlamında tartışılan bir olguya dönüşmüştür. Bu doğrultuda, Türkiye'deki sinemaseverlerin yoğun olarak kullandığı Sinemalar.com ve Beyazperde platformlarında yer alan Türkçe kullanıcı yorumları çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Sinema alanındaki bu dönüşüm, izleyicilerin sanal gerçeklik uygulamalarıyla filmlerin içine aktif katılımcılar olarak dahil olmalarını mümkün kılmaktadır. 2018 yılında gösterime giren *Başlat: Ready Player One* filmi, Metaverse fikrini yeniden ileri teknoloji tartışmalarının odağına taşımış; kullanıcıların özelleştirilmiş avatarlarıyla hareket edebildiği "OASIS" adlı sanal dünyayı betimleyerek bu kavramı somutlaştırmıştır.

Bu çalışma, *Başlat: Ready Player One* (Spielberg, 2018) yapımı üzerinden, Türkiye'deki dijital izleyici kültürünün kolektif yapısını yansıtan bir veri kaynağı olarak izleyici yorumlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın temel hedefi, Türkçe izleyici yorumlarını analiz ederek, Metaverse anlatısının yerel düzeyde nasıl alımlandığını; simülasyon, gerçeklik algısı ve teknolojik gelecek tasavvurları bağlamında ne tür anlamlar ürettiğini ortaya koymaktır.

Sürükleyici Teknolojiler ve Metaverse Kavramı

Sürükleyici teknolojiler (immersive technologies), kullanıcıların dijital içeriklerle etkileşim kurarken kendilerini fiziksel bir ortamdaymış gibi hissetmelerini sağlayan sistemlerdir. Başta sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve

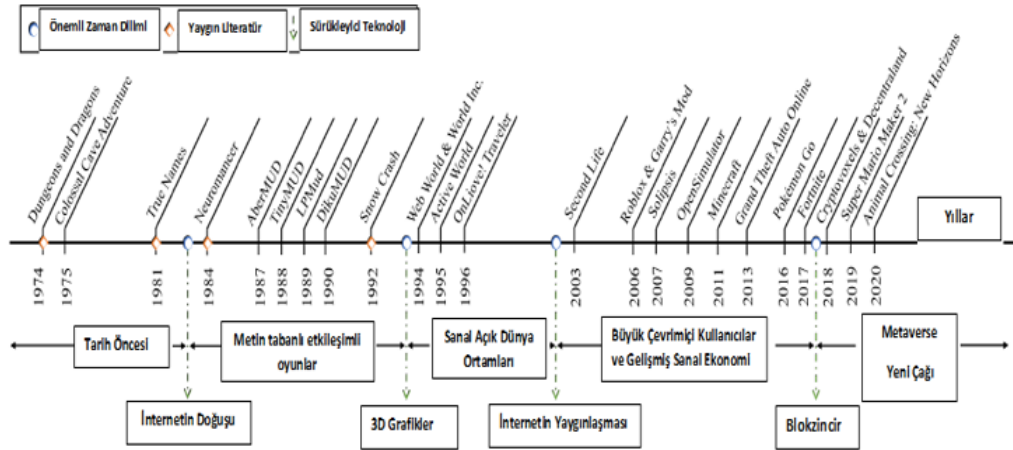
karma gerçeklik (MR) olmak üzere bu teknolojiler, kullanıcıların duyuşsal ve bilişsel katılımını artırarak dijital deneyimlerin gerçeklik algısını güçlendirmektedir. Milgram ve Kishino (1994), gerçek ve sanal çevreler arasındaki sürekliliği açıklamak amacıyla "karma gerçeklik" kavramını ortaya koymuş ve bu alandaki teknolojileri bir süreklilik ekseninde sınıflandırmıştır. Bu doğrultuda sürükleyici teknolojilerde yaşanan gelişmeler, yalnızca kullanıcı deneyimini dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda çok katmanlı ve kalıcı dijital evrenler olarak tanımlanan metaverse kavramının ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır.

"Metaverse" terimi ilk kez Neal Stephenson'ın 1992 yılında yayımlanan bilim kurgu romanı *Snow Crash*'te kullanılmıştır. Kavram, "meta" (öte, ötesinde) ve "verse" (universe sözcüğünden türetilen evren) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Metaverse, kullanıcıların avaturları aracılığıyla birbirleriyle ve çeşitli dijital uygulamalarla üç boyutlu (3B) sanal ortamlarda etkileşim kurabildiği yeni nesil internet teknolojilerini ifade etmektedir. Yaklaşık otuz yıllık bir gelişim sürecinin ürünü olan metaverse kavramı, özellikle 2018 yılında gösterime giren *Başlat: Ready Player One* filmiyle yeniden teknoloji tartışmalarının merkezine taşınmıştır. Filmde, kullanıcıların özelleştirilmiş avaturları aracılığıyla hareket edebildiği ve çeşitli etkinliklere katılabildiği "OASIS" adlı sanal bir dünya tasvir edilmektedir. Ayrıca başa takılan ekranlar (HMD), sanal gerçeklik uygulamaları, dokunsal geri bildirim sistemleri ve fiziksel dünyanın dijital olarak modellenmesi gibi teknolojiler örneklenerek metaverse'in gerçekleşmesine yönelik önemli olanaklar ortaya konulmaktadır (Duan vd., 2021).

Sürükleyici teknolojiler ve karma gerçeklik uygulamaları üzerine inşa edilen metaverse, küresel ölçekte önemli ekonomik değer üretme potansiyeline sahiptir. Metaverse, sıklıkla mobil internet sonrasındaki sosyal etkileşim evriminin bir sonraki aşaması olarak tanımlanmaktadır. AR, VR ve MR gibi teknolojiler; hükümetler, işletmeler ve bireyler açısından önemli ekonomik

Şekil 1

Metaverse Gelişiminin Kısa Zaman Çizelgesi (Duan vd., 2021)



fırsatlar sunmaktadır. Bu teknolojiler, farklı ölçeklerde faaliyet gösteren şirketler, kurumlar ve içerik üreticileri tarafından dünya genelinde geliştirilmektedir. Metaverse'in gelişimi ise sistemlerle platformlar arasında açıklık, uyumluluk ve ortak standartların benimsenmesine dayanan; sektörler arası iş birliğini gerektiren bütüncül bir süreçtir. Bu süreç, tüm paydaşların ekonomik fırsatlardan azami ölçüde yararlanmasını hedeflemektedir (Chan, 2023).

Günümüzde metaverse'in ortaya çıkışı, hem destekleyicilerin hem de eleştirmenlerin yoğun ilgisini çekmektedir. Metaverse'in günlük yaşamı nasıl dönüştüreceğini öngörmek güç olsa da, bu belirsizlik bir eksiklikten ziyade kavramın dönüştürücü potansiyelinin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Metaverse; bilgisayar bilimi, teknolojik gelişim, görsel-işitsel içerik üretimi, sanat, eğitim, iş dünyası ve finans gibi farklı alanları bir araya getiren çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Bununla birlikte kavramın en görünür etkileri eğlence sektöründe ortaya çıkmaktadır. Mystakidis (2022, s. 486), metaverse'i "fiziksel gerçeklik ile dijital sanallığın birleştiği, sürekli ve kalıcı çok kullanıcı bir post-gerçeklik evreni" olarak tanımlamaktadır. Hareketli görüntüler bağlamında ise metaverse, kullanıcılara yüksek düzeyde kişiselleştirme ve diğer kullanıcılarla etkileşim imkânı sunan yeni bir anlatı ve dağıtım ortamı olarak değerlendirilmektedir (Nieto, 2022, s. 48).

Şekil 1, metaverse alanındaki önemli gelişmeleri ve öncü sistemleri kronolojik olarak gösteren bir zaman çizelgesi sunmaktadır. Bu grafik, metaverse ile ilişkili teknolojilerin gelişim sürecini, birbirleriyle olan bağlantılarını ve zaman içinde ortaya çıkan kritik sistemleri görselleştirmektedir. Yaklaşık 1990–2020 yıllarını kapsayan zaman çizelgesi, metaverse standartlarının gelişimini ve aralarındaki ilişkileri ortaya koymaktadır. Yatay eksen yılları kronolojik sırayla gösterirken, eksen üzerindeki mavi çemberler yaygın kabul gören metaverse standartlarını temsil etmektedir. Turuncu elmaslar ise belirli topluluklara veya sektörler için özgü metaverse şemalarını simgelemektedir. Kütüphane, eğitim ve dijital arşiv alanlarında geliştirilen sistemler bu kategoriye örnek olarak verilebilir. Düğüm, ilgili standart veya sistemlerin ortaya çıktığı ya da önem kazandığı yılları göstermektedir. Şekilde yer alan yeşil renkli dikey oklar ise sistemler arasındaki etkileşimi, türetilme ilişkilerini veya bir sistemin diğerine olan etkisini ifade etmektedir.

Metaverse'in öncü örnekleri, metin tabanlı etkileşimli oyunlara dayanmaktadır. Bu oyunlar, kullanıcıların gerçek zamanlı olarak iletişim kurabildiği ve ortak bir sanal ortamda etkileşimde bulunabildiği çevrimiçi platformlar olarak ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda kullanıcılara kendi oyun dünyalarını oluşturma olanağı sunarak kullanıcı tarafından oluşturulan içeriklerin (UGC) gelişimine zemin hazırlamıştır. 1990'lı yıllarda üç boyutlu

grafik teknolojilerindeki ilerlemelerle birlikte sanal açık dünya platformları yaygınlaşmış; kullanıcılar avatarları aracılığıyla bu ortamlara katılarak hem metin hem de ses tabanlı iletişim kurabilmiştir. Bu dönemin öne çıkan örnekleri arasında Web World, Worlds Inc. ve ActiveWorlds bulunmaktadır.

Modern metaverse prototipleri arasında çok oyunculu çevrimiçi devasa oyunlar (MMO) ve merkeziyetsiz sanal dünyalar önemli bir yer tutmaktadır. MMO oyunları, geniş kullanıcı topluluklarına gelişmiş üç boyutlu ortamlar, iletişim olanakları, kullanıcı tarafından oluşturulan içerikler, sanal ekonomiler ve VR/AR deneyimleri sunmaktadır. Second Life, Roblox, Minecraft ve Fortnite bu türün en bilinen örnekleri arasında yer almaktadır. Merkeziyetsiz sanal dünyalar ise blokzincir teknolojisi sayesinde gerçek ekonomiyle bağlantılı yerleşik ekonomik sistemlere sahiptir. Bu platformlar, kullanıcıların arazi, avatar ve dijital içerik gibi varlıkları satın almasına, satmasına ve yönetmesine olanak tanımaktadır. Cryptovoxels ve Decentraland gibi platformlar, sürdürülebilir yaratıcı ekonomi modelleri ve yüksek kullanıcı katılımı sayesinde metaverse ekosistemine yenilikçi katkılar sunmaktadır (Duan vd., 2021).

Sinemada Sürükleyici Teknolojiler ve Metaverse İlişkisi

Son dönemde sinema sanatında sürükleyici teknolojilerin kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte metaverse kavramı da giderek önem kazanmaktadır. Ma'ya (2022) göre, *Avatar* ve *The Matrix* gibi filmler, metaverse'in sinemadaki temsillerine ilişkin önemli örnekler sunmaktadır. Bu yapımlar, dijital dünya ve sanal gerçekliğin çok katmanlı yapısını izleyiciye aktararak metaverse deneyiminin sinemasal düzlemde nasıl kurgulandığını ortaya koymaktadır. Aynı zamanda izleyiciyi gerçeklik ile sanallık arasındaki sınırları sorgulamaya yönlendirmektedir. Benzer şekilde Bolat ve Sirer (2023), *Avatar: The Way of Water* filmi üzerinden sürükleyici teknolojilerin sinemadaki kullanımını inceleyerek, metaverse teknolojilerinin yaratıcı sinema dünyasında gerçeküstü sanal mekânların inşasında önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Yazarlar, filmde

kullanılan gelişmiş görsel efektlerin ve sanal dünya tasarımının, izleyicilere adeta metaverse içerisinde dolaşıyormuş hissi veren deneyimler sunduğunu belirtmekte; bu durumun sinemanın sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaratma potansiyelini ortaya koyduğunu ifade etmektedir.

Sinemada metaverse entegrasyonu yalnızca görsel unsurlarla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda sosyal etkileşimi de içeren çok katmanlı bir yapı sunmaktadır. Bu bağlamda geliştirilen CINEVRSE, sinemaseverlerin tematik sinema salonlarını keşfedebileceği, güncel filmleri izleyebileceği, çeşitli etkinliklere ve film festivallerine katılabileceği, ayrıca diğer kullanıcılarla etkileşim kurabileceği sürükleyici bir sosyal deneyim ortamı sunmaktadır. Proje, "sanal gerçeklik ve benzersiz etkileşimli alanları entegre ederek sinemayı deneyimleme biçimimizde devrim yaratmayı" amaçlamaktadır (CINEVRSE Proje Tanıtımı, 2025).

VR teknolojisinin film endüstrisine entegrasyonu, anlatıların oluşturulma ve deneyimlenme biçimini köklü biçimde dönüştürerek sürükleyici ve etkileşimli hikâye anlatımında yeni bir dönemin başlangıcını temsil etmektedir. VR filmleri, kullanıcı katılımını artırarak izleyici ile hikâye arasında daha güçlü bir duygusal bağ kurulmasına olanak sağlamaktadır (Lyu vd., 2024, s. 182). Bu anlatım biçimi, günümüzde Amsterdam'daki VR Sineması (*The Virtual Reality Cinema Amsterdam*) gibi uygulamalarda somutlaşmaktadır. Söz konusu sinema, teknolojik altyapısı ve mekânsal tasarımıyla geleneksel sinema deneyiminden ayrılan yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Kullanılan donanımın minimum düzeyde kablo ile entegre edilmesi, sistemin daha sade işlemesine ve kullanıcı hareketliliğinin artmasına katkı sağlamaktadır. Geleneksel sinema salonlarında bulunan sabit ve sıralı koltukların aksine, bu mekânda izleyiciler 360 derece dönebilen ergonomik koltuklarda deneyim yaşamaktadır. Böylece sanal gerçeklik ortamının çevresel bütünlüğü daha etkili biçimde hissedilebilmektedir. Salonun tasarımı ve teknik altyapısı, izleyicilere yalnızca görsel değil, aynı zamanda mekânsal olarak da tam anlamıyla sürükleyici (immersif) bir deneyim sunmaktadır.

Bu yaklaşım, sinema deneyiminin geleneksel yapısının ötesine geçerek daha etkileşimli ve yenilikçi bir biçimde yeniden tanımlandığını göstermektedir (Architectural Digest, 2023).

Bu çalışmalar, sürükleyici teknolojilerin sinemada metaverse deneyiminin temel bileşenlerinden biri olduğunu göstermektedir. Söz konusu teknolojiler, sinema sanatını yalnızca görsel bir anlatım biçimi olmaktan çıkarak, kullanıcıların dijital ve sosyal ortamlarda etkileşim kurabildiği çok boyutlu bir deneyim platformuna dönüştürmektedir.

İzleyici Araştırmaları ve Netnografik Yaklaşımlar

Geleneksel izleyici araştırmaları, uzun yıllar boyunca izleyicilerin film, televizyon ve diğer medya metinlerini nasıl anlamlandırdıklarını inceleyen alımlama çalışmaları ve izleyici etnografisi çerçevesinde gelişmiştir (Hall, 1980; Ang, 1991). Ancak dijital medya ekosisteminin yaygınlaşmasıyla birlikte izleyici davranışları çevrimiçi platformlara taşınmış ve bu dönüşüm, araştırmacıları dijital etnografi ile netnografi gibi yeni yöntemlere yöneltmiştir.

Kozinets (2015), netnografiyi çevrimiçi toplulukların etkileşim, paylaşım ve anlam üretme süreçlerini inceleyen sistematik bir araştırma yöntemi olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşım, forumlar, sosyal medya yorumları ve kullanıcı değerlendirmeleri gibi kullanıcı tarafından üretilen içerikleri çağdaş izleyici araştırmalarının önemli bir veri kaynağı hâline getirmiştir. Bu bağlamda çevrimiçi yorumlar, yalnızca bireysel görüşleri değil, aynı zamanda kolektif izleyici kültürünü ve dijital alımlama pratiklerini de görünür kılmaktadır.

Bu çalışma, netnografik yöntem aracılığıyla dijital platformlarda üretilen izleyici söylemlerini inceleyerek, metaverse temalı sinema eserlerinin çevrimiçi izleyici kültüründe nasıl anlamlandırıldığını ve tartışıldığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda izleyici yorumları, bireysel değerlendirmelerin ötesinde, dijital izleyici kültürünün kolektif söylem yapısını yansıtan önemli bir veri kaynağı olarak ele alınmıştır.

Yöntem

Bu çalışmada, Steven Spielberg'in *Başlat: Ready Player One* (2018) filmi üzerinden metaverse'in sinemasal temsilleri ve bu temsillerin izleyici yorumları aracılığıyla toplumsal algıdaki yansımaları incelenmiştir. Araştırma, nitel araştırma desenine uygun olarak tematik analiz yöntemiyle yürütülmüştür. Tematik analiz, katılımcı ifadelerinde tekrar eden anlam örüntülerinin sistematik biçimde belirlenmesini, sınıflandırılmasını ve yorumlanmasını amaçlayan esnek bir nitel veri analiz yöntemidir (Braun ve Clarke, 2006).

Analiz süreci aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır:

- (i) Veri setinin bütüncül olarak okunması,
- (ii) Anlam birimlerine dayalı ilk kodların oluşturulması,
- (iii) Kodların içerik benzerliklerine göre gruplandırılması,
- (iv) Temaların belirlenmesi ve adlandırılması,
- (v) Temaların yorumlanması ve bulguların raporlanması.

Analiz sonucunda izleyici yorumları yedi ana tema altında toplanmıştır:

- Dijital Estetik ve Teknolojik Hayranlık
- Nostalji ve Popüler Kültür Göndermeleri
- Spielberg'in Ustalığı ve Sinemasal Kimliği
- İzleyici Profili ve Dijital Sinema Tercihleri
- Senaryo ve Duygusal Derinliğe Yönelik Eleştiriler
- Sanal Gerçeklik, Kaçış ve Kimlik Arayışı
- Gerçeklikten Kopuş Eleştirisi ve Dijital Toplum Uyarısı

Veri toplama sürecinde, Sinemalar.com platformundan 256 ve Beyazperde platformundan en güncel 27 kullanıcı yorumu olmak üzere toplam 283 izleyici yorumu derlenmiştir. Amaçlı örnekleme kapsamında bu iki platformun tercih edilme nedeni, film hakkında ayrıntılı kullanıcı değerlendirmeleri içermeleri ve yorumların yalnızca “iyi” ya da “kötü” biçimindeki yüzeysel değerlendirmelerle sınırlı olmamasıdır. Veri temizleme sürecinde yinelenen, boş içerikli veya bot kaynaklı olduğu değerlendirilen yorumlar veri setinden çıkarılmıştır.

Değerlendirmeye alınan yorumlar, Mart 2018 ile Haziran 2025 tarihleri arasında paylaşılmış kullanıcı yorumlarından oluşmaktadır. Filmin vizyona girmesinden önce yapılan yorumlar, eserin kitap versiyonuna ilişkin değerlendirmeleri içerdiğinden analiz kapsamına dâhil edilmemiştir. Geniş bir zaman dilimini kapsayan veri seti, metaverse kavramına yönelik izleyici algılarında meydana gelen zamansal değişimleri görünür kılmayı amaçlamaktadır.

Filmin vizyona girdiği 2018 yılında metaverse, çoğunlukla bilimkurgu ve oyun kültürü bağlamında değerlendirilirken, 2021 sonrasında kavramın küresel ölçekte yaygınlaşması ve teknoloji şirketlerinin metaverse yatırımlarının artmasıyla birlikte gündelik yaşam, kimlik ve toplumsal dönüşüm tartışmalarının merkezinde yer almaya başlamıştır. Bu dönüşüm, izleyici yorumlarına da yansımış ve çalışmanın analitik derinliğini artırmıştır. Ayrıca filmin vizyon sürecinde kullanıcı yorumlarının sayısında belirgin bir artış gözlemlenmiştir.

Veriler, kelime düzeyinde değil, anlam birimleri temelinde kodlanmıştır. Bu kapsamda:

- “Görsel şölen” ifadesi → görsel estetik,
- “OASIS’e girmek isterdim” ifadesi → kaçış arzusu,
- “80’ler göndermeleri” ifadesi → nostalji,
- “İnsanlar artık gerçek hayattan kopuyor” ifadesi →

dijital yabancılaşma

kodları altında değerlendirilmiştir.

Analiz sürecinde, her bir izleyici yorumunun birden fazla kodla eşleştirilmesine olanak tanıyan çoklu kodlama yaklaşımı benimsenmiştir. Yorumlar, içerdiği farklı anlam katmanları doğrultusunda birden fazla tema kapsamında değerlendirilmeye uygun görülmüş; kodlama sürecinde tekil ifadelerden ziyade yorumların bağlamsal bütünlüğü esas alınmıştır. Temalara atama yapılırken yorumlarda baskın olan anlam eksenine dikkate alınmıştır. Kodlar, içerik benzerliklerine göre gruplanarak temalara dönüştürülmüş ve bu sayede izleyici algılarının çok boyutlu yapısının daha kapsamlı biçimde analiz edilmesi amaçlanmıştır.

Elde edilen bulgular, izleyicilerin filmi yalnızca görsel efektler açısından değerlendirmedeğini; aynı zamanda kimlik, gerçeklik, teknolojik kaçış ve dijital deneyim gibi temalar çerçevesinde yorumladığını göstermektedir. İzleyici yorumları, *Başlat: Ready Player One* filminin metaverse temsillerinin izleyici nezdinde eleştirel, sorgulayıcı ve anlam üretimine açık bir perspektifle değerlendirildiğine işaret etmektedir.

Bu çalışmada yanıt aranan temel araştırma soruları şunlardır:

1. İzleyici yorumlarında öne çıkan temel temalar nelerdir ve bu temalar metaverse’in sinemasal temsillerinde nasıl görünür hâle gelmektedir?
2. Dijital sinema forumları, *Başlat: Ready Player One* filmi bağlamında izleyicilerin filme ilişkin tartışma ve eleştiri süreçlerini nasıl şekillendirmektedir?

Netnografik Yaklaşım

Bu çalışmada, çevrimiçi izleyici yorumlarının analizinde netnografik yaklaşım benimsenmiştir. Kozinets’e (2015) göre netnografi, çevrimiçi topluluklarda üretilen içeriklerin doğal bağlamları içerisinde incelenmesine olanak sağlayan sistematik bir nitel araştırma yöntemidir.

Sinemalar.com ve Beyazperde platformları, izleyicilerin filmi deneyimledikten sonra gönüllü olarak görüşlerini paylaştıkları ve kolektif anlam üretiminin gerçekleştiği çevrimiçi sinema forumları olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda izleyici yorumları, yalnızca bireysel değerlendirmeler olarak değil, aynı zamanda dijital izleyici kültürünün bir yansıması olarak ele alınmıştır. Netnografik yaklaşım, izleyicilerin Metaverse temsillerine ilişkin algılarının kültürel, toplumsal ve teknolojik bağlamlarıyla birlikte bütüncül bir şekilde değerlendirilmesine olanak sağlamıştır.

Analiz ve Tartışma

Ready Player One Filminin Kısa Bir İncelemesi

Başlat: Ready Player One (2018), Steven Spielberg tarafından yönetilen; senaryosu Ernest Cline ve Zak Penn tarafından kaleme alınan, Ernest Cline'in 2011 yılında yayımlanan aynı adlı romanından uyarlanan bir bilim kurgu, aksiyon ve macera filmidir. Filmin yapımcılığını Steven Spielberg, Donald De Line ve Dan Farah üstlenmiş, dağıtımı ise Warner Bros. Pictures tarafından gerçekleştirilmiştir. 29 Mart 2018 tarihinde vizyona giren yapım, yaklaşık 155–175 milyon dolar bütçeyle çekilmiş ve dünya genelinde 607 milyon doların üzerinde gişe hasılatı elde etmiştir. Filmin görsel efektleri Industrial Light & Magic, Digital Domain ve Territory Studio tarafından hazırlanmıştır. Yapım, 91. Akademi Ödülleri, 24. Eleştirmenlerin Seçimi Ödülleri ve 72. BAFTA Ödülleri'nde "En İyi Görsel Efekt" kategorilerinde aday gösterilmiş; ayrıca 45. Saturn Ödülleri'nde "En İyi Bilim Kurgu Filmi" ödülünü kazanmış ve Görsel Efektler Derneği tarafından çeşitli üstün başarı ödülleriyle onurlanmıştır.

Film, çevresel, ekonomik ve toplumsal krizlerin etkisiyle yaşam koşullarının büyük ölçüde kötüleştiği 2045 yılında geçmektedir. İnsanlar, bu distopik gerçekliğin yarattığı olumsuzluklardan kaçış yolu olarak James Halliday tarafından tasarlanan OASIS adlı sanal gerçeklik evrenine yönelmektedir. Halliday'in ölümünün ardından,

OASIS'in kontrolünü devralacak kişiyi belirlemek amacıyla bir yarışma düzenlenir. Bu yarışma, Halliday'in evrene gizlediği üç anahtarın ve nihai ödül niteliğindeki "Paskalya Yumurtası"nın bulunmasına dayanmaktadır. Hikâyenin merkezinde yer alan Wade Watts, sanal dünyadaki kimliği olan Parzival karakteriyle bu yarışmanın en önemli adaylarından biri hâline gelir. Parzival ve arkadaşları, hem sanal hem de gerçek dünyada verdikleri mücadeleyle, OASIS'i ele geçirerek onu ticari çıkarları doğrultusunda kullanmak isteyen IOI adlı tekelleşmiş şirkete karşı koymaya çalışmaktadır.

Filmin Tematik Çözümlemesi

Film, dijital teknolojilerin hızla dönüştürdüğü bir dünyada fiziksel gerçeklik ile sanal evren arasındaki sınırların giderek belirsizleştiğini ortaya koyan çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Çöküş sürecindeki toplumsal düzen ile sınırsız olanaklar vaat eden OASIS evrenini karşı karşıya getirerek, Metaverse benzeri dijital ortamların kimlik, ekonomi, kültür, iletişim ve duygusal deneyimler üzerindeki etkilerini kapsamlı bir biçimde ele almaktadır. Bu yönüyle film, teknolojik gelişmelerin birey ve toplum üzerindeki dönüştürücü etkilerini sorgulayan eleştirel bir perspektif sunmakta; dijitalleşmenin sunduğu fırsatlar ile beraberinde getirdiği riskleri görünür kılmaktadır.

Distopya ve Ütopya İkilemi

Film, gerçek dünyayı yoksulluk, toplumsal çöküş, çevresel felaketler ve sosyal izolasyonun hâkim olduğu distopik bir yapı içerisinde tasvir ederken; OASIS evrenini sınırsız özgürlük, eğlence, güç ve aidiyet duygusu sunan ütopyik bir alan olarak resmetmektedir. Bu doğrultuda fiziksel gerçeklik ile dijital simülasyon arasında belirgin bir karşıtlık kurulmakta; bireylerin gerçek yaşamın olumsuzluklarından kaçarak sanal dünyaya yönelişleri görünür hâle getirilmektedir.

Metaverse ve Teknolojik Determinizm

OASIS, günümüzde giderek yaygınlaşan Metaverse kavramının sinemadaki en dikkat çekici öncüllerinden biri olarak değerlendirilebilir. Film, bireylerin fiziksel mekânın sınırlarından

bağımsız olarak sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla alternatif bir yaşam ve varoluş alanı oluşturabileceklerini göstermektedir. Bu bağlamda Metaverse, yalnızca bir eğlence ortamı olarak değil; ekonomik, kültürel ve toplumsal ilişkileri yeniden şekillendiren kapsamlı bir dijital ekosistem olarak sunulmaktadır. Film, teknolojinin toplumsal yaşam üzerindeki belirleyici etkisini vurgulayarak teknolojik determinizm yaklaşımına yakın bir perspektif ortaya koymaktadır.

Kimlik, Anonimlik ve Temsil

Filmde karakterler, OASIS içerisinde oluşturdukları avatarlar aracılığıyla kimliklerini yeniden inşa etmektedir. Parzival karakteri, sanal dünyada özgüvenli, popüler ve güçlü bir kimlik sergilerken; gerçek yaşamda yoksulluk, yalnızlık ve dışlanmışlıkla mücadele eden bir birey olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, sanal ortamların kimlik inşası ve özsunum süreçleri üzerindeki dönüştürücü etkisini ortaya koymaktadır. Film aynı zamanda anonimlik temasını da işlemektedir. Sanal dünyada kimliklerin gizli kalabilmesi, bireylere özgürlük ve kendini ifade etme imkânı sunarken, diğer yandan yabancılaşma ve gerçeklikten uzaklaşma risklerini de beraberinde getirmektedir.

Duyguların Sanallaşması

Parzival ve Art3mis arasında gelişen romantik ilişki, duyguların sanal evrende de üretilebileceğini ve deneyimlenebileceğini göstermektedir. Aşk, güven, dostluk ve dayanışma gibi insan deneyimleri avatarlar aracılığıyla kurulmakta, zamanla gerçek dünyadaki ilişkileri de etkilemektedir. Ancak film, bu duygusal boyutu derinlemesine işlemek yerine daha çok aksiyon ve macera unsurlarına odaklanmıştır. Bu nedenle karakterler arasındaki duygusal ilişkiler, anlatının genel yapısı içerisinde görece yüzeysel bir düzeyde kalmaktadır.

Teknoloji, Popüler Kültür ve Ekonomi

Film, sanal evreni yoğun popüler kültür referanslarıyla zenginleştirmektedir. OASIS içerisinde yer alan karakterler, nesneler ve mekânlar; geçmişten günümüze uzanan popüler kültür unsurlarıyla örülmüş bir yapıya sergilemektedir.

Bu durum, Metaverse benzeri dijital ortamların yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda kültürel üretim ve tüketimin gerçekleştiği yeni alanlar hâline geldiğini göstermektedir. Ekonomik açıdan değerlendirildiğinde ise film, dijital varlıklar, sanal ticaret ve dijital mülkiyet biçimleri üzerinden şekillenen yeni ekonomik ilişkileri görünür kılmaktadır. Böylece Metaverse, alternatif bir ekonomik ekosistem ve değer üretim alanı olarak temsil edilmektedir.

İletişim Boyutu ve Yeni Medya Ekolojisi

Filmde iletişim süreçleri, dijital platformlar aracılığıyla kesintisiz ve etkileşimli bir biçimde sürdürülmektedir. Yeni medya ekosistemi içerisinde yaşayan bireylerin sürekli çevrim içi olma hâli, iletişimin sürekliliğini artırırken aynı zamanda denetlenebilirliğini de güçlendirmektedir. Filmde IOI şirketinin kullanıcı verileri üzerindeki kontrolü ve manipülasyon girişimleri, Metaverse benzeri dijital ortamlarda gözetim, veri güvenliği ve dijital iktidar ilişkilerine ilişkin tartışmaları gündeme taşımaktadır. Buyönlü yapı, dijital teknolojilerin sunduğu olanaklarla birlikte ortaya çıkan etik ve toplumsal risklere de dikkat çekmektedir.

Genel olarak film, teknolojik ilerleme ile toplumsal sorumluluk arasındaki sınırların belirsizleştiği; bireyin kimlik, duygu ve özgürlük deneyimlerinin dijital simülasyonlar aracılığıyla yeniden tanımlandığı bir sinematografik evren inşa etmektedir. Bu çerçevede Metaverse, yalnızca teknolojik bir yenilik olarak değil, aynı zamanda kültürel, ekonomik ve etik dönüşümlerin gerçekleştiği çok boyutlu bir alan olarak sunulmaktadır.

Sinemalar.com ve Beyazperde Platformlarındaki Kullanıcı/Seyirci Yorumları

Sinemanın teknolojik dönüşümleri görünür kılan önemli bir sanat ve iletişim biçimi olduğu günümüzde, Steven Spielberg'in *Başlat: Ready Player One* (2018) filmi, izleyiciler tarafından yalnızca bir bilimkurgu anlatısı olarak değil, aynı zamanda yakın geleceğe ilişkin olası dijital yaşam senaryolarını yansıtan bir metin olarak

Tablo 1

Sinemalar.com ve Beyazperde Sitelerindeki Kullanıcı/Seyirci Yorumlarının Tematik Dağılımı

Tema	Alt Kodlar	Frekans (n)
Dijital Estetik ve Teknolojik Hayranlık	CGI, efektler, görsel kalite	87
Nostalji ve Popüler Kültür Göndermeleri	80'ler, pop kültür referansları	76
Spielberg'in Ustalığı ve Sinemasal Kimlik	Yönetmenlik, görsel bütünlük	62
İzleyici Profili ve Dijital Sinema Tercihi	Oyun kültürü, genç izleyici	31
Senaryo ve Duygusal Derinlik Eleştirileri	Yüzeysellik, tempoda düşüş	29
Sanal Gerçeklik, Kaçış ve Kimlik Arayışı	Avatar, alternatif kimlik, kaçış	27
Gerçeklikten Kopuş ve Dijital Toplum Eleştirisi	Bağımlılık, yalnızlık, sistem karşıtlığı	10

değerlendirilmektedir. Filmde kurgulanan OASIS evreni, günümüzde giderek daha fazla tartışılan Metaverse kavramının erken ve dikkat çekici temsillerinden biri olarak öne çıkmaktadır.

İzleyici yorumlarının analizi, OASIS evreninin hem büyüleyici hem de eleştirel yönleriyle algılandığını ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda yorumlar, öne çıkan yedi ana tema çerçevesinde sınıflandırılarak incelenmiştir. Söz konusu temalar; Dijital Estetik ve Teknolojik Hayranlık, Sanal Gerçeklik, Kaçış ve Kimlik Arayışı, Nostalji ve Popüler Kültür Göndermeleri, Spielberg'in Ustalığı ve Sinemasal Kimliği, Gerçeklikten Kopuş Eleştirisi ve Dijital Toplum Uyarısı, Senaryo ve Duygusal Derinlik Eleştirileri ile İzleyici Profili ve Dijital Sinema Tercihi başlıkları altında ele alınmıştır.

Tablo 1'de, analiz sürecinde belirlenen temalar, bu temalara bağlı alt kodlar ve ilgili temaların izleyici yorumlarında görülme sıklıkları sunulmaktadır.

Dijital Estetik ve Teknolojik Hayranlık

İzleyicilerin önemli bir bölümü filmi, klasik sinema estetiğinin ötesinde dijital bir deneyim olarak değerlendirmektedir. Görsel efektlere, bilgisayar destekli görüntü teknolojilerine ve filmin teknolojik altyapısına duyulan hayranlık, izleyici yorumlarına açık biçimde yansımaktadır.

"Muhteşem bir görsel şöleni. Akıcı ve sürükleyici" (4 Mart 2021, Sinemalar.com).

"1000 den fazla film izledim hayatımda gördüğüm en muhteşem Dijital efektler burada! Muazzam ötesi konu ve dünyanın 20 sene sonraki halini anlatan tam bir görsel şölen! İzleyin ve izlettirin" (14 Temmuz 2018, Sinemalar.com).

"Film güzel olmuş. İzlerken kendimi filmdeymiş gibi hissettim görsel şölen ve efektler başarılı hikâye de iyi kurgulanmış, izlemenizi tavsiye ederim" (11 Haziran 2025, Beyazperde).

"Son zamanlarda izlediğim en iyi bilim kurgu filmiydi. Sanal dünyaya kendimizi kaptırmamızın uyarısı vardı. Göndermeleriyle ve görsel efektleriyle hayran kaldım" (19 Haziran 2018, Sinemalar.com).

"Bugün IMAX salonunda izledim. Görsel efektleri oldukça başarılı bir bilim-kurgu filmiydi. Senaryo bakımından oldukça farklı buldum. Gerçekle sanalın sınırı kaybolmuş. Ayrıca, The Shining göndermeleri çok eğlenceliydi. Steven Spielberg'in yönettiği filmlere hep beklentimi yüksek tutarak gidiyorum. Yine beklentileri fazlasıyla karşıladı. İyi seyirler" (1 Nisan 2018, Sinemalar.com).

"Kaliteli bir bilim kurgu filmi. Görsellik üst düzey. Teknoloji geliştikçe görsellik yükseliyor ama filmlerdeki duygular, samimiyet azalıyor" (5 Nisan 2018, Sinemalar.com).

"Özellikle son birkaç aydır gündemde olan Metaverse muhabbetini göz önüne alarak izledim. Olur da bir gün hayatımızın ortasına ciddi ciddi yerleştiğini görürsek; işte o zaman filmde olduğu gibi insanların gerçek hayattan kopuşu, kendilerini bir gözlük takıp sanal evrende oyalanırken ki üstü kapalı zavallılıklarını ve tüm bunların her ne olursa olsun insan olduğumuzu, duygularımız ve gözlüğü çıkardıktan sonra içinde madden bulduğumuz bu dünyada yaşıyor olduğumuz gerçeğini değiştiremeyeceğini fark edeceğiz. Tüm bu anlamlı mesajların yanında ayrıca filmin görsel efektler açısından da oldukça başarılı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim" (5 Şubat 2022, Beyazperde).

İzleyiciler, filmi büyük ölçüde bir "görsel şölen"

olarak değerlendirmekte; özellikle CGI, 3D ve IMAX teknolojilerinin sunduğu görsel deneyime duydukları hayranlığı sıkça dile getirmektedir. OASIS evreninin sunduğu hipergerçekçi estetik, geleneksel bir film izleme deneyiminin ötesine geçerek izleyicilere dijital bir dünyanın parçasıymış hissi vermektedir. Bu yaklaşım, sinemanın dijitalleşmesini bir tehditten ziyade teknolojik bir gelişim ve yenilik alanı olarak gören bir izleyici profiline işaret etmektedir. Böylece Metaverse, yalnızca anlatısal bir tema olmanın ötesine geçerek somut, sürükleyici ve duyuşsal bir deneyim alanına dönüşmektedir.

Sanal Gerçeklik, Kaçış ve Kimlik Arayışı

İzleyiciyorumlarında sanaldünyaya dâhil olma isteği, OASIS evrenine katılma arzusu ve gerçeklikten kaçış temaları sıklıkla öne çıkmaktadır. İzleyiciler, filmde sunulan OASIS evrenini yalnızca kurgusal bir mekân olarak değil, aynı zamanda geleceğin olası bir yansıması olarak değerlendirmektedir. Bu algı, Metaverse teknolojilerinin bireylere sunduğu alternatif kimlikler, özgürlük alanları ve gerçek yaşamın sınırlılıklarından uzaklaşma imkânlarıyla doğrudan ilişkilendirilmektedir.

Avatarlar aracılığıyla yeniden inşa edilen kimlikler, anonimlik olgusu ve fiziksel sınırların önemini yitirdiği dijital bir varoluş biçimi, izleyiciler tarafından hem çekici hem de sorgulanması gereken unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, gerçek dünyadan uzaklaşma isteği ile sanal evrende özgürleşme arzusu, yorumlarda en sık karşılaşılan temalar arasında yer almaktadır.

OASIS evreni, izleyiciler nezdinde yalnızca bir kurgu mekânı olarak değil; keşif, özgürlük ve alternatif yaşam olanakları sunan erişilebilir bir gelecek tasavvuru olarak anlamlandırılmaktadır. Bu değerlendirmeler, OASIS'in izleyici algısında dijital bir ütopya olarak konumlandırıldığını ve Metaverse fikrine yönelik güçlü bir merak ve ilgi uyandırdığını göstermektedir.

"Film gerçekten hem görsel olarak hem de kurgusal anlamda çok hoşuma gitti. Kendinizi gerçekten OASIS

aleminde bulmanız kaçınılmaz. İyi seyirler herkese" (29 Mart 2018, Sinemalar.com).

"Filme gelecek olursak fikir ve geleceğin fragmanını göstermesi yönünden muhteşem" (5 Kasım 2021, Sinemalar.com).

"Fantastik filmleri çok sevmem ve tercih etmeme rağmen izledim. Eğer benim gibi düşünüyorsanız sakın düşünmeyin çünkü filmin bambaşka bir hikâyesi, ana fikri var. Aslında şuan yaşadığımız toplumda var olan teknoloji bağımlılığı ile ilgili bir film. Bir toplum düşünün ki o toplumun insanları yalnız, başka insanlar başka kişiler olmak istiyorlar. Gözlüğü takıp fantastik ortama girerek istediği kişiliğe, görüntüye bürünebiliyorlar. Fakat bu durum ne kadar sürer? Nereye kadar devam eder? Her bakımdan filmi beğendim. En sevdiğim sahnelerden biri de; Street Fighter karakteri olan "Chun-li"yi görmektir. O oyunda olsaydım bende Chun-li olurum. İzleyin, beğeneceksiniz" (25 Haziran 2018, Sinemalar.com).

"Film %90 CGI tabii gerçek insanların olduğu sahnelerde var ama film çoğunlukla The Oasis'in içinde geçtiği için size bir Final Fantasy filmi gibi geliyor" (4 Nisan 2018, Beyazperde).

Film, dijital çağın kimlik inşasına sunduğu yeni olanakları ele alarak bireyin gerçek ve sanal varoluş biçimleri arasındaki sınırları tartışmaya açmaktadır. Metaverse benzeri teknolojik ortamlar, bireylere alternatif kimlikler oluşturma, anonim kalma ve toplumsal normlardan bağımsız biçimde kendilerini yeniden tanımlama imkânı sunmaktadır. Bu sanal kimlikler, fiziksel dünyanın sınırlayıcı koşullarından uzaklaşmayı mümkün kılan bir kaçış alanı yaratarak bireyin öznel özgürleşme deneyimini desteklemektedir.

Bununla birlikte, sanal ortamların sunduğu bu özgürleşme biçimi, kimliğin özgünlüğü ve toplumsal aidiyetin sürdürülebilirliği açısından ikircikli bir durum ortaya çıkarmaktadır. Bir yandan bireye daha esnek ve özgür bir özsunum alanı sağlanırken, diğer yandan gerçeklik algısının zayıflaması ve toplumsal bağların dönüşüme uğraması gibi sorunları da beraberinde getirmektedir. Film, bu bağlamda dijital kimliğin birey üzerindeki dönüştürücü etkisini görünür kılarken, sanal varoluşun özgürleştirici potansiyeli ile fiziksel gerçekliğin zorunlulukları arasındaki gerilimi eleştirel bir perspektifle değerlendirmektedir.

Nostalji ve Popüler Kültür Göndermeleri

Film, Metaverse benzeri bir sanal evreni konu edinirken geçmişe ait popüler kültür öğelerine yoğun biçimde yer vermektedir. Özellikle *Geleceğe Dönüş* gibi kült yapımlara yapılan göndermeler, izleyiciler tarafından nostaljik bir bağ kurma aracı olarak değerlendirilmektedir. İzleyici yorumları, bu göndermelerin yalnızca yüzeysel referanslar olarak algılanmadığını; aksine izleyiciyle güçlü duygusal ve kültürel bağlar kurulmasına katkı sağladığını göstermektedir.

1980'ler sineması, video oyunları ve müzik kültürüne yapılan göndermeler, Metaverse evrenini izleyiciler açısından tanıdık ve güvenli bir deneyim alanına dönüştürmektedir. Bu bağlamda film, Metaverse'i yalnızca geleceğe yönelik bir teknoloji olarak değil, aynı zamanda geçmişin kültürel hafızasını yeniden üreten bir dijital arşiv mekânı olarak da sunmaktadır. Sanal evrende geleceğin teknolojik olanakları ile geçmişin kültürel ikonlarının bir arada var olması, dijital ütopyanın kolektif kültürel hafızadan beslenerek inşa edildiğini ortaya koymaktadır. Nitekim bu nostaljik bağın, izleyicilerin filme yönelik duygusal tepkilerinde ve filmle kurdukları özdeşleşme süreçlerinde belirgin bir karşılık bulunduğu görülmektedir.

"Onlarca gönderme bol bol geleceğe dönüş teması ve müziği ister istemez insanı nostaljiye sürüklüyor" (24 Mayıs 2018, Sinemalar.com).

"Favori filmlerimden Geleceğe Dönüş'e yapılan göndermeler müthişti. Yine Terminatör filmine, 80'li yıllara ve geçmişe dair çok güzel noktalar vardı. Gelecekte geçen bir filmin bu kadar geçmişe anımsatması ve bunu başarı ile yapması çok hoşuma gitti. Kesinlikle sinemalarda izlenmesi gereken bir film" (2 Nisan 2018, Beyazperde).

"Ben 28 yaşındayım, bu film bana görsel bir şölenle çok güzel nostalji yaşattı. Shining göndermesi süperdi. Çok beğendim, teşekkürler sinemanın büyük ustası Spielberg" (11 Nisan 2018, Sinemalar.com).

"Her Spielberg filmi bu da tam bir görsel şölen. Başta 80'lerden olmak üzere sinema, müzik, çizgi-roman ve video oyun dünyasına ait öge, ikon ve karakterle dolu, hoş bir nostalji yaşatan, pop-kültür referansları bakımından en zengin film" (26 Mart 2021, Beyazperde).

Bu ifadeler, Metaverse'in yalnızca ileri teknolojiyi

temsil eden bir yapı olarak değil, aynı zamanda geçmişe ait kültürel hafızayı yeniden üreten ve dolaşıma sokan bir evren olarak algılandığını göstermektedir.

Spielberg'in Ustalığı ve Sinemasal Kimlik

İzleyici yorumlarında Spielberg'in yönetmenlik başarısı, özellikle ileri teknolojiyi klasik anlatı disipliniyle ustalıkla dengelemesi üzerinden öne çıkmaktadır. İleri yaşta bir yönetmenin genç kuşağa hitap eden dijital bir anlatı kurabilmesi, izleyiciler tarafından hem nostaljik hem de yenilikçi bir yaklaşım olarak değerlendirilmiştir. Bu durum, Metaverse gibi yüksek teknoloji temalarının klasik sinema estetiğiyle bütünleştirilebileceğini ve geleneksel sinema dilinin dijital anlatılar içinde de varlığını sürdürebileceğini göstermektedir.

"Sanatçı olmak böyle bir şey olsa gerek, 70 yaşını geçmiş adam, bilgisayar oyunları ile ilgili film yapmış. Ve o kuşağı benden çok daha iyi anlamış. Sinema tarihinin klasik sahnelerini mantıklı bir şekilde filmin içine yerleştirmişler. Ana akım sinema da olabileceği kadar kapitalizm eleştirisi yapmışlar. Her şey çok iyi bence her yaştan seyirciler zevk alarak izleyebilir. Filmde de anlatıldığı gibi Mücadelenin sadece platformu değişiyor, mücadele asla bitmeyecek" (18 Kasım 2018, Sinemalar.com).

"Steven Spielberg işini çok ama çok iyi biliyor. Her filmi harika" (27 Temmuz 2018, Sinemalar.com).

"Yeni filmi Ready Player One ile Steven Spielberg, sinema sektörünün en güçlü yönetmenlerinden birisi olduğunu bir kez daha kanıtlamayı başarıyor. Konu blockbuster filmleri olunca, Ready Player One bana istediğim her şeyi ve fazlasını sunmayı başardı. Sinema salonundan çıkarken ne kadar mutlu olduğumu size anlatamam" (1 Nisan 2018, Beyazperde).

"Gerçek ve sanal gerçeklik birbirine o kadar kombine geçmiş ki büyük usta muhteşemsin yine gayet başarılı bir film" (8 Temmuz 2018, Sinemalar.com).

"Steven Spielberg filmlerinin belirgin bir özelliği de o dönemde toplumun ilgisi üstünde olan bir konuyu alıp o konudan çok özgün bir yapım çıkarmasıdır. Sanal gerçeklik ve video oyunlarının bu derece popüler olduğu günümüzde o kadar farklı bir yapım çıkarmış ki şahsen ben hayran kaldım. Film bence harikaydı" (8 Temmuz 2018, Sinemalar.com).

"Filme dün gittim ve özlediğim Steven Spielberg'e kavuştuğumu söyleyebilirim. Film çok akıcı ve zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz" (2 Nisan 2018, Beyazperde).

"Steven Spielberg filmlerini çok severim. Bu filmde beni en çok etkileyen geleceğe dönüş filminde kullandığı aracı

kullanmış, süper bir fikir. Müzikte John Williams'ı aradım. Benzerlikler vardı" (13 Ağustos 2018, Sinemalar.com).

"70'lerindeki bir yönetmen hem çocukluğu veya gençliği 80lere denk gelmiş hem de milenyum kuşağını yakalayan bir filme imza atıyor. Bu takdir edilesi" (26 Mart 2021, Beyazperde).

Bu yorumlar, dijital sinema anlatısının geleneksel sinema diliyle uyumlu olabileceğini ve yönetmenin ustalığının bu geçişte önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Gerçeklikten Kopuş Eleştirisi / Dijital Toplum Uyarısı

Yorumların önemli bir kısmı, filmi dijitalleşmenin birey ve toplum üzerindeki etkilerine yönelik bir uyarı metni olarak değerlendirmektedir. İzleyiciler, çocukların sokakta vakit geçirmek yerine ekranlara yönelmesini, sosyal ilişkilerin zayıflamasını ve dijital yalnızlık olgusunun yaygınlaşmasını filmde sunulan gelecek tasavvuruyla ilişkilendirmektedir. Bu bakış açısına göre OASIS, bir kurtuluş alanından ziyade bireylerin gerçeklikten giderek uzaklaştığı bir geleceğin simgesi olarak görülmektedir.

Bu tür yorumlar, izleyicilerin teknolojiyi yalnızca hayranlıkla karşılamadıklarını, aynı zamanda eleştirel bir perspektifle değerlendirdiklerini göstermektedir. Nitekim bazı izleyiciler filmi yalnızca bir macera anlatısı olarak değil, dijital bağımlılık, sosyal izolasyon ve toplumsal yabancılaşma gibi sorunlara dikkat çeken bir toplumsal eleştiri ve uyarı metni olarak yorumlamıştır.

"Bu film çocuklar içinde iyi örnek olmayabilir açıkçası insanları hayal dünyasında yaşamayı özendiriyor gibi. Yani bu filmde anlatılan insanlar berbat hayatlarından uzaklaşıp hayatının tamamını oyuna gönmüşler hatta bunla ailesini geçindirmeye çalışanda var. Küçük yaştaki çocuklarında çoğunluğu bu hayale sahip mesela lol oynayıp para kazanmak gibi ama bu tür şeyler gerçekten çok uzak. Sanki bu mümkün olabilirmiş gibi insanların bilinçaltına kazımışlar. Gerçek hayatta kimsenin yokluğunuzu bile fark etmeyeceği asosyal bir aptal olsanız bile haftalarca evde oyun oynayıp oyunlarda başarı elde edip oyundaki insanlar gözünde önemli biri olduğunuzda mutlu olabileceğiniz fikrini aşılama çalışmışlar. Konu bakımından iyi ama film o kadar efsane olduğunu söyleyemeyeceğim en azından verdiği bilinçaltı mesajlar bakımından o kadar iyi film değildi" (26 Şubat 2019, Sinemalar.com).

"Film aslında bizim gelecekteki halimizden spoiler veriyor. Ders çıkarılacak bir film. Çünkü şu anda küçüklerde olmak üzere herkes teknolojinin esiri ve çevrede olan hiçbir şeyi bilmiyor vaziyette. Film bu durumu iyi açıklamış" (26 Haziran 2018, Beyazperde).

"İnsanlar gerçek hayatta bulamadığı kişiliklerini, bir oyun, bir program içinde sergileyebiliyorlar, lakin gerçekliklerinden bir parça da olsa kaçamıyorlar. İçlerinde ne varsa onu yansıtıyorlar" (1 Nisan 2018, Sinemalar.com).

Bu yorumlar, Metaverse benzeri dijital evrenlerin insan ilişkilerini zayıflatma, gerçeklikten kopuşu hızlandırma potansiyeline yönelik eleştirel bir farkındalık olduğunu ortaya koymaktadır.

Senaryo ve Duygusal Derinlik Eleştirileri

İzleyicilerin bir kısmı filmi, görselliğin anlatının önüne geçtiği ve duygusal derinliğin sınırlı kaldığı bir yapım olarak değerlendirmektedir. Görsel efektlerin hikâye anlatımını gölgede bıraktığına yönelik bu eleştiriler, Metaverse temalı anlatılarda teknolojik gösterinin baskın hâle gelmesinin insani temaların geri planda kalmasına yol açtığı yönündeki algıyı yansıtmaktadır. Bu bağlamda yorumlar, dijital dünyanın sunduğu etkileyici olanakların karakter gelişimi, duygusal yoğunluk ve anlatısal bütünlük gibi temel unsurları zayıflatabileceğine ilişkin eleştirel bir farkındalık ortaya koymaktadır.

Senaryo ve duygusal derinlik üzerine yapılan bu değerlendirmeler, aynı zamanda Metaverse temalı anlatıların karşı karşıya olduğu yapısal bir gerilime de işaret etmektedir. Teknolojik görselliğin ön plana çıkması, hikâye anlatımının insani boyutunu gölgeleyebilmekte; bu durum ise dijital evrenlerin sunduğu sınırsız imkânların, insan deneyiminin duygusal ve anlatısal derinliği üzerindeki etkisine yönelik daha geniş bir sorgulamayı beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla bu eleştiriler, teknoloji ile anlatı arasındaki dengenin korunmasının, Metaverse temalı yapımların başarısında belirleyici bir unsur olarak görüldüğünü göstermektedir.

"Sanal oyun, gelecek dünya konusu falan boş. Bu konuda seviyesi yerlerde. Uzun süresi komaya sokacak kadar bayıyor" (5 Ocak 2019, Sinemalar.com).

"Filmin çok da başarılı olmadığı taraflara gelecek olursam; filmin ilk 15 dakikasında gereğinden fazla sesli anlatım vardı. Bunun dışında filmde I-R0k adında bir kötü karakter vardı -kurukafalı olan- ve bu karakter filmde resmen işe

yaramazdı. Hikâyeyi ileride etkileyecek bazı detayları göstermekte yardımcı olmasının dışında bu karakter, filmin süresini uzatmaktan başka bir işe yaramıyor. Bu arada süreden bahsetmişken, Ready Player One'ın 141 dakikalık süresi biraz fazla uzun hissettirebiliyor. Filmi ilk defa izlediğinizde her şey tadında ve tatmin edici bir şekilde sona erse de, zaman zaman tempoyu yavaşlatan birkaç sahne yüzünden filmi yeniden izlediğinizde bu sahneleri hızlıca sarmak isteyebilirsiniz. Bu bahsettiğim bazı sahneler kötü olmasa da, hikâyenin akışı adına daha kısa tutulabilirdi" (1 Nisan 2018, Beyazperde).

"Her ne olursa olsun insan olduğumuzu, duygularımız ve gözlüğü çıkardıktan sonra içinde madden bulunduğumuz bu dünyada yaşıyor olduğumuz gerçeğini değiştiremeyeceğini fark edeceğiz" (5 Şubat 2022, Beyazperde).

"Teknoloji geliştikçe görsellik yükseliyor ama filmlerdeki duygular, samimiyet azalıyor" (5 Nisan 2018, Sinemalar.com).

Bu eleştiriler, Metaverse odaklı anlatılarda teknolojik gösteri ile hikâye anlatımı arasında dengeli bir ilişkinin kurulması gerektiğini vurgulayan önemli bir gösterge niteliğindedir.

İzleyici Profili ve Dijital Sinema Tercihi

Yorumlar, özellikle oyun estetiğinin ve dijital deneyim odaklı anlatıları benimseyen izleyici kitlesinin bu tür yapımları "geleceğin sineması" olarak tanımlama eğiliminde olduğunu göstermektedir. Buna karşılık, klasik sinema anlayışına alışkın bazı izleyiciler filmi "aşırı dijital" bulurken, genç kuşak izleyiciler onu sinemanın geleceğine dair yenilikçi bir örnek olarak değerlendirmektedir. Bu durum, Metaverse temalı anlatıların farklı kuşaklar tarafından farklı biçimlerde algılandığını ortaya koymakta ve nesiller arası algı farklılıklarını görünür hâle getirmektedir.

"4dx sinemada izledim harikaydı oyun tutkunları kaçırmasın" (3 Nisan 2018, Sinemalar.com).

"Sadece bilgisayar oyunu meraklılarını cezbedecek türden yoksa sinema seyircisine verebilecek bir şeyi yok sıkılıp sıkılmama konusu filmde ne umduğunuza bağlı ilk defa Spielberg ustadan basit bir film izledim geçmiş başyapıtlarını göz önüne alınca" (24 Şubat 2021, Sinemalar.com).

"Belki 2020 yılında 15 - 25 yaş arasındakiler filme daha olumlu bakacaktır. Beni sarmadı. Emek ve işçilik, efekt süper hakkını veriyorum ama film gibi değil de oyun gibi. Bu kadar olumlu görüş içinde benim gibi hissedenlerin sözcüsü de ben olmuştum" (6 Haziran 2020, Beyazperde).

"Bilimkurgu sevenler, kesinlikle güzel film. Başta sadece animasyondan ibaret sandım ama avatar havasını gördüğüm andan itibaren içine çekti beni. Spielberg'den güzel bir film daha" (13 Ocak 2019, Sinemalar.com).

Bu örnekler, Metaverse temalı anlatıların yeni kuşak sinema seyircileri için oldukça cazip olduğunu, ancak klasik sinema anlayışına sahip izleyicilerde daha mesafeli bir tutum yaratabildiğini göstermektedir.

İzleyici yorumları incelendiğinde, Başlat: Ready Player One filminin Metaverse kavramı etrafında çift yönlü bir algı oluşturduğu görülmektedir. Bir yandan büyüleyici ve sınırsız olanaklar sunan bir dijital gelecek vizyonu öne çıkarken, diğer yandan toplumsal yabancılaşma, dijital bağımlılık ve gerçeklikten kopuşa ilişkin kaygılar dile getirilmektedir. Film, izleyicileri yalnızca teknolojinin sunduğu imkânlar üzerine değil, aynı zamanda teknolojinin insan kimliği, toplumsal ilişkiler ve kültürel hafıza üzerindeki etkileri üzerine de düşünmeye sevk etmektedir. Nitekim Vahemetsa'nın (1970, aktaran Chuu vd., 2009) belirttiği üzere sinema, birçok izleyici için yalnızca eğlenip unutulacak bir etkinlik değil, yaşamı ve toplumsal gerçekliği sorgulamanın da bir aracıdır. Bu film özelinde yapılan yorumlar da Metaverse teknolojilerinin yalnızca teknik bir yenilik olarak değil, aynı zamanda felsefi, kültürel ve sosyolojik boyutlarıyla değerlendirildiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Sonuç

Bu araştırma, Başlat: Ready Player One filmine yönelik çevrimiçi izleyici yorumlarını netnografik yöntemle inceleyerek, izleyicilerin Metaverse temalı bir sinema anlatısını nasıl anlamlandırdıklarını ortaya koymayı amaçlamıştır. Sinemalar.com ve Beyazperde platformlarında yer alan toplam 283 izleyici yorumu üzerinde gerçekleştirilen tematik analiz sonucunda, izleyici söylemlerinin özellikle sanal gerçeklik deneyimi, dijital kaçış arzusu, nostaljik popüler kültür referansları ve görsel teknolojiye duyulan hayranlık gibi temalar etrafında yoğunlaştığı görülmüştür. Elde edilen bulgular, filmin izleyici algısında yalnızca görsel açıdan etkileyici bir bilimkurgu anlatısı olarak değil, aynı zamanda dijital evren fikrini tartışmaya açan kültürel bir metin olarak da alımlandığını göstermektedir.

Araştırma bulguları, filmde temsil edilen OASIS evreninin izleyici yorumlarında çoğunlukla keşfedilmeye değer, çekici ve deneyimlenmek istenen bir dijital alan olarak algılandığını ortaya koymaktadır. İzleyicilerin sanal evrene katılma arzusunu ifade eden yorumları, Metaverse benzeri dijital ortamların bazı kullanıcılar tarafından alternatif bir deneyim ve yaşam alanı olarak değerlendirildiğine işaret etmektedir. Bununla birlikte yorumlarda, sanal dünyaya aşırı yönelimin bireylerin gerçek yaşamdan uzaklaşmasına, toplumsal ilişkilerin zayıflamasına ve teknoloji bağımlılığının artmasına yol açabileceğine yönelik eleştirel değerlendirmeler de yer almaktadır. Bu durum, dijital evren temsillerinin izleyici söylemlerinde hem çekici bir gelecek tasavvuru hem de potansiyel bir toplumsal risk alanı olarak algılandığını göstermektedir.

Çalışmanın bir diğer önemli bulgusu, filmin yoğun biçimde kullandığı popüler kültür referansları ile nostaljik öğelerin izleyici alımlamasında belirgin bir rol üstlenmesidir. Özellikle video oyun kültürüne, 1980'ler popüler kültürüne ve dijital oyun estetiğine yapılan göndermelerin izleyici yorumlarında çoğunlukla olumlu biçimde değerlendirildiği görülmektedir. Bu bulgu, Metaverse temalı sinema anlatılarının izleyiciler tarafından benimsenmesinde nostaljik referansların ve oyun estetiğinin önemli bir anlatı stratejisi olarak işlev görebileceğini göstermektedir.

Araştırmada benimsenen netnografik yaklaşım, çevrimiçi platformlarda üretilen izleyici yorumlarının doğal dijital etkileşim ortamları içerisinde incelenmesine olanak sağlamıştır. Bu sayede izleyici yorumları yalnızca bireysel değerlendirmeler olarak değil, aynı zamanda dijital izleyici kültürünün kolektif söylem alanının bir parçası olarak ele alınabilmektedir. Netnografik analiz, çevrimiçi izleyici pratiklerinin Metaverse temalı popüler kültür ürünlerini nasıl yorumladığını anlamak açısından önemli bir yöntemsel imkân sunmaktadır.

Bununla birlikte çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Analiz edilen yorumların kullanıcı

profillerine ilişkin demografik bilgiler içermemesi, elde edilen bulguların belirli bir izleyici grubuna genellenmesini sınırlandırmaktadır. Bu nedenle çalışma, belirli bir izleyici kitlesini temsil etmekten ziyade, çevrimiçi platformlarda ortaya çıkan izleyici söylemlerini yansıtmaktadır.

Gelecekte gerçekleştirilecek araştırmaların anket, derinlemesine görüşme veya odak grup gibi yöntemlerle desteklenmesi, Metaverse temalı sinema anlatılarının farklı izleyici grupları tarafından nasıl algılandığını daha kapsamlı biçimde ortaya koyabilir. Ayrıca farklı ülkelerdeki çevrimiçi izleyici yorumlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi, dijital evren temsillerinin kültürel bağlamlara göre nasıl farklılaştığını anlamak açısından yeni araştırma olanakları sunabilir. Böylece Metaverse temalı anlatıların küresel ve yerel düzeyde nasıl alımlandığına ilişkin daha bütüncül bir perspektif geliştirmek mümkün olabilir.

Kaynaklar

- Architectural Digest. (2023). Amsterdam'da dünyanın ilk sanal gerçeklik sineması. <https://www.architecturaldigest.com/story/worlds-first-virtual-reality-theater-amsterdam>
- Ang, I. (1991). *Desperately seeking the audience*. Routledge.
- Ball, M. (2022). *The metaverse: And how it will revolutionize everything*. Liveright Publishing Corporation.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Galilée. Erişim: https://monoskop.org/images/9/90/BAUDRILLARD_Jean_-_1981-Simulacres_et_simulation.pdf
- Bolat, N. & Sirer, E. (2023). Surreal virtual spaces created in cinema with metaverse: Avatar: The Way of Water. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(4), 259–281. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i4.413>
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research*

- in *Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- CINEVRSE Proje Tanıtımı. (2025). *CINEVRSE the first social cinema metaverse*. Reddit. https://www.reddit.com/r/Quest3/comments/1jbmvmz/cinevrse_the_first_social_cinema_metaverse/
- Cline, E. (2011). *Ready Player One*. Crown Publishers.
- Chan, K. (2023). Metaverse: What are the economic benefits? World Economic Forum. <https://www.weforum.org/stories/2023/06/what-will-be-the-economic-benefits-of-the-metaverse/>
- Chuu, S., Lin, H., & Yu, P. (2009). Cinema as an aesthetic and philosophical experience. *Journal of Media Studies*, 22(4), 2015–2021.
- 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. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.1107098>
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM '21)* (pp. 153–161). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3474085.3479238>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies* (pp. 63–87). Hutchinson.
- Hu, Z., Han, Y., Qi, X., Sun, Y., & Zhao, J. (2024). Analyzing the impact and development of the metaverse on film from a film and television creation perspective. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2023)* (pp. 468–474). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-214-9_57
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. Sage Publications Ltd.
- Lyu, B., Niu, Y. & Yang, Y. (2024). The application of VR in the film industry. *Applied and Computational Engineering*, 110(1), 182–187. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/2024.MELB17890>
- Ma, J. (2022). Movies in the metaverse perspective. *Advances in Education Humanities and Social Science Research*, 1 (2), 433. <https://doi.org/10.56028/aehtsr.1.2.433>
- Martínez Cano, F. J. (2023). Metaverse film: The rising of immersive audiovisual through disrupting traditional moving image and its conventions. *AVANCA / CINEMA*, (14), 525–531. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2023.a540>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Modrzejewska, M. (2025). Metaverse as a simulation of reality. https://www.researchgate.net/publication/389624744_Metaverse_as_a_simulation_of_reality
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. https://www.researchgate.net/publication/358497370_Metaverse
- Nieto, J. A. (2022). Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n°24. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 41–56. <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.6544>.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press.

Extended Abstract

Recent developments in computer technologies, particularly in immersive technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR), have transformed the ways individuals interact with digital environments. Within this context, the Metaverse has emerged as a prominent concept for understanding the convergence of virtual spaces, social interaction, and digital experience. Beyond technological discussions, the Metaverse has increasingly become a subject of cultural representation, particularly in cinema, which serves as a powerful medium for imagining, questioning, and interpreting possible digital futures.

This study examines the representation of the Metaverse in Steven Spielberg's *Ready Player One* (2018) and explores how these representations are interpreted by audiences within the context of digital audience culture in Türkiye. Drawing on user-generated comments published on Turkish online film platforms, the study investigates audience perceptions of themes such as virtual identity, immersion, technological escapism, and the social implications of emerging digital technologies. By focusing on audience responses, the research seeks to contribute to a broader understanding of how Metaverse-related narratives are received, discussed, and negotiated in participatory digital environments. The study employs a qualitative content analysis design. The research data consist of 283 Turkish-language audience comments, including 256 comments collected from Sinemalar.com and 27 recent comments obtained from Beyazperde. The comments were coded and analyzed thematically in order to identify recurring patterns, dominant interpretations, and shared concerns among viewers. This methodological approach provides insight into how audiences engage with cinematic representations of the Metaverse and how these representations intersect with wider cultural debates concerning technology and digital life.

The findings reveal seven major thematic categories: digital aesthetics and technological fascination; virtual reality, escapism, and identity construction; nostalgia and popular culture references; Spielberg's directorial approach and cinematic style; concerns regarding digital dependency and detachment from reality; criticisms of narrative structure and emotional depth; and audience profiles and preferences in digital-era cinema. Together, these themes demonstrate that audience responses involve both admiration for technological innovation and critical reflection on its social and cultural consequences. A significant proportion of viewers emphasized the film's visual and technological achievements. The representation of the OASIS universe, supported by advanced CGI, 3D, and IMAX technologies, was frequently described as immersive and engaging. Many viewers regarded the virtual environment as a convincing extension of contemporary digital experience. Audience comments also highlighted the film's extensive use of nostalgic references to popular culture icons such as *Back to the Future*, *The Shining*, and *King Kong*. These references enriched the viewing experience by connecting futuristic digital worlds with shared cultural memories. Another prominent theme concerned the relationship between virtual reality, identity, and escapism. Many viewers expressed a desire to experience the OASIS environment firsthand, emphasizing the appeal of digital spaces that offer anonymity, self-expression, and opportunities for identity experimentation. These responses suggest that audiences perceive Metaverse-like environments not merely as fictional settings but also as symbolic spaces through which contemporary forms of digital identity can be imagined and negotiated. At the same time, several comments reflected concerns about the psychological and social consequences of immersive virtual experiences, including alienation, weakened social ties, and increasing distance from physical reality. Nostalgia emerged as a particularly influential element in audience engagement. Spielberg's incorporation of widely recognized cultural references enabled viewers to establish emotional connections with

the narrative. Rather than functioning solely as entertainment, these references reinforced collective memory and contributed to a sense of cultural continuity within a technologically mediated world. Audience responses also drew attention to Spielberg's directorial style. Many participants praised his ability to combine innovative digital technologies with conventional storytelling techniques. This balance between spectacle and narrative coherence was frequently identified as one of the film's major strengths, demonstrating that technologically sophisticated productions can maintain narrative engagement and emotional resonance.

In addition, viewers reflected on the broader social and philosophical implications of the film. While many admired the possibilities offered by immersive technologies, others expressed concerns regarding digital dependency, social isolation, and excessive engagement with virtual environments. Some participants also argued that the film's emphasis on visual spectacle occasionally limited character development and emotional complexity. The analysis further revealed differences in audience reception across viewer groups. Participants who were familiar with gaming culture and digital environments generally responded more positively to the film's immersive qualities and interactive aesthetics. Some even described the film as representing the future of cinema. In contrast, viewers who preferred more traditional narrative structures occasionally regarded the film as overly dependent on video-game conventions. These contrasting perspectives illustrate how previous media experiences shape audience expectations and interpretations. The findings also highlight the importance of online platforms in the construction of audience meaning. Digital forums and review platforms enable viewers to share interpretations, exchange opinions, and collectively negotiate the significance of cinematic narratives. Through these interactions, audiences become active contributors to cultural discourse rather than passive consumers of media content.

In conclusion, Ready Player One functions not only as a technologically sophisticated cinematic production but also as a cultural text that invites reflection on the relationships among technology, identity, and society. The film occupies an important position within contemporary digital cinema by combining traditional storytelling practices with immersive visual technologies while simultaneously raising questions about the social and ethical implications of virtual environments. Audience discussions on online platforms further demonstrate how Metaverse narratives generate collective reflection and debate regarding the future of digital life. Despite its contributions, the study has several limitations. The analysis is based exclusively on user comments obtained from online platforms, and the absence of demographic information limits the extent to which the findings can be generalized to specific audience groups. Consequently, the results should be interpreted as reflecting broader tendencies within online audience discourse rather than the perspectives of a clearly defined population. Future studies may complement these findings through surveys, in-depth interviews, or focus group research in order to explore how different audience groups interpret Metaverse-related narratives. Comparative research conducted across different cultural contexts may also contribute to a deeper understanding of how digital worlds and immersive technologies are perceived and negotiated in diverse societies.

Yazar Bilgileri

Author Details

1-Elif ÇEVİK, Dr. Eğitim Uzmanı, Milli Eğitim Bakanlığı,
elifcvik2010@gmail.com

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. **None**

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

None

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Çevik, E. (2026). Başlat: Ready Player One filminde metaverse olgusunun izleyici yorumları üzerinden incelenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (73), 85-103, <https://doi.org/10.47998/ikad.1831454>.