



## Gerçek Sanallığın Simülasyonundan Bilinç Kavramına Bakış: “Upload” Dizisi\*

### Review to the Concept of Consciousness from Simulation of Real Virtuality: “Upload” Series

Pınar Basmacı<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Niğde, Türkiye.  
pinarkovaci@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-2552-7955

#### MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 26.10.2022

Düzeltilme tarihi: 26.12.2022

Kabul tarihi: 16.11.2022

Anahtar Kelimeler:

Sanal Gerçeklik,

Gerçek Sanallık,

Simülasyon,

Bilinç.

#### ARTICLE INFO

Article history:

Received: 26.10.2022

Received in revised form: 26.12.2022

Accepted: 16.11.2022

Keywords:

Virtual Reality,

Real Virtuality,

Simulation,

Consciousness.

#### ÖZ

Üç boyutlu ve gerçeğin yeniden üretildiği bir dünya olan sanal gerçeklikten farklı olarak Castells'in gerçek sanallığında, gerçek ile temsili gerçek arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Her şeyin sembolik olduğu bu dünyada, temsili ortamın sanallığı gerçeğin yerini almıştır. Başka bir deyişle ise taklit olan, gerçek olanın yerine geçmiştir ki bu da aynı zamanda simülasyondur. Gerçeğin temsiline dayanan simülasyon için Baudrillard, dünyanın bir simülasyon olduğunu ve hakikat ile simülasyonun sınırlarının belirsizleştiğini söylemektedir. Gerçek ve temsillerinin birbirine karıştığı bu ortamda, bilinç ise önemli bir kavram olarak durmaktadır. Zihnin farkında olma durumu olan bilinç, bedenden bağımsızdır ve bedenin yokluğunda dahi var olabilmektedir. Bu bağlamda *Upload* dizinin ele alındığı bu çalışmanın konusunu, gerçek sanallık ve simülasyon bağlamında bilinç kavramı oluşturmaktadır. Çalışmanın problemi, dizideki dünyanın sanal gerçeklik mi yoksa gerçek sanallık kavramına mı karşılık geldiği ve söz konusu simülasyon dünyasında bilincin nasıl konumlandırıldığıdır. Gerçeğin anlamını yitirdiği ve sanallığın hâkim olduğu bu dünyada, bilincin anlamını yitirip yitirmediğini ve bilincin bedenden özgür olup olmadığını ortaya koymak ise çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Söylem analizi yönteminin kullanıldığı çalışmada, 2020 yılında yayınlanan dizinin ilk on bölümü incelenmiştir. Çalışmada, dizide ortaya konan dünyanın sanal gerçekliğe değil, gerçek sanallığa karşılık geldiği ve her şey bir simülasyondan ibaret olsa da bilincin gerçek olabileceği, ebediyen var olabilmesi mümkün olan bilincin simülasyonunun olamayacağı ve tüm sanallığın içerisinde dahi varlığını koruyabileceği sonucuna varılmıştır.

#### ABSTRACT

Unlike virtual reality, which is a three-dimensional world where reality is reproduced, in Castells' real virtuality, the difference between real and simulated reality has disappeared. In this world where everything is symbolic, the virtuality of the representative environment has replaced the real. In other words, the imitation replaces the real, which is also simulation. For the simulation based on the representation of reality, Baudrillard says that the world is a simulation and the boundaries of truth and simulation are blurred. In this environment where reality and its representations are mixed, consciousness stands as an important concept. Consciousness, which is the state of being aware of the mind, is independent of the body and can exist even in the absence of the body. In this context, the subject of this study, in which the *Upload* series is discussed, is the concept of consciousness in the context of real virtuality and simulation. The problem of the study is whether the world in the series corresponds to the concept of virtual reality or real virtuality and how consciousness is positioned in the simulation world. The study aims to reveal whether the consciousness has lost its meaning and whether the consciousness is free from the body in this world where reality has lost its meaning and virtuality is dominant. In the study, in which the discourse analysis method was used, the first ten episodes of the series published in 2020 were examined. In the study, it was concluded that the world revealed in the series corresponds to real virtuality, not to virtual reality and that although everything is a simulation, consciousness can be real, the consciousness that can exist forever cannot be simulated, and that it can maintain its existence even in all virtuality.



## Atıf Bilgisi / Reference Information

Basmacı, P. (2022). Gerçek Sanallığın Simülasyonundan Bilinç Kavramına Bakış: “Upload” Dizisi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 8 (2), Kış, s. 28-41.

### 1. Giriş

Fiziki gerçekliğin suni olarak yeniden üretilmesi olan sanal gerçeklik bir arayüz ve iletişim ortamıdır. Kullanıcıların etkileşimde olduğu sanal gerçeklikte, insan ile makine arasındaki engeller yok edilmektedir. Doğallık, gerçeklik ve kontrol ise sanal gerçekliğin önemli unsurlarıdır. Manuel Castells, söz konusu sanal gerçeklik kavramına karşı çıkmakta ve gerçek sanallık kavramını ortaya koymaktadır. Geçmiş, şimdi ve geleceğin tek mesajda harmanlandığı bu yeni kavramda, gerçek yalnızca metafor değildir, fiili deneyimlerde mevcuttur ve sahte bir dünya söz konusudur.

Castells'in gerçek sanallık kavramını ortaya atmasındaki temel nedenlerden biri de gerçek ile sembolik gerçek arasındaki farkın ortadan kalkması, her şeyin sembolik olmasıdır. Bu yeni ortamda zaman ve mekân anlamını yitirmiştir, gerçeğin sınırları belirsizleşmiştir, maddi gerçeklik yoktur ve bu yüzden sanal gerçeklik yerini gerçek sanallığa bırakmıştır.

Gerçeğin sınırlarının belirsizleşmesi, aynı zamanda gerçekle temsilinin arasındaki sınırların da belirsizleşmesi anlamına gelmektedir ki bu da Baudrillard'ın simülasyonuna işaret etmektedir. Taklitlerin gerçeğin yerine geçtiği simülasyon, özünde bir gerçeklikten yoksundur. Artık gerçek yerini, gerçekten daha gerçek bir görüntüye bırakmıştır ve dünya bir simülasyon dünyasıdır. Gerçek sanallık ve sanal gerçeklik ile dünyanın bir simülasyona dönüştüğü tartışmalarındaki önemli bir noktayı bilinç kavramı oluşturmaktadır. Çünkü bilinç ile her şey anlam kazanmakta, gerçeklik, sanallık ya da gerçeğin temsilinin farkındalığı bilinçle sağlanmaktadır. Bu bağlamda empatik davranış biçimi olan bilincin, dünyayla uyum sağlama biçimi olduğunu söylenebilir. Ayrıca bilme, tepki, farkındalık, dikkat, uyanıklık hali ve en öz tabiri ile de zihnin farkındalığı olan bilincin, bedenden özgür olduğunu iddia etmek mümkündür. Swinburne, bu doğrultuda bilincin bedenden bağımsız olduğunu ve beden yok olmasında bile bilinçli bir hayatın mümkün olabileceğini söylemektedir (akt. Büyük, 2013: 139).

Tüm bunlar doğrultusunda *Upload* dizisinin ele alınacağı çalışmada, dizi simülasyon ve sanal gerçeklik ile gerçek sanallık kavramları üzerinden incelenecektir ve dizi içerisinde bilinç kavramı üzerine odaklanılacaktır. Bu bağlamda, dizideki dünyanın sanal gerçeklik mi yoksa gerçek sanallık kavramına mı karşılık geldiğini ve bu simülasyon dünyasında bilincin nasıl konumlandırıldığı sorusuna cevap aramak çalışmanın problemi oluşturmaktadır. Amacı ise sanallığın hâkim olduğu bir dünyada bilincin anlamını yitirip yitirmediğini ve bilincin bedenden özgür olup olmadığını tespit etmektir. Bu perspektifle, öncelikle sanal gerçeklik ve gerçek sanallık kavramlarının ele alınacağı çalışmada, daha sonra simülasyon kavramından bahsedilecektir. Ardından bilinç kavramına değinilecek ve sonrasında da dizi analiz edilecektir. Sonuç bölümünde ise elde edilen bulgular tartışılacaktır.

### 2. Sanal Gerçeklik ve Gerçek Sanallık Kavramları

Manuel Castells'in ortaya attığı gerçek sanallık kavramını daha iyi anlamlandırabilmek için öncelikle Castells'in ters yüz ettiği sanal gerçeklik kavramından bahsetmek gerekmektedir. Bu bağlamda da sanal gerçekliğin tanımıyla başlanmalıdır. Chandler ve Munday (2018: 355), sanal gerçeklik için iki farklı tanım ortaya koymaktadır. İlki, bireylerin, bilgisayarda üretilen üç boyutlu bir dünyada, sanal nesnelere etkileşimde bulunma imkânı tanıyan bir arayüzdür. İkincisi ise katılımcıların, bilgisayar aracılığıyla normal duyuşal girdilerini enformasyon ile değiştirerek, onları başka bir yerdeymiş gibi hissetmeleri için tasarlanmış, eşzamanlı görsel, işitsel ve temas dair uyarılar aracılığıyla sanal aidiyet duygusu yaratan bir



iletişim ortamıdır. Esasında, söz konusu iki farklı tanım için sanal gerçekliğin iki farklı türünden bahsedildiği de söylenebilir. Aradaki fark ise birinin arayüz, diğersinin ise iletişim ortamı olmasıdır.

Sanal gerçekliğe dair farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Bunlara da kısaca değinmek gerekmektedir. Bu bağlamda sanal gerçeklik, fiziki gerçekliğin suni şekilde tekrardan üretilmesi veya alternatif bir gerçeklik algısının yaratılması ve kullanıcının duyularının, yaratılan ortamla etkileştirilmesiyle yönlendirilen dijital bir veri ortamıdır. Sanal gerçeklik ayrıca, kullanıcı veya izleyicinin, ortaya konan bir görüntü ortamı içine girmesi ve daha ileride ise o görüntüyle etkileşmesine dayalı, farklı teknolojilerden meydana gelmiş güç, dokunma ve hareket gibi duysal etkilerin benzeştirilerek yeniden üretilmesi olarak da tanımlanabilmektedir (Kuruüzümcü, 2007: 93-94). Kuruüzümcü'nün tanımlamalarından yola çıkıldığında sanal gerçekliğin, teknolojiler vasıtasıyla suni bir gerçekliğin yaratıldığı dijital bir ortam ve kullanıcıların bu yapay gerçeklikle etkileşimde olması olduğu söylenebilir.

Başka bir tanıma göre de sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ait bir şeyin, bilgisayarlar vasıtasıyla ortaya konmuş üç boyutlu benzeri ile kullanıcının bu benzerliği deneyimlemesidir (Kayabaşı, 2005: 151). Sanal gerçekliği, bilgisayarlarca oluşturulan, kullanıcıya sunulan ve kullanıcının, bu ortamı gerçek bir ortam olarak algılamasını sağlayan yapay bir alan olarak da tanımlamak mümkündür (Yücel, 2016: 409). Bu tanımlamalardaki ortak nokta sanal gerçekliğin, gerçekliğin tekrardan üretilmesi olmasıdır.

Sanal gerçekliğin bir başka boyutu gerçekliğin kendisinin, yeniden meydana gelen bir türü olarak dijital teknolojiler vasıtasıyla izole edilmiş bir materyal olmanın yanı sıra, aynı zamanda nesnelleştirilmiş bir akıl da olmasıdır (Yoh'dan akt. Arıcı, Kılınç ve Bayçu, 2019: 7). Öz ile yapay zekâ da söz konusudur. Bununla birlikte sanal gerçeklik kavramı, kendisine ait sınırı ve karakteri olan yeni gerçeklikler ortaya koyma imkânı sağlamıştır. Bu gerçeklik esnektir, aynı zamanda da yoruma açıktır (Kuruüzümcü, 2007: 93). Çünkü ortada gerçek değil, gerçeklik vardır ve bu gerçeklik de değişkendir.

Orhan ve Karaman (2011: 3) sanal gerçekliğe farklı bir bakış açısı getirerek, sanal gerçekliğin, bir teknoloji olmaktan daha fazla gerçeğin tekrar ortaya konmasında teknolojiyi kullanmak olduğunu ifade etmektedirler. Kısaca gerçekliğin yeniden üretilmesinde teknolojinin kullanılması olduğunu söylemektedirler.

Bireysel deneyim olanağı sağlayan sanal gerçekliğin, geleceği şekillendirmesinin mümkün olduğunu ifade eden Ferhat'a (2016: 724) ek olarak Kurbanoglu (1996: 22; 25) da sanal gerçeklikle amaçlananın, insan ile makine ilişkisini arttırmak adına, insan ve makine arasında var olan engellerin yok edilmeye çalışılması olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca sanal gerçekliği oluşturan üç öğenin doğallık, gerçeklik ve kontrol olduğunu da eklemektedir. Bu noktada sanal gerçekliğin insan ve makine ilişkisini pekiştirmesinden ötürü, gelişen teknolojiyle Ferhat'ın da ifade ettiği üzere geleceği şekillendireceği söylenebilmektedir. Bununla birlikte sanal gerçekliği oluşturan öğeler de dikkat çekicidir. Gerçekliğin yapay bir şekilde üretilmesi olan sanal gerçekliğin iki öğesini doğallığın ve gerçekliğin oluşturması son derece ironiktir.

Sherman ve Craig'e göre ise sanal gerçekliğin, başlıca dört özelliği söz konusudur: Belirli bir ortamın içeriği olan sanal dünya, sadece kendi yaratıcısının zihninde bulunabilmekte veya diğerleriyle paylaşarak dağıtılabilmektedir. Söz konusu dünya, bir ortam vasıtasıyla belirginleşmektedir ve esasında hayalidir. Nesnel bir mekânda birleşmektedir. Ayrıca söz konusu nesnelere idare eden ilişkiler ve kurullarla ilgili açıklamadır (akt. Arıcı, Kılınç ve Bayçu, 2019: 6).

Bunların yanı sıra sanal gerçekliğin birtakım özelliklerinden bahsetmek mümkündür. Sanal gerçeklik, gerçeklik algısı yaratmaktadır. Karşılıklı etkileşim sağlamakla birlikte, gerçekte olmasına rağmen, bireylerin keşfetme imkânının olmadığı alanlar için gerekli olanakları sunmaktadır. Gerçekte mümkün olamayacak yerleri üretmektedir. Ayrıca, fiziki olarak farklı yerlerde bulunan bireyleri birleştirebilme ve soyut kavramları farklı yönleriyle sunabilme potansiyeline sahiptir (Çavaş vd. akt. Şekerci, 2016: 114). Bu bağlamda sanal gerçekliğe dair söylenenleri yapay gerçekliğin üretildiği, hayali olduğu, kullanıcılarına birtakım imkânlar sunduğu, sanal bir mekânın söz konusu olduğu ve zamansızlığın olduğu şeklinde toparlamak mümkündür. Sanal gerçekliğin uygulama alanlarına değinildiğinde ise sanat, eğlence, eğitim,



sağlık ve tasarım alanlarında kullanıldığı söylenebilir (Şekerci, 2016: 115-120). Ancak sanal gerçekliğin, iletişim teknolojileriyle de yakından bağlantılı olmasından ötürü, iletişim alanında da söz konusu olduğunu belirtmek gerekmektedir. İletişimdeki sanal gerçeklik ise daha çok sosyal medya ortamlarında üretilen yapay gerçekliktir.

Sanal gerçeklik kavramından bahsettikten sonra gerçek sanallık kavramının ne olduğunu da ele almak gerekmektedir. Manuel Castells, sanal gerçeklik kavramını anlam bozumuna uğratmakta ve gerçek sanallık kavramını ortaya atmaktadır. Bu bağlamda gerçek sanallıkta Castells'in en önemli kuramcı olduğunu söylemek gerekmektedir. Bu yüzden gerçek sanallık kavramı Castells üzerinden ilerleyecektir.

Castells (2013b: 503-504), gerçek sanallık kültürünü, enformasyonel paradigmada, uzamlar akışı, zamansız zamanın mekânları aşması ve zamanı yok etmesiyle ortaya çıkan kültür olarak tanımlamaktadır. Castells gerçek sanallık kavramında, gerçeğin yalnızca metafor olmadığını, aynı zamanda fiili deneyimlerin de olduğu sahte bir dünya olduğunu belirtmektedir. Zamansızlığa ve mekânsızlığa vurgu yapan Castells, gerçek sanallıkta gerçeğin yalnızca temsillerden ibaret olmadığını söylemektedir.

Gerçek sanallığı detaylandırmadan evvel neden ortaya çıktığına değinmek gerekmektedir. Castells (2013a: 501), yeni iletişim sistemlerinin, uzam ile zamanı ve insan yaşamının önemli kısımlarını köklü bir değişime uğrattığını ifade etmektedir. Yerelliğin, tarihsel, kültürel ve coğrafi karşılığında ayrıştığını ve işlevsel ağlarla tekrar birleştiğini, bu durumda da mekânlar uzamının, yerini akışlar uzamına bıraktığını belirtmektedir. Geçmiş, şimdi ve gelecek, özdeş mesaj içerisinde, birbiriyle etkileşimde olabilecek türde ayarlandığında da zaman silinmektedir. Akışların uzamı ve zamansız zaman, yeni bir kültürün temelini oluşturmaktadır ki bu yeni kültür, kurgunun, kurmaya duyulan inanç olduğu gerçek sanallık kültürüdür. Castells, mekânın ve zamanının önemini yitirdiğini, mekânsızlığın ve zamansızlığın anlam kazandığını ve bu kültürde, düşsel olana inanma duygusunun ağırlığını anlatmaktadır.

Sanal kültürde meydana gelen değişimin öncüsünün internet olduğunu da belirtmek gerekmektedir. İnternetle birlikte, uzamlar arasında eş zamanlı bir bağın kurulma imkânı ortaya çıkmıştır. Paylaşılan mesajlarla birlikte ortaklaşa edinilen tecrübeler, hipermetne sığdırılmıştır. Bu da gerçek sanallığın temelini oluşturmuştur. Biraz daha açmak gerekirse, gerçek sanallığın sanallığı, elektronik devrelere olan bağımlılığından, gerçekliği ise deneyimleme esnasında, düşünceleri oluşturan görüntü, ses, şekil gibi unsurların birçoğunun küresel hipermetinden sağlanmasından dolayı gelmektedir (Castells'den akt. Sandilaç, 2020: 56). Kısaca sanal bir ortamda paylaşılan tecrübeler olarak da açıklanabilen gerçek sanallık, teknoloji aracılıdır ve gerçekliğin temsillerinden oluşmaktadır.

Gerçekliğin temsili bağlamında Castells (2013a: 497), bütün iletişim biçimlerinin, göstergelerin üretim ve tüketiminden oluştuğunu söylemektedir. Bundan dolayı da gerçeklik ile sembolik temsil arasında ayrım olmadığını ifade etmektedir. Tüm toplumlardaki insanların, sembolik bir ortam içerisinde var olduğunu ve sembolik bir ortam vasıtasıyla hareket ettiğini belirtmektedir. Bu yüzden de tüm iletişim yöntemlerinin, elektronik olarak bütünleşmesinde birleşen yeni iletişim sisteminin tarihsel biricikliğinin, sanal gerçekliği başlatması değil, gerçek sanallığı inşa etmesi olduğunu eklemektedir. Öz ile Castells, gerçeklik ile temsili arasındaki farkın ortadan kalktığını, hatta gerçekliğin yerini artık temsiller sisteminin aldığını ve bunun temelini de iletişim teknolojileriyle atıldığını anlatmaktadır.

Castells (2013a: 498) esasında gerçek sanallığı, gerçekliğin kendisinin bütünüyle yakalandığı, tamamıyla sanal bir ortamda, görüntülerin yalnızca deneyimlerinin iletildiği ekran üzerinde kalmadığı, aynı zamanda deneyim haline de geldiği bir varsayma dünyasına yedirildiği bir sistem olarak tanımlamaktadır. Daha başka bir deyişle Castells, gerçek sanallıkta esas olanın, deneyimlerin aktarılması ya da paylaşılmasının ötesine geçilerek, söz konusu sanal ortamın bizzat kendisinin deneyimlerin yaşandığı yer haline geldiğini söylemektedir.

Bunların yanı sıra gerçek sanallığın zaman ve uzamı yeniden ortaya koyduğuna da değinmek gerekmektedir (Güngör, 2020: 13). Bu kültür, zamanı zamansızlık ve eşzamanlılık olarak iki şekilde değiştirmiştir (Büyükbingöl, 2019). Çünkü hem zaman önemini yitirmiş ve sanal ortam her an ulaşılabilir bir hal almıştır



hem de tüm dünyaya eşzamanlı olarak ulaşım imkânı tanımıştır. Laughey (2010: 110) Castells'in buna "zaman dışı zaman" adını verdiğini belirtmektedir.

Bunlarla birlikte Castells, gerçeğin bundan böyle sanal olarak algılandığını ifade etmekte ve dijital iletişim teknolojileriyle ortaya çıkan temsili ortamın sanallığının, gerçekliğin yerini aldığını söylemektedir (Büyükbingöl, 2019). Çünkü Castells'e (2013a: 497) göre, gerçeklik deneyimlenen hali ile her zaman sanaldır. Castells bunu, her zaman pratiğin, gerçek manadaki karşılığına işaret etmeyen bir anlamla sarılan sembollerle algılandığı ile açıklamaktadır. Daha başka bir ifadeyle de Castells'e göre zaten gerçeklik kavramı yok olmuş ve sanallaşmıştır.

Castells (2013a: 498) bu durumu biraz daha detaylandırmakta ve şunları söylemektedir: Mesajların içeriğinde var olan kültürel çeşitlilik, insanların birbirleriyle açık ve örtülü, çok boyutlu olarak iletişim kurmasını sağlamaktadır. Bu yüzden elektronik medya kuramcıları, yeni sembolik ortamın "gerçekliği" temsil etmediğini savunmakta ve bununla da ilkel bir şifrelenmiş gerçek deneyime işaret etmektedirler. Ancak böyle bir deneyim zaten hiç var olmamıştır. Bütün semboller, kendilerine yüklenen anlamla birlikte yerinden kaymıştır ve bütün gerçeklik, sanal olarak algılanmaktadır. Bu bağlamda da her geçen gün daha fazla görsel ve işitsel bir evren çevresine kurulan gerçek sanallık kültürü, her yerde zihinsel temsil ve iletişime sızmakta ve kültürlerin çeşitliliğini elektronik bir üstmetinde birleştirmektedir (Castells, 2013b: 4). Enformasyon çağıyla birlikte ise gerçeklik kavramının sınırlarının belirsizleşmiş ve maddi gerçeklik var olmadığından dolayı da bireyler, sanal gerçekliğin değil, gerçek sanallığın içerisinde yaşamaya başlamıştır (Güngör, 2020: 5).

Daha öz bir deyişle de temsillerden oluşan sanal ortam, gerçeklikten çıkıp, gerçek haline gelmiştir. Fakat Castells'e göre daha vahimi, gerçekliğin sanal olarak algılanmasıdır ve burada, gerçek sanallık kültürünün birleştiricisi de yine sanal bir mekândır. Gerçeklik algısının değişken olduğu bu yeni kültürde, gerçekliğin ne olduğu sorusunun cevabı olmadığından da sanal gerçeklik, günümüzde yerini artık gerçek sanallığa bırakmıştır. Sanal gerçeklik ve gerçek sanallık kavramlarından bahsedilen bu başlığın ardından, sonraki başlıkta gerçeklik kavramının belirsizleştiği sanal ortam içerisinde önemli bir yeri olan simülasyon detaylandırılacaktır.

### 3. Baudrillard'ın Simülasyonu

Sanal gerçekliğin üzerine kurulduğu başlıca unsurlardan biri simülasyondur. Böylece, belli bir süreç, sistem veya modelin, bir başka ortamda tekrardan ortaya konarak, incelenmesi ve dönüştürülmesi olanaklı olmaktadır (Kuruüzümcü, 2007: 94). Sanal gerçekliği oluşturan temel noktalardan birinin simülasyon olduğu göz önüne alındığında, simülasyon kavramını detaylandırmak çalışma açısından faydalı olacaktır. Ancak öncesinde Baudrillard'ın (2012: 22), bir yanılsama olarak dünyanın çözülmesi ve gerçek nezdinde bütün olasılıkların tüketilmesi sürecinin sonunda, bir simülakrın, sanal gerçeklik olarak yeniden dirilmesini yöneten Tanrı olduğu söylemine değinmek gerekmektedir. Baudrillard, dünyanın bir temsiller sistemi olarak algılanmasının ardından, gerçeğin taklidi olan simülakrın, gerçeğin yerini taklitlerin aldığını söylemektedir. Ayrıca, söz konusu simülakrın, sanal gerçeklikte doğmasını sağlayan Tanrı olduğunu söyleyerek de Tanrı'nın da artık bir simülakr olduğunu söylemektedir ki Baudrillard (2011: 214), "Tanrı ölmedi, hipergerçek bir şeye dönüştü" diyerek, zaten buna işaret etmektedir.

Mutlu (2012: 263) sanal gerçeklikte, kullanıcının kendisini "oradaymış" gibi hissettiğini ifade etmektedir. Söz konusu "oradaymış" gibi hissetme simülasyona gönderme yaparak, sanal gerçeklik ve simülasyonun bağintısını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda simülasyonu detaylandırmak önemlidir.

Baudrillard'ın (2011: 6) simülakr, simüle etmek ve simülasyon tanımları kısaca şöyledir: Gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm simülakr iken, gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak da simüle etmektir. Simülasyon ise bir olgunun, bilgisayar aracılığıyla yeniden üretilmesidir. Üç kavramdaki temel nokta gerçeğin taklidinin söz konusu olmasıdır.



Simülasyon ayrıca, bir köken ya da gerçeklikten yoksun olan gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesi anlamına gelmektedir ve bu kavram, “gerçekle-sahte” ve “gerçekle-düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2011: 13-15). Esasında yok edilen gerçek olmaktadır ve sahtelerle düşseler gerçeğin yerine geçmekte, böylece gerçekle aralarında fark kalmamaktadır.

Bununla birlikte simülakrların, herhangi bir nesneye karşılık gelemeyen nesnesiz görüntü veya nesnelliliğiyle gerçekliğini sadece kendi hayaletimsi yapısında ya da sanallığında bulan görüntü olduğu söylenebilir (Baudrillard, 2012: 14). Öz ile gerçek gibi algılanmak isteyen simülakr, esasında herhangi bir gerçekliği temsil etmemektedir. Baudrillard (2008: 132) buna ek olarak, hipergerçekliğin kendisini oluşturan simülakrların, ayrıcalıklar ve önyargılar düzeyinde, karşılıklı değiş tokuş yoluyla, hem sanat hem de gerçeğin ulaşabileceği en üst aşamayı temsil ettiğini söylemektedir. Daha açık bir deyişle de gerçeğin yerini alan ve gerçeğin kendisinden daha gerçek olarak algılanan hipergerçekliğin parçalarından olan simülakrlar zaten gerçeğin varabileceği en üst noktadadır. Baudrillard’ın bu söylemleri, ortadan kalkan gerçeğin yerine geçen temsili gerçeklerin daha gerçek olduğunu vurgulamaktadır.

Üç boyutlu olan simülakrların, gerçeğe iki boyutlu simülakrlardan daha fazla benzediğini söyleyen Baudrillard (2011: 153; 195), gerçek, yerini gerçekten daha gerçek olan bir görüntüye bırakarak yok olmaktadır diyerek yine aynı noktanın altını çizmektedir.

Simülasyon temelde yeniden canlandırmanın karşıtıdır. Çünkü yeniden canlandırma, gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik ilkesi olduğundan beslenirken, simülasyon, bir çeşit göstergeden beslenmektedir. Bu gösterge ise bir değer olarak göstergenin yadsınması, her türlü gönderenin tersine çevrilmesi ve öldürülmesi anlamlarını taşımaktadır. Simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını kapsamış durumdadır. Simülasyon, her yerde bir caydırma stratejisiyle örtüşen gerçeği ve hipergerçeği kapsayan bir stratejidir (Baudrillard, 2011: 19; Öker, 2005: 214-215). Daha kısa bir deyişle ise yeniden canlandırma gerçekliği baz alırken, simülasyon gerçeğin temsili baz almaktadır. Bu da simülasyonun gerçeği ortadan kaldırması anlamına gelmektedir.

Bu bağlamda şunu söylemek gerekmektedir ki yokluğa gönderme yapan simülasyon, evrenle beraber tüm kültürlerle özgü gerçeklik kavramını da sorgulamayı sağlamaktadır. Bu da gerçeğin yok olarak, yerini simülakrlara bıraktığı bir süreci ortaya çıkarmakta ve böylece, gerçeğin tekrardan yaratımı yaşanmaktadır (Öker, 2005: 211). Bu da simülasyonun neden gerçeği yok ederek, onun yerine geçtiğini açıklamaktadır. Böylece gerçek artık bir simülakr olarak sunulmaktadır ve daha da kötüsü ise inanılacak başka bir şey olmadığından ona inanılmaktadır (Baudrillard, 2012: 25). Artık insanlar gerçeklerin yoksunluğundan dolayı, simülasyonlara inanmak durumunda kalmaktadır.

Bu noktada simülasyonda, gerçeğin yerine gerçekliğin geçtiği ifadesi önemlidir (Büyükbingöl, 2019). Çünkü artık “gerçek” kavramı yok olmuş, yerini “gerçeklik” kavramı almıştır. İçeriksel değişme, kavramsal dönüşümü de getirmiştir. Bu bağlamda Baudrillard (2008: 3; 2012: 17), tüm gerçekliğin, kod ile simülasyona özgü hipergerçeklik tarafından yok edildiğini söylemektedir. Ayrıca Baudrillard’a göre, kusursuz gerçek olduğunda, gerçekten daha gerçek olduğunda, dünya eksiksiz simülasyonun etkisi altına girecektir.

Söz konusu kusursuz gerçeklik için de toplumlar, uzun zamandan beridir gerçekliği yeniden üretip, canlandırmaya çalışmaktadır. Ancak artık elinden kaçırıldığı gerçeklik, hipergerçek bir şeye dönüşmüştür ve günümüzün maddi üretimi, geleneksel üretimin tüm özelliklerine sahip olmanın yanı sıra onun çok daha büyük yansımalarının ötesinde değildir (Baudrillard, 2011: 44). Bu yanılsamanın nedeni de yitirilen gerçeklik ile bu gerçeklikle taklidinin arasındaki sınırların yok olmasıdır. Bu noktada Baudrillard (2008: 61; 2011: 19), hakikat ile simülakrların nerede başlayıp bittiğinin anlaşılmasının imkânsız olduğunu söylemektedir. Ayrıca simülakrların, gerçeğin değil, yalnızca kendi kendisinin yerine geçebildiğini de eklemektedir. Baudrillard esasında sürekli olarak artık “gerçek” kavramının yok oluşunun altını çizmektedir.

Baudrillard (2012: 31), yine aynı doğrultuda simülasyonun karşıtı olarak gerçeği değil, yanılsamayı koymaktadır. Gerçeğin kendisinin ise bir simülasyon örneğinin ötesine geçemeyeceğini eklemektedir.



Çünkü Baudrillard'a (2012: 36) göre, simülakr, gerçeği gizlemekten ziyade, kendisinin olmadığını gizleyen gerçekliktir, başka bir deyişle de simülakr, gerçektir. Bu bağlamda da Baudrillard, dünyadaki her şeyin bir simülasyon olduğunu ifade etmektedir (Öker, 2005: 200). Hatta O'na göre simülasyon evreninde yaşanılmaktadır (Baudrillard, 2012: 37). Daha öz bir deyişle, gerçeğin artık taklitlerin karşılığı olduğu dünya bir simülasyon dünyasıdır ve bu dünyadaki her şey de bir simülasyondur.

Bunların yanı sıra yaşanan söz konusu simülasyon evrenindeki simülakrları, Baudrillard üç grupta sınıflandırmaktadır: Doğal simülakrlar, üretici simülakrlar ve simülasyon simülakrları. Biraz daha açmak gerekirse, doğal simülakrlar, uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme, kopyalama ve taklit üzerine kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip simülakrlardır. Üretici simülakrlar, tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üzerine kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip olan simülakrlardır. Simülasyon simülakrları ise bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, toplam bir işlemsellik, hipergerçeklik ve toplam bir denetimim amaçlayan simülakrlardır. Simülasyon simülakrları, içinde yaşanan evrene karşılık gelmektedir ve gerçeğe değil, hipergerçeğe özgü bir düzendir (Baudrillard, 2011: 168; Baudrillard, 2008: 4).

Bu simülakrlardan birinci basamaktaki simülakrlar doğal değer yarasınca, ikinci basamaktakiler ticari değer yarasınca ve üçüncü basamaktakiler de yapısal değer yarasınca belirlenmektedir. Ayrıca birinci basamaktaki simülakrlar, gerçek ve simülakr arasındaki farkı hiçbir zaman ortadan kaldırmamakta ve arada her zaman belirgin bir çatışma olmaktadır. İkinci basamaktaki simülakrda gerçek yok edilerek, sorun basite indirgenmektedir ve ortaya imgeden, yankıdan, aynadan ve görünümünden yoksun gerçeklik çıkmaktadır. Üçüncü basamaktaki simülakrda ise anlamlı olabilmenin yolu bir modele ait olmaktır (Baudrillard, 2008: 87; 95; 98).

Bu noktadan hareketle, birinci basamaktaki simülakrların gerçekle çatıştığını, ikinci basamaktakilerin gerçekliği ortadan kaldırdığını ve üçüncü basamaktaki simülakrlar içinse yalnızca temsillerden söz edilebileceği söylenebilir. Üçüncü basamaktakiler için artık gerçeklik kavramı anlamını yitirmiştir ve anlam kazanmanın yegâne yolu bir temsiliyete bağlı olmaktır. Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon kavramından bahsedilen bu başlığın ardından, sonraki başlıkta bilinç kavramı ele alınacaktır.

#### 4. Bilinç Kavramını Anlamlandırma

Sanal gerçeklik, yeni bir bilinç düzeyinin araştırılmasına uygun bir ortam sağlamaktadır (Kuruüzümcü, 2007: 95). Bu da söz konusu çalışmada bilinç kavramından bahsetmeyi gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda bilincin, canlıların birlikte yaşamalarının bir sonucu olduğu söylenebilir. Ancak söz konusu canlıların sosyal canlılar olması durumunda bilinç kavramından bahsedilmektedir. Bu yüzden, insan dışındaki sosyal olan diğer canlılar da bu sınıfa dâhil olmaktadır (Coşan, 2016: 25). Daha kısa bir deyişle ise bilincin, sosyal olan canlılara ait bir özellik olduğu söylenebilir.

Bilincin doğuşuna gidildiğinde ise "ayna nöronlar"ıyla arasında bağ kurulduğu görülmektedir. Empatik davranış biçimi olarak da nitelendirilebilecek bu nöronların, bireyin kendi eylemlerinin yanı sıra, başkasının eylemlerinde de aktif oldukları tespit edilmiştir. Karar verme görevini yerine getiren prefrontal korteks ile konuşma ve dil desteği sağlayan inferior parietal lob bölgeleri ise daha fazla bilinenleridir. Ayna nöronlarıyla birlikte, düşünme, hafıza ve olayların içsel yaşanması uyarılmakta, bilinç ortaya çıkarak, geleceğin ön görülmesi imkânı doğmaktadır (Coşan, 2016: 25-26). Bu bilgiler ışığında, gelecekle ilgili fikir yürütülebilme kabiliyeti kazandıran bilincin, bireyin hem kendi hem de diğerlerinin eylemleriyle ilgili davranışları olduğu söylenebilir.

Bunun yanı sıra tarihsel bir gerçeklik içerisinde bulunan bilinç, kendi eylemi aracılığıyla içinde bulunduğu somut gerçekliği kendi ürünü olarak kavrayıp, değiştirmektedir (Özçınar, 2007: 2). Ayrıca bilinçli faaliyetlerin sonucu olan düşünceler, üretim bağlarından ilerleyerek, bilinçli formlar şekline gelmektedir (Subaşı, 2018: 161). Bu noktadan hareketle de bilincin, var olan gerçekliği kendine göre yorumladığı sonucuna da varılabilmektedir.



Bilincin tanımı ele alındığında ise gündelik kullanımında bilinç kavramının uyarılara tepki verebilme, farkındalık, dikkat ve uyanıklık hali gibi anlamalara geldiği söylenebilir (Doğan, 2018: 23). Ayrıca bilinç, ortaklaşa etkileşim ve toplumsallık bağlamında, insanın iradesi, duyguları, heyecanı, karakteri, sezgileriyle zihninin farkında olması olarak da tanımlanmaktadır (Özlem'den akt. Büyük, 2013: 137). Öz ile bilinç, zihnin farkındalığına da karşılık gelmektedir.

Başka bir tanıma göre ise bilinç, bilen varlığın, başkasına dair edindiği zihinsel bir fonksiyondur. Bireylerin, başkaları ve çevresine dair edindiği bilinç, “nesne bilinci” iken, kendisinin farkındalığı ise “özbilinç” veya “kendinin bilinci”dir (Büyük, 2013: 136). Bu bağlamda iki farklı bilinçten bahsedilebildiği ortaya konmaktadır.

Bunların yanı sıra bilinç, insanın varlığının temelindeki büyük bir problem olduğundan, bilinci incelemek, beynin davranışla arasındaki ilişkinin ya da beynin haritasını incelenmesinin daha ötesine gitmeyi gerektirmektedir. Koma halindeki ve anestezi altındaki kişilerin bilinçlerinin ya da bilinçsizliklerinin ölçülmesi çalışmalarıyla, bilincin esasında ne denli karışık bir yapı olduğunun ortaya konması da bunu desteklemektedir (Doğan, 2018: 23-24). Doğan'a göre bilinç, formüle edilebilecek bir şey olmanın ötesindedir.

McLuhan'ın (2017: 11; 13), kişisel duyuların kapalı sistemler olmayıp, bilinç adı verilen yaşamda sonsuz bir şekilde birbirine evirildiği söylemi de Doğan'ın söylemlerini pekiştirmektedir. McLuhan ayrıca, uzatılmış yeti ve duyuların, artık kolektif olarak bilinçli hale gelmeyi talep eden tek bir deneyim alanı oluşturduğunu ifade etmektedir. Bununla birlikte McLuhan, insanın, duyu organlarından bir tanesini, diğer tüm duyu ve yetilerini bozacak bir şekilde geliştirmeye çalıştığını ifade etmektedir. McLuhan, bu savına J. Z. Young'tan aktardığı şu cümlelerle devam etmektedir:

İster dışsal ister içsel olsun, uyarıların etkisi, beynin bir bölümünün ya da tamamının işleyişinde uyumun bozulmasıdır. Spekülatif bir iddiaya göre, bu bozulma bir şekilde, beyinde önceden kurulmuş edimsel kalıbın bütünlüğünü parçalar. O zaman beyin, girdiler arasından, modeli onarmaya ve hücreleri düzenli, eşzamanlı işlerliğe döndürmeye eğilimli olan özellikleri seçer. Beynimizdeki bu modeller düşüncesini ayrıntılarıyla geliştirebildiğimi söyleyemem, ama bu düşünce, bizim kendimizi dünyaya ve dünyayı kendimize uydurmaya nasıl eğilimli olduğumuzu göstermek açısından büyük olanaklar sunuyor.

Young'ın bu cümleleri, Özçınar'ın daha önce bahsedilen bilincin, somut gerçekliği kendi ürünü olarak kavrayıp, değiştirdiği söylemleriyle özdeştir. Bu da Young'ın düşüncelerinden yola çıkarak duyu organlarından meydana gelen değişimin, beynin işleyişindeki uyumu bozmasıyla, beyinde var olan düzenin bozulduğu ifade edilebilir. Bozulan düzenin bir sonucu olarak da bilincin devreye girerek, dünyayla uyumlu olmaya çabaladığı veya olayları kendisine göre yorumladığı söylenebilir.

Bunların yanı sıra Eagleton'a (2015: 107) göre, bilinç kavramının iki farklı işlevi söz konusudur. Bunlardan biri “zihinsel yaşam”a tekabül ederken, diğeri ise kanun, din ve siyaset gibi inanç sistemlerine karşılık gelmektedir. Ercan (2019: 117) ise madde ve ruh olarak ikiye ayrılan felsefe tarihinin, söz konusu ikilik üstüne kurulu olduğunu belirtmekte ve fiziksel dünyanın sanal mekâna evirildiğini, bu yüzden de “madde tabanlı yaşamdan”, “zihin tabanlı yaşama” geçişin başladığını iddia etmektedir. Bu bağlamda da sanal gerçeklik teknolojileriyle bilincin, kendisinin bir dünya ortaya koyabilecek güçte olduğunu eklemektedir. İki bakış açısında da zihinsel yaşam ortak noktayı oluşturmaktadır. Ancak çalışma içerisinde daha önemli olan noktayı Ercan'ın sanal gerçeklik teknolojileriyle birlikte, bilincin, yaşam yaratabilecek imkânda olduğu söylemi oluşturmaktadır. Burada değinilmesi gereken bir başka konu ise internetin tüm dünyayı sarmasıyla, zaman ve uzam farkının ortadan kalkması ve böylece beden, fiziksel dünyada bulunurken, bilincin ise sanal dünyada, dilediği zaman ve uzamda gezinebilmesidir ((Işıklı ve Küçükvardar'dan akt. Ercan, 2019: 123). Daha açık bir deyişle ise beden ve bilincin bir aradalığının mecburiyeti ortadan kalkmış ve teknolojiyle birlikte, zihin bedenden bağımsızlaşarak, özgürleşmiştir.





Bu bağlamda Swinburne'nin söylemleri önem kazanmaktadır. Swinburne, bilincin temelini, insana ait olan, ancak insan bedeninin sahip olmadığı bir parça olduğunu ve bunun “ruh”a karşılık geldiğini söylemektedir. Bu yüzden Swinburne, yaşamın devam edebilmesi için insan vücudunun bazı parçalarının varlığını sürdürmesinin gerekmediğini, ancak insanın, bütün bedeni yok edildiğinde dahi, bilinçli bir hayat sürdürmesinin mümkün olduğunu söylemektedir (akt. Büyük, 2013: 139). Swinburne'nin bu düşünceleri, Ercan'nın söylemlerini biraz daha öteye taşımakta ve bilinci, bedenden o denli bağımsızlaştırmaktadır ki beden yok edildiğinde dahi bilincin devam ettiğini savunmaktadır. Swinburne'nin ortaya koyduğu bu fikir, çalışma açısından önemli olmakla birlikte, sonraki başlıkta dizi analiz edilecektir.

## 5. Yöntem

Çalışmada *Upload* dizinin ele alınmış olup, gerçek sanallık ve simülasyon bağlamında bilinç kavramı ele alınmıştır. Bu bağlamda, dizideki dünyanın sanal gerçeklik mi yoksa gerçek sanallık kavramına mı karşılık geldiği ve söz konusu simülasyon dünyasında bilincin nasıl konumlandırıldığı çalışmanın sorunsalıdır. Amacı ise gerçeğin anlamını yitirdiği ve sanallığın hâkim olduğu bu dünyada, bilincin anlamını yitirip yitirmediğini ve bilincin bedenden özgür olup olmadığını ortaya koymaktır. Çalışmanın örneklemini dizinin ilk on bölümü oluşturmaktadır.

Çalışmada söylem analizi yönteminin kullanıldığından kısaca bu yöntemden bahsetmek faydalı olacaktır. Metin analizi olarak da ifade edilen söylem analizi, yazı, söz veya görüntüyü içeren ifade edilmiş dilin analizidir. Kitle iletişim araçlarındaki söylem analizi reklam, film, program ya da haberin incelenmesini ifade etmektedir. Söz konusu inceleme yalnızca dilsel bağlamda olabilmekle beraber, sosyal, kültürel, ekonomik ya da ideolojik bağlamda da olabilmektedir. Söylem analizinin, eleştirel söylem analizi, metin analizi, karşılıklı konuşma analizi, etnometodoloji, diskorsif psikoloji, genre incelemeler, aracılanmış söylem analizi gibi çeşitleri vardır (Erdoğan, 2014: 287-291). Bu noktadan hareketle, söz konusu çalışmada dizileri de bir metin olmasından ötürü söylem analizinin metin analizi türü kullanılacaktır.

### 5.1. “Upload” Dizisinin Analizi

2033 yılında geçen dizide, bilgisayar programcısı Nathan'ın, öldükten sonra “Yükleme” isimli bir programla yüklenmesi ve bedeninin simülasyonu içerisinde, dünya ile iletişim kurması anlatılmaktadır. Yüklenen kişiler, ödedikleri miktarla bağlantılı olarak bir hayata devam etmektedirler. Başka bir deyişle, içerisinde buldukları sanal gerçekliğin lüksü ve rahatlığı, ödedikleri ücretle orantılıdır. Yüklenen kişiler, dünyadakilerle telefonla konuşabilmekte, sanal gözlükle birbirlerini görebilmekte ve dünyadaki kişiler sarılma kıyafeti giydiklerinde ise birbirlerini hissedebilmektedirler. Yüklenen kişilerin simülasyonları, sonsuza dek var olabilmektedir. Buradaki dikkat çeken nokta ise yüklenen kişilerin simülasyonlarının sahip olduğu bilinçtir. Çünkü yükleme ile birlikte, tüm hatıraları ve geçmişleri de yüklenmiştir. Ancak bu yükleme, söz konusu simülasyonları, tüm verilerin yüklü olduğu bir yapay zekânın ötesinde, düşünen, hisleri olan ve ölmeden önceki bilince sahip olan kopyalar haline getirmektedir. Bu bağlamda dizideki bazı sahnelerle değinmek, simülasyon ve sanal gerçeklik içerisinde bilincin konumlandırılışını irdelemek adına önemlidir.

Dizi bir reklam filmiyle başlamaktadır. Reklamda, “İyi yaşanmış bir ömrün ve iyi planlanmış bir yüklemenin mükâfatı nedir? İnsanın tasarlayabileceği en kusursuz güzellik. En güzel günleriniz hayatınız bittikten sonra başlayabilir. Başardınız. Horizen'in Lakeview'ünü hak ediyorsunuz” denmektedir. Bu esnada muhteşem doğa güzelliği olan Lakeview gösterilmektedir. Horizen ise Lakeview'ü tasarlayan yükleme şirkettir.

Dizide simülasyonun ve sanal gerçekliğin yalnızca yüklemeye değil, gerçek hayatta da olduğu görülmektedir. Telefonlar saatlere girmiştir ve bir şey izlemek ya da görüntülü konuşma için iki parmağını açmak yeterli hale gelmiştir. Marketlerde de sensörler bulunmaktadır ve “Demir eksikliği var, ıspanak al” gibi uyarılar yapılmaktadır. Ayrıca otonom dedikleri konuşan sürücüsüz arabalar vardır. Bununla birlikte



arabaların da yapay zekâ olmaktan öte bilince sahip oldukları söylenebilmektedir. Çünkü düşünebilmekte ve hatta yalan da söyleyebilmektedir.

Ücretsiz bir yükleme programı üzerinde çalışan Nathan, otonom arabada kaza geçirmektedir. Hastanede iki seçenek vardır; ameliyata girmek ya da yüklenmek. Nathan, kız arkadaşı Ingrid'in ısrarıyla yüklenmeyi seçmektedir. Lakeview için yüklenen Nathan'ı, Horizen'de çalışan Nora yüklemektedir. Her müşteriyle ilgilenen kişiler bulunmaktadır ve bunlar "Angel" kod adıyla müşterilerle iletişim kurmaktadır. Bir müşteri Angel diye seslendiğinde, taktıkları gözlükle yanlarında olmakta ve sorunlarını çözmektedirler.

Buradaki önemli bir nokta, yükleme esnasında Nora, Nathan'a sorular sorarak, bilincini ölçmektedir ve sorduğu soruları düşünmesini isterken, Nathan'ın beyninin haritasını incelemektedir. Nora, Nathan'a tarif ettiği bir binanın, kişinin inancına göre cami, kilise ya da bowling salonu olarak gözüktüğünü söylemektedir. Çünkü Lakeview bir sanal gerçeklik ortamı, Lakeview'deki her şey ise birer simülasyondur. Bu yüzden, söz konusu simülasyonların görünümü kişiye göre değişiklik gösterebilmektedir. Yüklenen kişilerin bilinci olduğundan, görünümlerin kişiden kişiye değişmesi önem arz etmektedir.

Yükleme programlarındaki zaman sınırsız olduğundan ve bunun da ötesinde her şeyin bir simülasyondan ibaret olmasından dolayı, mevsim geçişleri yoktur. Bunun yerine duvarlarda mevsim modları bulunmaktadır ve modu değiştirdiklerinde mevsim de değişmektedir. Bu sanal gerçeklik ortamında yiyecek ve içecekler de birer simülasyondur ve yemek saati bittiğinde hepsi bir anda yok olmaktadır.

Ancak daha öncede belirtildiği üzere sanal gerçeklik ortamında yaşanan simüle edilmiş hayatlar yalnızca yüklenenlere özgü değildir. Dünyadaki insanlar da makinelerdeki opsiyonları kullanarak üç boyutlu basılan yiyecek ve içecekleri tüketmektedirler. Bu sahnelerden birinde Nora'nın babası "Biftek nasıl?" sorusunu sormakta ve Nora da "Sanırım yağ kartuşun azalmış" cevabını vermektedir.

Lakeview'e dönüldüğünde ise oradaki tek yapay zekânın her şeyi bölünerek tek başına yapan çalışan olduğu görülmektedir. Oradaki herkesten farklı olarak bilinci olmayan yapay zekânın bir adı da yoktur. Yapay zekânın aksine bilinci olan yüklenenlerden Nathan'ın içinde bulunduğu simülasyonu sorgulamasının üzerine, Nora'nın "Gerçek olduğuna inanmalısın" söylemi önemlidir. Çünkü eğer buna inanmazsa bilinci ve yaşadığı yaşam arasında sürekli bir çatışma olacaktır. Nathan'ın bilinci yaşadığı simülasyonu ve sanal gerçekliği kabul etmeyi reddetmekte ve bu yüzden de Lakeview'ü terk etmeye karar vermektedir. Lakeview'de bulunan bir boşluğa atlanıldığında simülasyonları silinmektedir ve bu da dünyadaki intiharla eşdeğerdir. Nora, Nathan'ı ikna etmeye çalışmakta ve O'na, "Benlik ölmedi. Bu da bilinçlilik. Bu yüzden yaşamı sürdürme işindeyiz. Sence neden burası tuhaf ve yapay geliyor? Çünkü bilincin düşünebilip, anılarını kıyaslayabiliyor. Sen hala sensin... Düşünüyor ve yaşıyorsun" demektedir. Nora'nın bu söylemleri, bilincin ve bedenin birbirinden bağımsız olduğunu ve beden yok olsa bile bilincin devam edebileceğini ortaya koyma noktasında önemlidir.

Yüklenen kişilerin bilinç sahibi olmalarından dolayı dünyevi isteklerinin olması beklenmektedir. Çünkü aksi takdirde yüklenenler, depresyona girebilmektedir. Ayrıca Nathan'ın Nora'nın dertlerini dinleyip, teselli etmesi de bilinçleriyle birlikte karakteristik özelliklerinin de yüklendiğini göstermektedir. Bunların yanı sıra Nathan'ın hafıza klasöründe bazı boşluklar bulunmaktadır ve bu yüzden bazı şeyleri hatırlamamaktadır. Nathan, Nora ile birlikte hafızasındaki boşlukları bulmaya çalışmaktadır. Nathan ücretsiz bir yükleme programı üzerine çalıştığını hatırlamaktadır ve bu yüzden de öldürüldüğünü düşünmeye başlamaktadır.

Öte yandan Nathan kendi cenaze törenine katılmaktadır. Özel bir odaya giren Nathan, cenazesine gelenleri, dünyadakiler de Nathan'ı görebilmekte ve bir camının arkasından iletişim kurabilmektedirler.

Yükleme programının gördüğü talep ve işe yaraması üzerine ise yazılımcılar "İndirme" isimli bir başka program üzerinden çalışmaktadırlar. Bu programda klonlanan insan bedenine, bilincin yüklenmesiyle, daha



önce yüklenen kişilerin dünyaya indirilmesi amaçlanmaktadır. Canlı yayında ilk denemenin yapıldığı program, kısa süreliğine işe yarasa da başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Ancak yine de kısa süreliğine de olsa indirilen kişi bilince sahip olmaktadır.

Başka bir sahnede ise dünyada olduğu gibi yüklenenler arasındaki ekonomik eşitsizlikler gösterilmektedir. En düşük bütçede yüklenenler, bodrum katında manzarasız bir şekilde yaşamaktadır ve aylık 2 GB hakları vardır. Dünyadakilerle konuşma ve hatta düşünme esnasında bile bu kota hızlıca tükenmekte ve ayın devamını donmuş bir şekilde tamamlamaktadırlar.

Lakeview’de Gri Borsa adında bir yer bulunmaktadır. Sistemdeki açık olan bu bölgeye girildiğinde, bir saat içerisinde geri dönmediklerinde simülasyonları silinmekte, bilinçleri ise sonsuza dek bu bölgede dolaşmaktadır. Bunun yanı sıra bilinci olmadığından dolayı kolayca kandırılabilen ve hacklenebilen yapay zekânın aksine, bilinç sahibi yüklenenler ise sistemi hackleyip, ücretli aktivitelerden ücretsiz faydalanabilmektedir.

Dikkat çeken sahnelerden biri de yüklenenlerden birinin nezle olması ve bunun için dakikasına bir dolar ödemesidir. Yüklenen tıpkı gerçek hayattaki gibi burnunun tıkalı olduğunu söylemektedir. Çünkü bilinci gerçek olduğunu hissetme ihtiyacı duymakta ve bunun için de hastalık simülasyonları kullanılmaktadır.

Öte yandan Nathan ve Nora birbirlerine âşık olmuşlardır ve bu yüzden Nathan, Ingrid’den ayrılmaya karar vermiştir. Bu bağlamda yüklenenler ile dünyadakilerin yaşamı çok benzerdir. Ancak yüklenen Nathan’ın ücreti Ingrid tarafından ödenmektedir. Nathan’ın ücretini ödemesi gibi bir durumun söz konusu olmaması da dünya ile yüklemeyi birbirinden ayırmaktadır. Nathan’ın ailesinin durumu iyi olmadığından Nathan, ayrıldıktan sonra en alt kademeye geçmeyi planlamaktadır. Kendileri ile ilgili planlar yapıp, karar alabilseler de ödemeler onlar tarafından yapılamadığı için dünyadakilere bağımlılıkları kaçınılmaz olmaktadır.

Dizideki önemli sahnelerden biri de Nathan’ın, Nora’nın babası Dave’i yüklenmesi için ikna etmeye çalışması ve Lakeview’ü tanıtmasıdır. Bu sırada aralarında geçen konuşmada Dave, bu simülasyonun bir ruhunun olmadığını söylemektedir. Nathan da belki de ruhun hiç olmadığı cevabını vermektedir. Ayrıca “Bir bakıma ikimizin de bilinci birer simülasyon. Benimki sikon bir bilgisayarda, sizinki de etten bir bilgisayarda, beyninizde” demektedir. Horizen’in sloganının “Biz sanal gerçekliğiz” olması da Nathan’ın söylemlerini desteklemektedir. Öte yandan gelen güncellenmenin ardından, yüklenenlerdeki tat duyularının iyileşmesi, sanal gerçekliğin sanallığına da yapılan bir vurgu niteliğindedir. Dizinin son sahnesinde ise Ingrid’den sonsuza dek birlikte yaşamak için kendisini yüklettiği ve Lakeview’e geldiği görülmektedir.

## 6. Sonuç ve Değerlendirme

Bilgisayar aracılığıyla üretilen üç boyutlu dünya olan sanal gerçeklik, gerçekliğin yeniden üretilmesidir. Doğallık, gerçeklik ve kontrolün önemli unsurları olan sanal gerçeklikle, gerçekte mümkün olamayacak yerlerin üretilmesi imkânı söz konusu olmuştur. Ancak Manuel Castells farklı bir bakış açısı getirmiş ve sanal gerçekliği, gerçek sanallığa çevirmiştir. Sahte bir dünya ve zamansızlıkla mekansızlığa vurgu yapan Castells, gerçek ile sembolik gerçek arasında farkın kalmadığını söylemektedir. Ayrıca geçmiş, şimdi ve geleceğin tek bir mesajda toplandığını da eklemektedir. Her şeyin sembolik olmasından ötürü gerçek sanallık adını taktığı bu kültür için Castells, artık sanal ortamların yalnızca deneyimlerin paylaşıldığı yer olmaktan çıkarak, deneyimin kendisi olduğunu ifade etmektedir.

Gerçeğin sınırlarının belirsizleştiği gerçek sanallık kültüründe, gerçek olan taklit olanın yerine geçmektedir ki bu da simülasyona işaret etmektedir. Söz konusu kültürde “oradaymış” hissi yaratılmaktadır ve bu his de özünde simülasyondur. Baudrillard simülasyonu, gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesi olarak tanımlamaktadır ve simülasyonun özünde herhangi bir gerçekliği temsil etmediğini savunmaktadır. Başka bir deyişle, gerçek kavramı anlamını yitirmekte ve yerini temsili gerçekliği



bırakmaktadır. Bu bağlamda, dünyanın artık bir simülasyon dünyası olduğunu söyleyen Baudrillard, anlamlı olabilmenin yolunu bir modele ait olmaya bağlamaktadır.

Sanal gerçeklik, gerçek sanallık ve simülasyon tartışmalarını ortasında duran bir kavram ise bilinçtir. Sanal bir dünyada yaşanmasına ya da her şeyin birer simülasyondan ibaret olmasına rağmen, bilinç varlığını sürdürmektedir. Empatik davranış biçimi olan bilinç, kendinin ve başkasının eylemlerine dair fikir sahibi olmak ile geleceği öngörebilme yeteneğini elinde bulundurmayı mümkün kılmaktadır. Zihnin farkında olma durumu olan bilinç, nesne bilinci ve öz bilinç olarak iki türe sahiptir. Gelişen teknolojiyle ise artık beden fiziksel dünyada iken bilinç, sanal dünyada gezinebilmektedir. Daha öz bir deyişle de zihin ve bilinç, bedenden bağımsızlaşmıştır.

Tüm bunlar ışığında *Upload* dizisi incelendiğinde ise ortaya şu sonuçlar çıkmaktadır: Bedenleri yok olan bireyler, simülasyonları içerisinde gerçek sanallıkta varlıklarını devam ettirebilmektedirler. Varlıklarının devamı noktasındaki en önemli unsur ise bilinçleri oluşturmaktadır. Yükleme adı verilen bu programı, cazip kılan şey de zaten bilincin devamlılığıdır. Yüklenenlerin geçmişleri ve hatıraları, kısaca tüm hafızaları, onlarla birlikte varlıklarını devam ettirmektedir.

Düşünebilen, hissedebilen ve karar verebilen bu simülasyonlar, dünyadakilerle de konuşabilmekte, özel bir gözlükle birbirlerini görebilmekte ve hatta hissedebilmektedirler. Bu da Swinburne'nin, bilincin insana ait, ancak bedenden bağımsız olduğu ve ruha karşılık geldiği söylemlerini çağrıştırmaktadır. Swinburne, beden yok olsa dahi bilinçli bir hayatın mümkün olabileceğini savunmaktadır ve *Upload* dizisindeki tam olarak budur. Bedenleri yok olan bireylerin simülasyonlarının ve bilinçlerinin sonsuza dek var olması mümkündür.

Bununla birlikte dizideki temel noktalardan biri de tıpkı gerçek dünyadaki gibi maddiyattır. Yüklenen kişiler, maddi durumlarına göre bir yükleme şirketiyle anlaşmakta ve gerçek dünyadaki gibi ödedikleri para kadar rahat edebilmektedirler. Örneğin Lakeview'in en alt kademesindekiler, reklamda vaat edilen, "İnsanın tasarlayabileceği en kusursuz güzellik"ten mahrumdur. Manzarasız bir yerdedirler ve yalnızca aylık 2 GB hakları vardır. Kotalı internet mantığında olan bu yüklenenlerin, mevsim modlarını değiştirebilen ve kusursuz bir güzelliğe sahip olan yüklenenlerle arasında ciddi bir fark vardır. En dikkat çeken ise bu yüklenenlerin, dünyadaki alt sınıflar gibi düşünmeden yaşamalarının istenmesidir. Çünkü düşündüklerinde kotaları hızlıca tükenmektedir. Bu yüklenenler için bilinç kavramı söz konusu olsa da sistemin asıl beklediği bilinçsizliktir.

Ayrıca ahiret yaşamına uygun olarak "Angel" kod isimli kişilerin yüklenenlerle ilgilenmesi ve Angel'ların yükleme esnasında yüklenenlerin bilinçlerini ölçmeleri önemlidir. Binaların, yiyecek ve içeceklerin bir simülasyondan ibaret olduğu bu sanal ortamda, tek yapay zekânın bir ismi ve en önemlisi de bilinci olmayan çalışan olması önemlidir. Bu bağlamda dizide bilinçsiz yapay zekâ ile bilinçli yüklenenler kıyaslaması sıklıkla yapılmaktadır.

Yine bilinç bağlamında Angel Nora'nın Nathan'a söylediği, "Benlik ölmedi. Bu da bilinçlilik. Anılarını kıyaslayabiliyorsun. Hala aynı sensin..." söylemleri, bilincin önemini ortaya koymak ve öldükten sonra bile bilincin devamının mümkün olabileceğini umut etmek bağlamında önemlidir.

Dizideki Gri Borsa detayı da önemlidir. Bir saat içerisinde dönülmediği takdirde simülasyonlarının yok olacağı bireylerin bilinçleri ise sonsuza dek Gri Borsa'da dolaşacaktır. Çünkü bilinç daha öncede belirtildiği üzere bedenden bağımsız ve özgürdür. İçine konulabileceği bir beden ya da bir simülasyon olmadığında dahi bilincin sonsuza dek var olması mümkündür.

Dave ve Nathan arasında bilince dair yapılan konuşma da ayrıca önemlidir. Dave, simülasyonların ruhunun olmadığını söylediğinde, Nathan belki de ruhun olmadığını söylemekte ve ikisinin de bilincinin simülasyon olduğunu, birisinin bilincinin silikon bir bilgisayarda, diğerinin ise etten bir bilgisayarda olduğunu ifade etmektedir. Bu da Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında önemlidir. Çünkü Baudrillard, bir

simülasyon evreninde yaşandığını ve her şeyin bir simülasyondan ibaret olduğunu söylemektedir. Böyle bir dünyada bilincin de simülasyon olması olağandır.

Bunların yanı sıra Horizen'in sloganının “Biz sanal gerçekliğiz” olması ve bu doğrultuda da yüklenenlerin güncellenmesi ve hatta güncellenmenin ardından tat duyularının artması önemlidir. Dizinin son sahnesinde Ingrid kendisini yükletmiştir. Çünkü özünde yükleme, ölmenin ötesinde, başka bir yere göç etmeye daha yakın durmaktadır.

Tüm bunlar doğrultusunda şunu söylemek mümkündür ki öncelikle yükleme ve yüklenenler için yaratılan ortamın sanal gerçeklik değil gerçek sanallık olduğudur. Çünkü burada gerçekliğin tekrar üretilmesinin ötesinde, gerçeğin yalnızca metafor olmadığı, sahte bir dünya vardır. Bu sahte dünya da gerçek sanallıktır. Ayrıca zamansızlık ve mekânsızlık da söz konusudur. Mevsimler değil, istediği anda değiştirilebilen mevsim modları vardır ve zaman anlamını kaybetmiştir, çünkü sonsuzluk vardır. Bununla bağlantılı olarak da yaşlanma, büyüme gibi değişimler yoktur.

Gerçeğin sınırlarının belirsizleştiği bu dünyada, her şey bir simülasyondur. Fakat buna rağmen Angel Nora, “Gerçek olduğuna inanmalısın” demektedir. Çünkü gerçek diye bir şey yoktur, yalnızca temsili gerçeklikler vardır. Bu temsili gerçeklik de hem gerçek sanallığa hem de simülasyona işaret etmektedir. Gerçek sanallık dünyasında yaşanan ve her şeyin bir simülasyon olduğu bu dünyada, gerçek olan tek şey ise bilinçtir. Swinburne'nin söylemleri esasında bu dizinin özeti niteliğindedir Tüm bunlar ışığında da bir bedenden ya da bir simülasyondan bağımsız olarak ebediyen var olabilen bilincin sonsuzluğunun mümkün olduğu, ancak temsilinin yani simülasyonun olamayacağı ve gerçeğin anlamını yitirdiği tüm sanallığın içerisinde bile bilincin varlığını koruyabileceği sonucuna varmak mümkündür.

## Kaynakça

- Arıcı, A., Kılınç, Ö. ve Bayçu, S. (2019). Yeni Medya Çağında İlişki İnşası: Sanal Gerçeklik Teknolojisi ve Halkla İlişkiler Kampanyaları. *İleti-ş-im Dergisi*, 30, 1-25.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Oğuz Adanır (çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet*. Necmettin Sevil (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Büyük, C. (2013). DUALİZM, Bilinç ve Tanrı. *Atatürk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 39, 133-158.
- Büyükbingöl, A. (2019). Akışlar Uzamında Kaybolan Zaman ve Gerçek Sanallık Kültürü. *Sophos Akademi Dergisi*. <https://www.sophosakademi.org/akislar-uzaminda-kaybolan-zaman-ve-gercek-sanallik-kulturu/>. Erişim Tarihi: 29.01.2021.
- Castells, M. (2013a). *Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür- Ağ Toplumunun Yükselişi*. Ebru Kılıç (çev.), İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2013b). *Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür-Binyılın Sonu*. Ebru Kılıç (çev.), İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chandler, D. ve Munday, R. (2018). *Medya ve İletişim Sözlüğü*. Babacan Taşdemir (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Coşan, T. E. (2016). Beyin ve Bilinç Evrimi. *Osmangazi Tıp Dergisi*, 38 (1), 20-28.
- Doğan, M. (2018). Bilincin Doğasına Yönelik Beş Temel Yaklaşımın Bir Değerlendirmesi. *Metazihin Dergisi*, 1 (1), 21-55.
- Eagleton, T. (2015). *İdeoloji*. Muttalip Özcan (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ercan, E. A. (2019). Sanal Gerçeklik, Hakikat Kavramının Dönüşümü ve Popüler Kültürdeki Yansımaları. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 34, 115-143.



- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi Dergisi*, 1 (2), 724-746.
- Güngör, İ. (2020). Gerçeğin Yeniden Üretiminde Yeni Toplumsal Hareketler: Hologramas Por La Libertad Eylemi Örneği. *Intermedia International e-Journal*. 7 (12), 1-18.
- Kayabaşı, Y. (2005). Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4 (3), 151-158.
- Kurbanoglu, S. S. (1996). Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?. *Türk Kütüphaneciliği*, 10 (1), 21-31.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 12, 93-96.
- Laughey, D. (2010). *Medya Çalışmaları-Teoriler ve Yaklaşımlar*. Ali Toprak (çev.), İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- McLuhan, M. (2017). *Gutenberg Galaksisi*. Gül Çağalı Güven (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Mutlu, E. (2012). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Sofos Yayınevi.
- Orhan, S. ve Karaman, M. K. (2011). *Eğitimde Gerçekliğe Yeni Bir Bakış: Harmanlanmış ve Genişletilmiş Gerçeklik*. <http://inet-tr.org.tr/inetconf16/bildiri/76.pdf>. Erişim Tarihi: 22.01.2021.
- Öker, Z. (2005). Baudrillard. Nurdoğan Rigel vd. (haz.), *Kadife Karanlık* (s. 193-260) içinde, İstanbul: Su Yayınevi.
- Özçınar, Ş. (2007). *Kendinin-Bilinci ve Öteki Diyalektiği: Hegel Felsefesinde Bilincin Dolayımı ve Nesnelleşmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Sandilaç, N. (2020). Ağ Toplumunda “Ağ” Dışı Kalan Hackerların Muhalefet Biçimi: Hacker Etiği ve Özgür Yazılım. *Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 6 (12), 47-74.
- Subaşı, S. T. (2018). Marx'ta İdeoloji Eleştirisi ve Kavramın Farklılaşan Görünümleri. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (1), 147-164.
- Şekerci, C. (2016). *Sanal Gerçekliğin Farklı Alanlarda Kullanımı*. III. Uluslararası Güzel Sanatlar Bilimsel Araştırma Günleri, 08-10 Nisan, Sivas.
- Yücel, D. M. (2016). Farklı Bir Olay Yeri Olarak Sanal Gerçek. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (2), 407-421.