

Sanal Dünyada Yeniden Doğmak: Dijital Kapitalizm Bağlamında *Upload* Dizisi Örneği

Rebirth in the Virtual World: Upload as a Case Study in the Context of Digital Capitalism

Hilal SATICI¹



¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: H.S. 0000-0003-2298-7806

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Hilal SATICI,

İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

E-posta/E-mail: hilalsatici@gmail.com

Başvuru/Submitted: 30.09.2024

Kabul tarihi/Accepted: 06.11.2024

Atf/Citation: Satıcı, H. (2024). Sanal dünyada yeniden doğmak: Dijital kapitalizm bağlamında *Upload* dizisi örneği. *Filmvisio*, 4, 101-120.

<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0016>

Öz

Yapay zekâ, kişilerin hayatını kolaylaştırmak için insan zekâsını taklit eden ve yineleyerek derin öğrenme metoduyla eylemlerini hayata geçiren gündelik hayatın birçok alanında karşımıza çıkan teknolojik sistemlerdir. Sanal gerçeklik kullanılan çeşitli cihazlarla kişileri bambaşka bir evrenin içine dahil ederek farklı sanal deneyimler yaşamasını sağlar. Günümüzde dijital platformlarda üretilen içeriklere bakıldığında bilim kurgu temasıyla yapay zekâ ve sanal evren konularına yabancı kalınmadığı açıkça görülmektedir. Sanal bir evreni konu edinen *Upload* (Yükleme, 2020) isimli dizi Amazon Prime'da yayınlanmıştır. Yönetmenliğini Greg Daniels'ın yaptığı dizide kişiler ölecekleri sırada belirli bir para karşılığında "Lakeview" isimli sanal bir evrende avatarlarıyla yaşamaya devam edebilmektedir. Ölüm ya da yüklenme seçenekleri sunulan bireyler eğer ölmek yerine yüklenmeyi seçerse bir başka evrenin kapıları kendilerine açılmaktadır. Dizide kişilerin yaşam kalitesi sanal evren için sisteme ödedikleri paraya göre şekillenmektedir. İki gigabayt (GB) ve sınırsız gigabayt hakkı olanlar olarak iki sınıfın oluştuğu bu sanal evrende bireylerin bir ay boyunca iletişimleri ve eylemleri var oldukları kategorideki GB hakkına göre değişim göstermektedir. Lakeview isimli bu sanal evrende sanal olarak hayatlarını sürdüren bu kişilerin "Angel" (Melek) kod adıyla kendilerine yardımcı olan ve avatarlarını oluşturan, sorunlarını çözen gerçek karakterler bulunmaktadır Kavramsal olarak dijital kapitalizm ve yapay zekâ kavramlarının temel alındığı bu çalışmada, *Upload* dizisi bu kavramlar ışığında veri analizi tekniklerinden betimsel analiz tekniği kullanılarak irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, sanal evren, sanal gerçeklik, dijital kapitalizm, *Upload*

Abstract

Artificial intelligence refers to technological systems that mimic human intelligence and implement actions through deep learning methods, appearing in many aspects of daily life to make people's lives easier. Virtual reality, on the other hand, allows individuals to experience different virtual environments by immersing them in entirely new worlds through various devices. When we look at the content produced on digital platforms today, it is evident that the themes of artificial intelligence and virtual worlds are no longer unfamiliar, especially in the realm of science fiction. One such example is the series *Upload* (2020), which premiered on Amazon Prime. Directed by Greg Daniels, the series explores the concept where individuals, at the moment of death, can choose to continue living

in an alternate virtual world called "Lakeview" in exchange for a certain fee. Those presented with the options of death or uploading can unlock the doors to another universe if they choose the latter. In this virtual world, individuals' quality of life is determined by the amount of money they pay into the system. The virtual universe is divided into two classes: those with 2 gigabytes (GB) of data and those with unlimited GB. The communication and actions of individuals in this world are restricted based on their GB allowance within their category over the course of a month.

Within Lakeview, there are real-life characters, codenamed "Angels," who assist individuals by creating avatars and resolving any issues that arise. In this study, the conceptual framework is built around the notions of digital capitalism and artificial intelligence, and the series *Upload* will be analyzed using the descriptive analysis method, a data analysis technique, in light of these concepts.

Keywords: Artificial intelligence, virtual universe, virtual reality, digital capitalism, *Upload*

Extended Abstract

The concept of virtual reality, which began to be discussed in the 1950s, is now used in many fields. Additionally, the concepts of the Internet of Things, wearable technologies, and artificial intelligence have been integrated into various sectors, from education and art to health and fashion, and beyond. In science fiction television series and films, predictions are made about how network technologies will transform individuals' lives in the future. The series *Upload*, which is set in the year 2033, is a two-season, 20-episode science fiction show aired on Amazon Prime. An analysis of the show's storyline reveals that it deals with the themes of artificial intelligence, virtual worlds, wearable technology, and digital capitalism. Virtual reality technology, combined with wearable technologies such as smartwatches, smart glasses, and smart clothing, allows individuals to step into virtual worlds.

The use of virtual reality headsets, in particular, has become common in both the gaming and film industries, enabling users to experience content as if they were inside it and even influence its direction. As a result of digitalization, the concept of digital capitalism has emerged as a new economic system driven by the use of the internet and digital technologies. In this system, companies often use big data analysis, artificial intelligence, and other digital tools to track customer behaviors and preferences. Using this data, they deliver personalized advertisements to consumers and market products and services more effectively. Digital capitalism also stands at the intersection of transforming traditional business models across various industries through the internet and digital technologies. While this transformation creates many new job opportunities, it can also lead to job losses in certain sectors.

This new economic system brought by digitalization allows individuals to create virtual lives with avatars in virtual worlds and exist within these virtual lives through digital commodities. Virtual worlds, through their simulated environments, offer users surreal experiences. In this context, as digital capitalism provides these experiences to users, different technological tools continue to be developed with the goal of generating higher profits. New media technologies, which bring users to the point of being participants and experiencers, have also introduced the concept of the 'prosumer.' A prosumer is a consumer who also produces. These prosumers, who are users, have added a new dimension to capitalism through their digital labor within the information society that uses technology. The concepts of digital labor and digital capitalism have sparked various debates among communication theorists as technology continues to advance in information societies. As an overarching concept, virtual worlds are frequently featured themes in content produced for digital platforms. In the Amazon Prime series *Upload*, for instance, characters who can purchase new lives for themselves after death begin to live different virtual lives to the extent that their economic and social status within digital capitalism allows. Accordingly, this study examines the series *Upload* through the lens of digital capitalism, virtual reality, and wearable technologies.

Giriş

İnternet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve ağ toplumu kavramıyla birlikte verilerin depolanması ve aktarılması dijitalleşmeye başlamıştır. Sayısallaşan veri aktarımı sonucunda teknolojik bir dönüşüm yaşanarak pek çok alanda akabinde dijitalleşmiştir (Beyaz, 2022, s. 141). Web 1.0 teknolojisiyle başlayan internet serüveni, “World Wide Web (www)’in” dolaşıma girmesiyle birlikte kullanıcı sayısını artırmaya başlamış ve ilerleyen dönemlerde web 2.0 teknolojisiyle birlikte de bireyler yalnızca içeriği görüntüleyen konumundan içeriği hem görüntüleyen hem de içerik üretebilen bir konuma geçiş yapmıştır. Dijitalleşme ve internet teknolojisinin bu dönüşümü pek çok alanda olduğu gibi geleneksel iletişim araçlarında da bir dönüşüm yaşatarak yeni medya kavramını beraberinde getirmiştir.

Geleneksel iletişim düzenini kökten değiştiren yeni medya, ağ tabanlı, açık ve etkileşimli bir iletişim modeliyle yeni bir iletişim çağı başlatmıştır (Aydoğan & Kırık, 2012, s. 59). Bireylerin akıllı telefonlarıyla haberleri okuyabilmeleri, bu haberlere internet sitelerinde yorum bırakabilmeleri, bankacılık işlemlerini gerçekleştirmeleri, alışveriş yapabilmeleri, sosyal medya platformlarından fotoğraf, metin ya da video paylaşımı yapabilmeleri, çeşitli topluluklara üye olarak fikirlerini dile getirmeleri, sosyal sorumluluk projelerine katılabilmeleri ve daha pek çok olanak yeni medya çağının getirilerindedir (Alakuş, 2019, s. 14). Özellikle Instagram, X (Twitter), Facebook, LinkedIn, YouTube gibi Web 2.0 teknolojisiyle birlikte kişilerin hayatına hızlıca giren sosyal medya platformları bireylerin akıllı telefon, tablet ya da bilgisayarlarıyla istedikleri anda ve istedikleri yerde fikirlerini diğer sosyal medya kullanıcılarıyla paylaşabilmesine imkân sağlamaktadır. Bireyler, kendi web sitelerini oluşturabilir, Instagram, Facebook, X gibi sosyal medya platformlarında profil oluşturabilir, kendi YouTube kanallarını açarak videolu içerik üretebilir hale gelmiştir. Bireylerin içerik üreticisi olması aynı zamanda birer içerik tüketicisi de olması anlamına gelir. Bu doğrultuda kişiler dijitalleşmeyle birlikte dijital teknolojilerde duygu ve düşüncelerini, gündelik hayatlarından kesitleri ya da kendi beğenilerine/zevklerine yönelik platformun izin verdiği ölçüde paylaşımlarını yapabilir, diğer kullanıcılarla etkileşime girebilir bir noktaya gelmiştir. Kullanıcıları birer katılımcı ve deneyimleyici noktasına getiren yeni medya teknolojileri üre-tüketici (prosumer) kavramını da beraberinde getirmiştir. Üre-tüketici üreten tüketici anlamına gelir. Üreten tüketiciler olan kullanıcılar dijital bir emekle teknolojiyi kullanan enformasyon toplumu içinde kapitalizme de yeni bir boyut kazandırmıştır. Dijital emek ve dijital kapitalizm kavramları enformasyon toplumlarında teknolojinin günden güne ilerlemesiyle birlikte

iletişim teorisyenleri arasında farklı tartışma alanları açmıştır. Çatı bir kavram olarak sanal dünyalar dijital platformlara üretilen içeriklerde de sıkça kullanılan temalardan biridir. Bir Amazon Prime¹ dizisi olan *Upload* (Yükleme) dizisinde de sanal dünyalarda öldükten sonra kendilerine yeni hayatlar satın alabilen karakterler dijital kapitalizmin varlığıyla ekonomik sosyal statülerinin el verdiği ölçüde farklı sanal hayatlar yaşamaya başlar. Bu doğrultuda bu çalışmada *Upload* dizisi dijital kapitalizm, yapay zekâ ve sanal gerçeklik kavramları çerçevesinde incelenecektir.

Dijital Kapitalizm

Dijital teknolojiler dünyanın her yerini sararak Marshall McLuhan'ın dünyanın küresel bir köye dönüştüğü görüşünü doğrular niteliktedir. Dijitalleşme toplumun üretim, tüketim ve dağıtım süreçlerinin tamamını dönüşüme uğratmıştır. Günümüzde içinde bulunduğumuz enformasyon toplumu, kapitalist sistem yapılanması içinde hem dijital hem de teknolojik yenilikler barındırmaktadır.

Christian Fuchs (2015, s. 203), enformasyon toplumu kavramının kapitalist sistem içindeki teknoloji bağlamında ortaya çıktığını söyler. İnternet teknolojileriyle birlikte yeni bir ekonomik sistem oluşmuştur. Manuel Castells'e (2005, s. 500) göreyse toplumun ağlarla örülmesi ağ toplumunu yaratmıştır. Ağlarla örülü bu dijital toplumda yalnızca üretim faaliyetleri değil aynı zamanda bireylerin sosyal yaşamlarındaki eylemlerde etkilenecek bu yeni toplumsal yapılanmada dijital kapitalizm kavramı öne çıkmaktadır (Yıldırım, 2022, s. 395). Dijital kapitalizm dijital yapılabilen tüm işler ve dijital emek, sayısal ekonomi, teknoloji tabanlı yeni girişimlerle gelen sermaye modelleri dijital teknolojik dönüşüm ve inovasyon gibi yenilikçi unsurları bünyesinde barındırmaktadır (Demirkaya & Koyuncu, 2021, s. 178). Kıyan'a (2015) göre, kapital sistemde yaşanan bu değişim sisteminin özünde değil sistemin biçimde yaşanmaktadır. Bu noktada ekonomik sistemin temelinde dijital oluşumların vurgusu yapılmaktadır.

İlk olarak 1999 yılında Dan Schiller tarafından kullanılan dijital kapitalizm kavramı dijital teknoloji ve ağlarla anılan çağdaş kapitalizme atıfta bulunan genel bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Akçoraoğlu, 2019, s. 530). Dan Schiller (2000) kapitalist ekonomik yapının hem sosyal hem de kültürel anlamda ağların etkisiyle şekillendiğini, bu ağların kapitalizmi dijital bir yapıya dönüştürdüğünü savunur. Günümüz dünyasında

1 Amazon Prime, kullanıcılarına belirli bir ücret karşılığında istenilen zaman ve mekânda içerik izleme imkânı sunan dijital bir yayıncılık platformudur.

ekonomik faaliyetlerin uluslararası düzeyde genişlediğini, finans ve ekonomik süreçlerin sınır tanımadığını vurgular. Bu durumun temelinde ise internet ve ona bağlı iletişim sistemlerinin getirdiği küreselleşme yatmaktadır. Schiller'e (2000) göre, medya teknolojileri kapitalizmin dijital dönüşümünü simgeler ve bu dijital kapitalizmin toplum üzerinde baskın hale gelmesinde en önemli unsur internet teknolojileridir.

Dijital kapitalizme online oyunlar üzerinden bakmakta da fayda bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları kendi dünyalarında sanal paralarla kendi milyonerlerini yaratabilmektedir. Örneğin *Second Life* isimli bilgisayar oyunu, oyun ekonomisini anlamamız için iyi bir örnektir. *Second Life* kişilerin gerekli yazılım programlarını yükleyerek internet bağlantısı aracılığıyla oynayabildiği bir oyundur. Oyuncular kendilerini sanal dünyada temsil edecek bir "avatar" diğer bir ifadeyle dijital bir kimlik oluştururlar. Günümüzde *Second Life* isimli bu oyunun 10 milyondan fazla tekil kullanıcısı bulunmakta ve her ay oyuna 1,5 milyondan fazla kişi giriş yapmaktadır. Bu durum görsel dünyada işleyen bir ekonomi olduğunun da göstergelerinden biridir (Başlar, 2013). Oyuncular oyun içinde sanal mekanlar satın almakta ve avatarlarına kıyafet ve aksesuar satın alabilmektedir. Gerçek dünyada karşılığı olmayan ve yalnızca sanal dünyada yer alan ürünler üzerinden oyun içinde bir ticaret ortamının kurulduğu fark edilmektedir. Bu durum, dijital kapitalizmin sanal tasarımları ticarileştirip satarak kendine has bir dijital ekonomi yarattığını ortaya koymaktadır.

Hem üretim süreçlerinde hem de üretilen metalarda dijitalleşme, dijital kapitalizmin etkisini gün geçtikçe artırmaktadır. Sosyal medyada aktif olan kullanıcılar birer deneyimciye dönüşerek dijital kapitalizm sürecinde içerik üreticisi konumunda yer almaktadır. İnternet üzerinden sosyal medya platformlarında gerçekleşen tüm faaliyetler beraberinde birer metayı da ortaya çıkarmaktadır.

Dijital kapitalizm, internet ve dijital teknolojilerin kullanımıyla gelişen yeni bir ekonomik sistemdir. Bu sistemde, şirketler genellikle büyük veri analizi, yapay zekâ ve diğer dijital araçları kullanarak müşterilerinin davranışlarını ve tercihlerini takip ederler. Bu verileri kullanarak, tüketicilere kişiselleştirilmiş reklamlar sunarlar ve ürün ve hizmetleri daha etkili bir şekilde pazarlarlar. Dijital kapitalizm aynı zamanda, internet ve dijital teknolojilerin birçok sektördeki geleneksel iş modellerini dönüştüren bir yerde durmaktadır. Bu dönüşüm süreci, birçok yeni iş fırsatı yarattığı gibi, aynı zamanda bazı sektörlerde de iş kaybına neden olabilmektedir. Dijitalleşmenin yarattığı bu yeni ekonomik sistem bireylerin sanal evrenlerde avatarlarıyla kendilerine sanal yaşamlar

kurabilmelerini ve bu sanal yaşamlarda dijital metalarla var olmalarını sağlamaktadır. Sanal dünya yarattığı simülasyon evreniyle kullanıcılarına gerçek üstü deneyimler sunmaktadır. Bu doğrultuda dijital kapitalizm bu tecrübeleri deneyimleyicilere sunarken, daha çok kâr elde edebilmek amacıyla farklı teknolojik araçlar da geliştirilmeye devam etmektedir. Yapay zekâ uygulamaları, sanal gerçeklik, karma gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse simülasyon teknolojilerini içinde barındıran günümüzün yeni deneyim sahaları kullanıcıların hayatında yerini almaktadır. Sanal evrenlerdeki ekonomik sistemlerin dijital kapitalizm çerçevesinde şekillendiğini söylemek mümkündür.

Sanal Gerçeklik Teknolojisi

Sanal gerçeklik teknolojisinin 1838 yılında Charles Wheatstone'un icat ettiği stereoskop cihazına dayandığı kabul edilir. Günümüzün popüler kavramlarından biri olan sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örneklerinden kabul edilen bu cihaz üç boyutlu görüntü oluşturmak amacıyla icat edilmiştir. Görsel derinlik algısını kullanan ilk bilim insanı Wheatstone iki boyutlu olan görüntüyü üç boyutlu görüntüye çevirmeyi başararak bugünkü üç boyutlu film teknolojisinin de temelini atmıştır (Akın & Çakmak, 2023, s. 110). Stereoskopun icadının ardından 1850 yılında David Brewster Wheatstone'un icadını geliştirerek stereoskopu kutu şeklinde bir tasarıma kavuşturmuştur. 1929 yılında ise pilotluk eğitiminde kullanılmak amacıyla Edwin Albert Link ilk uçuş simülatörünü icat ederek sanal gerçeklik uygulamalarında bir ilke imza atmıştır. 1960 yılındaysa Coleman Sellers Kinematoscope'u icat etmiştir. Kinematoscope'ta eş resimlerin bir mil etrafında döndürülmesiyle derinlik hissi oluşturularak film izlenimi yaratılmaya başlanmıştır (Şekerci, 2017, s. 1128). Ardından 1962 yılında Morton Heilig'in tasarladığı ilk multimedya aracı olarak tarihe geçen Sensorama isimli buluş sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımının ilk örnekleri arasında yer alır (Bulut, 2023, s. 70). Sensorama cihazı sinemada tüm duyuların hem mekanik hem de elektronik olarak seyirciye aktarılması gerektiği düşüncesinden hareketle oluşturularak izleyicinin bir koltuğa oturarak kafasını cihazın içine yerleştirip üç boyutlu film izleyebilmesini sağlamaktadır (Şekerci, 2017, s. 1129). Morton Heilig'in Sensorama isimli çalışmasını 1965 yılında Ivan Shutterland'in, 1970'li yıllardaysa Myron Krueger'in çalışmaları izlemiştir. Ardından A. Lippman, Scott Fisher ve Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) çeşitli bilim insanlarının çalışmaları da sanal gerçeklik alanında literatürde yerini almaktadır (Arıcı vd., 2019, s. 5). 1980'li yıllarla birlikte farklı teknolojiler ortaya çıkarak bu teknolojik gelişmeler sanal gerçeklik sistemiyle birleştirilmiştir. Tüm gelişmelere ek olarak 1982 yılında Wilson Gibson tarafından kullanılmaya başlayan "siberuzay" kavramı bilgisayar tabanlı bir mekân

tasarımını vurgulayarak sonsuz sanal ve yapay bir dünyanın ilk tanımlamasını yapmıştır. 1990'lı yıllardan itibaren internet ve dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte yeni medya çalışmaları sanal gerçeklik ve sanal dünyalar kavramlarının kullanım alanlarını gündün güne geliştirmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik ve sanal dünyalar kavramları günümüzde pek çok sektörde gelişim göstererek çalışmanın da konusunu oluşturan dizi ve filmlerin temalarında izleyiciyle buluşmaktadır.

Sanal gerçeklik; geçmiş gibi hissettirebilen, duyulabilen, davranabilen ve görünebilen bir dünya/ortam yaratma sanatıdır (Gobbetti & Scateni, 1998). Bireylerin duyularını yanıltarak gerçek dünyaya yakın ortamlarda bulunma hissi yaratmayı amaçlayan bir teknolojidir. Kullanıcılarda geçmiş duygusu uyandıran, bilgisayar teknolojileri kullanılarak oluşturulan ve kullanıcılarla etkileşime imkân veren bir sistemdir. Sanal gerçeklik uygulamalarında insanın birden çok duyusuna hitap edilmekte ve hazırlanan ortam gerçeğe çok yakın olma hissi uyandırmaktadır. Diğer bir ifadeyle gerçekliğin somut olarak yaşanılan ortamda değil, o an algılanan soyut ortamda kabul edilmesi teknolojisi sanal gerçekliği oluşturmaktadır. Kullanıcılarına geçmiş hissi veren sanal gerçeklik uygulamaları bilgisayar aracılığıyla yaratılan etkileşimli bir ortamda çift yönlü bir iletişim modeli sunmaktadır (Bayraktar & Kaleli, 2007, s. 2).

Simülasyon, sanal gerçekliğin üzerine kurulu olduğu başat unsurlardan biridir. Bu sayede belli bir süreç, sistem ya da modelin, bir başka ortamda yeniden ortaya konması, irdelenmesi, değiştirilmesi olanaklı olmaktadır (Kuruüzümcü, 2007, s. 94). Jean Baudrillard simülasyon kuramını simülakr, simüle etmek ve simülasyon olmak üzere üç temel kavram etrafında şekillendirerek şu sözlerle açıklamaktadır (Baudrillard, 2011, s. 7):

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm,

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi geçmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak, Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklama amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay şekilde yeniden üretilmesi.

Simülakr, simüle etmek ve simülasyon kavramlarının ortak noktası gerçeğin sanal bir taklidi olması durumudur. Kişi sanal gerçeklik uygulamalarında gerçek dünyanın sanal bir yansımasında o an oradaymış hissine kapılmaktadır. Söz konusu "oradaymış" gibi hissetme simülasyona gönderme yaparak, sanal gerçeklik ve simülasyon arasındaki

bağlantıyı açıkça vurgulamaktadır. Sanal gerçeklik (Virtual Reality/VR) kişinin farklı bir ortamda, gerçek dünyadan bağımsız sanal bir evrende gibi hissetmesini sağlayan bir teknolojidir. Bu teknoloji başa takılan bir ekran, bir konsol ya da bilgisayar yardımıyla kişiye farklı bir evreni deneyimleme imkânı sunar.

Yapay Zekâ Uygulamaları

Makinelerin akıllı davranışlar sergilemesi genel olarak yapay zekâ kavramıyla özdeşleşmektedir. Akıllı davranış ise, algılama, mantık yürütme, öğrenebilme, hareket edebilme, iletişim kurma gibi kavramları kapsamaktadır. Nilsson'a (1998, s. 9) göre uzun vadede yapay zekâ teknolojilerinin hedefi, insanların yaptığı her şeyi en az insanlar kadar hatta belki onlardan daha iyi yapabilen makineler geliştirebilmektir. Yapay zekâyâ ilişkin bir diğer tanımlamaysa "akıllı davranışın otomasyonu ile ilgilenen bilgisayar bilim dalı"dır (Luger & Stubblefield, 1998, s. 1). Yapay zekâ, yapay sinir ağları aracılığıyla insan beyninin veya merkezi sinir sisteminin çalışma prensiplerini taklit ederek, bilgi işletim sistemlerini kullanmaktadır. Bu sistem içinde yapay zekâ insan gibi anlama, aktarma, akıl yürütme, anlamlandırma, genelleme yapma, daha önce gördüğü ve öğrendiği deneyimleri yeniden yapabilme noktalarında geliştirilmektedir. Duruma özgü çözümler üretme kapasitesine sahip yapay zekâ uygulamaları, zeki davranış modellerinin temellerini oluşturmaktadır. Canlı organizmalara ihtiyaç duymadan yapay araçlarla oluşturulan yapay zekâ, insan benzeri davranış ve hareketler sergileyerek makinelerin işleyişini sağlayan bir teknolojik kavramdır (Sucu & Ataman, 2020, s. 41). İnsana özgü olan hissedebilme, olayları öngörebilme ya da karar verebilme özellikleri robotlara atfedilmiştir.

Yapay zekâ teknolojisinin gelişimine bakıldığında 1950 yılında Alan Turing'in "makinelere düşünebilir mi?" sorusundan yola çıkarak "Computing Machinery and Intelligence" isimli makalesini yayınlaması yapay zekâ ve robotlar konusunda bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Türkiye Yapay Zekâ İnisyatifi, 2024). Turing'in bu çalışması akıllı makineler ve düşünen robotlar konusunda yapay zekâ çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. Aynı yıl Isaac Asimov *I, Robot* isimli bilim kurgu türünde bir roman yayınlamıştır. 1956 yılında ise yapay zekâ kavramının isim mucidi olarak kabul edilen John McCarthy Dartmouth Konferansı'nda ilk kez yapay zekâ terimini kullanmıştır (Gökhan & Çavuşoğlu, 2023, s. 9). 1980'li yıllara gelindiğinde makine öğrenmesi kavramı ortaya çıkmaktadır. Makineler veri girerek ve verileri işleyerek kendi kendilerini eğitebilir bir noktaya gelmiştir. 21. yüzyıldaysa derin öğrenme (deep learning) kavramı ortaya çıkmış ve büyük verinin kullanımıyla birleşmiştir. Yapay zekâ teknolojisi kendi içinde

hem makine öğrenmesi hem de derin öğrenme yöntemlerini kapsayan çatı bir kavramdır (Kocaman, 2021, s. 3003). İnsan dilini anlama ve konuşabilme yeteneği olarak doğal dil işleme yöntemi, görselleri tanıma ve kategorilere ayırma noktasında görüntü işleme ve kendi kendine karar alabilen ve bu kararları uygulama yetisine sahip olan otonom sistem kullanımı yapay zekâ uygulamalarının yararlandığı çeşitli yöntemlerden bazılarıdır. Düşünebilen robotlar ve makineler nesnelere interneti ve giyilebilir teknolojiler kavramlarını da beraberinde getirmiştir.

Nesnelerin İnterneti ve Giyilebilir Teknolojiler

Nesnelerin interneti (internet of everything / IOT) kavramı ilk kez 1999 yılında Kevin Ashton tarafından kullanılmıştır. (Gökrem & Bozuklu, 2016, s. 48). Procter & Gamble isimli firma için hazırlanan sunumda Kevin Ashton, RFID (Radio Frequency Identification) isimli bir uygulamanın söz konusu firmaya sağlayacağı faydaları anlatarak sistem konusunda çeşitli önerilerde bulunmuştur (Kutup, 2011). Kavram ilk ortaya çıktığında nesnelere internetini kullanabilmek ve haberleşmeyi sağlayabilmek için radyo frekans kimlikleri (RFID) kullanılırken günümüz teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte akıllı sensörler ve dijital kimliklerle buna gerek kalmamıştır. Nesnelere interneti teknolojisinin gelişimi internet teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte gelişmiştir. En basit anlamda nesnelere interneti gündelik hayatta kullanılan tüm araçların ağ teknolojisine bağlanması ve bu şekilde yönetilmesi, iletişime geçilmesi şeklinde açıklanabilir. Evde kullanılan robot süpürgeler, ışıkların mobil cihazlara yüklenen uygulamalarla açılıp kapanabilmesi, otonom araçlar, akıllı şehir uygulamaları, araç park uygulamaları, tedarik uygulamaları gibi pek çok geniş alanda kullanılan nesnelere interneti teknolojisi global anlamda birbiriyle etkileşime giren internet tabanlı bir bilgi alışverişi haline dönüşmüştür (Weber & Weber, 2010). Akıllı otomobiller, akıllı şehir uygulamaları, ev sistemleri, mobil cihazlar ve bilgisayarlar gibi kişilerin çevresini kuşatan çeşitli uygulamalar kişilerin sistemlerle etkileşim içinde olduğu, bilgi alışverişi yapabildiği iletişim tabanlı gündelik hayatı kolaylaştıran oluşumlardır. Nesnelere interneti çağındaki bu bilgi alışverişi ve ağ tabanlı uygulamalar, giyilebilir teknolojileri de beraberinde getirmiştir.

Giyilebilir teknolojiler, literatürde giyilebilir araçlar ya da giyilebilir bilgisayarlar olarak da tanımlanır. Kullanıcılar tarafından insan bedenine giyilen çeşitli aksesuarlar aracılığıyla internet teknolojisine bağlı olan giyilebilir teknolojilerin başlıcaları akıllı gözlükler, akıllı saatler ve bileklikler, yüzük, kolye, küpe gibi sensörlü aksesuarlar, sanal gerçeklik gözlükleri, akıllı kıyafetler olarak sıralanabilir (Sezgin, 2020, s. 78-79). 1884 yılında, LED

lambalarının balerin eteklerindeki tütü adı verilen tüllere entegre edilmesiyle oluşturulan ve “Electric Girls” olarak adlandırılan ürün, ilk giyilebilir teknoloji ürünü olarak kabul edilmektedir (Çakır vd., 2018, s. 86). Bireylere özgü olarak kişinin bedenine uygun tasarlanan giyilebilir teknolojiler kullanımı kolay ve rahat taşınabilen yapıdadır. Bu teknolojilerin mobil teknolojilerin farklı olarak insan bedenine entegre olan ve insan bedenine oldukça yakın bir yapıda tasarlanan araçlar olmaları gerekmektedir (Svanberg, 2013). Tekstil, eğitim, sağlık, sinema gibi pek çok farklı alanda kullanımına rastlanan giyilebilir teknolojiler toplanan verilerin Bluetooth gibi kablosuz araçlar yardımıyla teknolojik bir nesneye aktarımının gerçekleşmesi gerekmekte olup akıllı algılayıcıların kullanımına da açık olması zorunludur (Çakır vd., 2018, s. 87). En yaygın kullanılan giyilebilir teknolojilerden biri akıllı saatlerdir. Apple Watch, Samsung Galaxy Watch, Honor gibi akıllı saatler adım saymak, kalp ritmini ölçmek, gelen mesajlara ve aramalara cevap vermek, duruş bozukluğunu önlemek için oturduğunuz yerden ayağa kalkmanız konusunda uyarı vermek, GPS takibi gibi pek çok şeyi içerisinde barındırmaktadır. Google Glass, Microsoft HoloLens gibi akıllı gözlükler sesli komutla çalışarak video kaydedebilir, navigasyonu kullanımına izin verir ve internete bağlanabilirler. Sağlık verilerini takip etmek, sporcuların performanslarını kayıt altına almak ya da kişilerin duruş bozukluğunu önlemek için akıllı giysiler kullanılmaktadır. Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR gibi pek çok farklı markanın ürettiği sanal gerçeklik gözlükleri kişilerin izlediği içerikteki sanal evrene dahil olmasını sağlayarak sanal evren içinde hareket etmesini ve etkileşimli bir izleme deneyimini beraberinde getirmiştir. Apple AirPods, Samsung Galaxy Buds, Bose Sleepbuds gibi kablosuz kulaklıklar da giyilebilir teknoloji ürünleri arasında yer almaktadır. Oura Ring ve Motiv Ring gibi akıllı yüzükler kişilerin uyku takibini yapmak, sağlık verilerini işlemek, aktivite takibi yapmak gibi amaçlarla kullanılmaktadır.

Sanal gerçeklik ve giyilebilir teknolojiler çalışmanın konusunu oluşturan *Upload* dizisinde karakterlerin sanal dünyalarda hareket edebilmesi ve sanal dünyayla iletişim kurabilmesi için kullanılan ve olay örgüsünü şekillendiren ağ tabanlı uygulamaların başlıcalarıdır.

Upload Dizi İncelemesi

Upload (Yükleme) 2020 yılında yayınlanan bir Amazon Prime dizisidir. Yönetmenliğini Greg Daniels’in yaptığı *Upload* dizisinde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kişiler belirli bir para karşılığında yüklenerek sanal bir evren olan “Lakeview” evreninde hayatlarına

devam edebilmektedir. Ölmek ya da yüklenmek seçeneklerinden birini seçen karakterlere sanal bir dünyanın kapıları aralanmaktadır. Sanal dünyalar kişilerin bütçelerine göre seçtikleri yerlerdir. Lakeview dünyası dizide en lüks ve en pahalı yüklenme şirketlerinden biridir. Yüklenme eylemi dizide ölmek değil başka bir evrende yaşama devam etmek anlamında kullanılmaktadır. Baudrillard'ın gerçeğin simülasyona dönüştüğü görüşünden hareketle dizide sanal evrende tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi karakterler bir bilince sahiptir. Yüklenme esnasında karakterlere geçmiş hatıraları ve tüm diğer kişisel özellikleri Horizen çalışanları tarafından aynı şekilde yeniden yüklenir. Sanal bir evrende yapay zekâ uygulamalarının kullanılmasının ötesinde robot karakterler dizide düşünebilen, karar verebilen, hissedebilen bir konumda yer almaktadır. Sanal gerçekliğin en temel üç özelliğini Pimentel ve Teixeira (1995) üç boyutlu grafikte oluşturulmuş bir dünya, kişinin sanal evrenin içine dahil olması ve etkileşimli bir deneyim yaşaması şeklinde özetlerken, Sherman ve Craig (2003) bu özelliklere ek olarak deneyimleyicinin “duygusal bir geri dönüş” yaşadığını ifade eder. Duygusal geri dönüşte kişi kendi varlığını ortama uyarlayarak yaşadıklarından duygusal anlamda etkilenir ve eylemleri duygusal bir çağrışımla anlamlandırır. *Upload* dizisinde de tüm sanal gerçeklik ortamı özellikleri iyi bir biçimde işlenerek sanal gerçeklik dünyası ve gerçek dünya arasındaki sınırları muğlaklaştırmıştır.

Dizinin açılış sahnesinde “İyi yaşanmış bir ömrün ve iyi planlanmış bir yüklemenin mükâfatı nedir? İnsanın tasarlayabileceği en kusursuz güzellik. En güzel günlerinizi hayatınız bittikten sonra başlayabilir. Başardınız. Horizen’in Lakeview’ünü hak ediyorsunuz” cümlelerinin kurulduğu bir reklam filmi bulunur. İzleyici gördüğü ilk sahnede “Horizen” isimli şirketin yaratıcısı olduğu “Lakeview” isimli sanal evrenin bir tanıtımıyla karşılaşmaktadır. Dizinin ana karakteri Nathan, ücretsiz bir yüklenme programı üzerinde çalışmaktadır. Nathan, yalnızca ekonomik durumu iyi olan kişilerin sanal evrende yeniden hayatına devam etmesi durumuna karşı çıkar. Dan Schiller’in (2000) ekonomik yapılarda hem sosyal hem de kültürel anlamda teknolojinin varlığıyla dijital bir yapıya dönüştüğü düşüncesinden hareketle, dizide gerçek dünya ve sanal dünya arasında kapital düzenin paralellik gösterdiği vurgusu yapılmaktadır. Nathan, yüklenme eyleminin dünyadaki herkesin hakkı olduğu düşüncesine sahiptir. Nathan’ın ortağı bu düşünceye karşı çıkarak arkasından iş çevirir ve kullandığı otonom arabasının yazılım sistemiyle oynayınca Nathan kaza geçirir. Otonom arabasıyla kaza geçiren Nathan’a hastanede iki seçenek sunulur. Bunlardan biri ameliyata girmek ancak bu ameliyatın riskli olduğu söylenmektedir. Diğer seçenekte yüklenmektir. Nathan yüklenme konusunda kararsızdır ancak kız arkadaşı Ingrid’in ısrarlarıyla yüklenmeyi kabul eder.



Görsel 1: *Upload* Dizisi, Nathan Karakteri

Horizen şirketinde çalışan Nora, Nathan'ın yüklemesini gerçekleştirir ve Nathan Lakeview isimli sanal evrene giriş yapar. Yükleme tercih eden bireylerin "Angel" kod adlı müşteri temsilcileri bulunmaktadır. Nora, Nathan'ın meleği yani temsilcisi olur. Şirkette yüklenen kişilerle iletişim kuran bu Angel kod adlı kişiler bir gözlük yardımıyla "Lakeview" evrenine ışınlanmakta ve sanal evrendeki kişilerle iletişim kurarak kişilerin sorunlarını çözmektedir.



Görsel 2: *Upload* Dizisi, Nora Karakteri

Sanal Dünya ve Gerçek Dünya Arasında Bir Köprü: Giyilebilir Teknolojiler

Gerçek dünyadaki karakterlerin sanal evrene geçiş yapmasında kullanılan giyilebilir teknolojilerin başlıcalarından biri sanal gerçeklik gözlükleridir. Giyilebilir teknolojiler², teknolojinin katkılarıyla geliştirilen yenilikçi ürünler olarak öne çıkmakta ve 21. yüzyılın en önemli teknolojik bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bu teknolojiler, giyilen kıyafetler veya kullanılan aksesuarlar üzerine entegre edilmiş, bilgi ve iletişim teknolojisiyle donatılmış, sistemlerinde bulunan akıllı sensörler sayesinde, akıllı cihazlara veri transferi gerçekleştirebilen ürünlerdir (Çakır, vd., 2018, s. 84). *Upload* dizisinde de sanal gerçeklik gözlükleriyle sanal evrendeki karakterlerle iletişim kurulmaktadır. Aynı zamanda sarılma kıyafetleri giyen karakterler sanal evrendeki karakterlere temas edebilmektedir. Ingrid sevgilisi Nathan'la iletişim kurmak için bir gözlük kullanmakta, ona dokunabilmek ve 'oradaymış' gibi hissedebilmek için ise özel tasarımlı bir kıyafet kullanmaktadır.

Dizide yüklenen kişilerin neredeyse tüm hakları şirketler tarafından kullanılmakta ve sürekli birileri tarafından kameralarla izlenme ve takip edilme durumu söz konusu ve olağandır. Horizen çalışanlarının tamamı sanal evrene istedikleri an istedikleri şekilde erişim sağlayabilmektedir. Simülasyonda yeni bir hayata sahip olan kişilerin gizlilikten ve mahremiyetten yoksun olarak gözetlendiği bilinciyle yaşamayı kabul ettiği görülmektedir.

Dizide yüklenmenin yanı sıra indirilme sistemi üzerinde de çalışılmaktadır. Zamanı geldiğinde dizide yüklenen karakterler, gerçek dünyaya indirilme arzusuyla söz konusu sanal evrende misafir olarak konumlanmaktadır. Ancak ilk indirilme deneyimi sırasında kişinin önce burnu kanamış ardından da kafası patlamıştır. Yüklenenler bunu gördükten sonra uzun bir süre gerçek dünyaya indirilemeyeceğini anlayarak aslında indirilme eyleminin yüklenme kadar kolay olmadığını da farkına varmıştır. Dizide, gerçek dünyadan sanal dünyaya geçiş ne kadar kolaysa sanal dünyadan gerçek dünyaya geçiş bir o kadar zordur. Üç boyutlu bir sanal dünya deneyimi sunan Lakeview evreni karakterlerin "buradalık algısını" desteklemektedir (Yee vd., 2007). Dizide gerçek dünyadaki karakterle aynı fiziksel özelliklerde avatarının oluşturulabilmesi ve etkileşimin gerçek dünyayla istenilen zamanda çeşitli cihazlarla gerçekleştirilebilir olması sanal dünyanın gerçek dünyayla hemen hemen benzer şekillerde yansıtıldığını göstermektedir.

2 Giyilebilir teknolojiler hakkında bir alan araştırması için bkz. (Ometov et al., 2021).

Nick Bostrom (2003), "Are You Living in a Computer Simulation?" isimli çalışmasında gerçek dünyanın teknolojik anlamda güçlü bir medeniyet tarafından yaratılan bir bilgisayar simülasyonu olabileceği teorisi üzerinde durmaktadır. Bilgi işlem teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin bilinçli insan zihnini kopyalamak için kullanılabilirliğini savunarak post-insan kavramıyla yapay zihinlerin gerçekçi bir biçimde gerçek dünya simülasyonunda nasıl varlığını sürdüreceğini tartışmaktadır. Bu teoride Bostrom (2003, s. 245-247), simülasyon içindeki kişilerin bilinçlerinin yapay ya da gerçek olduğuyla ilgili herhangi bir bilgi verilmemesi gerekliliği üzerine bir yaratır. Sanallık ve gerçeklik kavramlarının birbirine yaklaştığı bir dünya düzeni üzerine yapılan bu tartışma, *Upload* dizisinin senaryosuyla da örtüşmektedir. Karakterler dizi ilerledikçe giyilebilir teknolojilerle istedikleri anda sanal evrene geçiş yapabilmekte ve yine aynı şekilde kıyafetleri çıkardıkları anda gerçek hayatlarına uyum sağlayabilmektedir. Sanal dünyadaki karakterler Lakeview evrenine gerçek dünyadaki bedenleri, zihinleri ve anılarıyla birlikte geçerek buradaki varlıklarını gerçek dünyayla neredeyse aynı eksende ilerletmektedir.

Başka bir açıdan bakıldığında, Lakeview evreni bir simülasyondan ibaret olduğundan gerçek dünyayla arasında çeşitli farklılıklar da bulunmaktadır. Bu evrende mevsim geçişleri yoktur. Karakterlerin duvarlarında mevsim modları bulunmaktadır. Karakterler mevsimleri diledikleri gibi istedikleri anda değiştirebilmektedir. Sanal gerçeklik ortamında yiyecek ve içecekler de birer simülasyondan ibarettir. Yemek saati bittiğinde yiyecek ve içecekler bir anda ortadan kaybolur. Sanal gerçeklik evreninde yaşanan bu simülasyonlar yalnızca o evrene ait değildir. Gerçek dünyada da karakterler sanal dünyaya benzer eylemler gerçekleştirir. Gerçek dünyada kullanılan teknolojik tüm cihazların yanı sıra yiyecekler için üç boyutlu yazıcılar kullanılmaktadır. Sahnelerden birinde Nora babasına "bifteği nasıl buldun" diye sorduğunda buna karşılık babası "sanırım yağ kartuşun biraz azalmış" cevabını vermektedir. Yeme-içme kültürünün bahsi geçen 2033 yılında simülasyon evrenine benzer bir biçimde gerçekleşeceği vurgusu açıkça görülmektedir.

Nesnelerin İnterneti ve Yapay Zekâ Uygulamaları

Dizide yapay zekâ gerçek dünyanın merkezinde yer alır. Bireylerin görüntülü konuşma yapabilmesi için iki parmağını açması yeterlidir. Telefonlar akıllı saatlerin içine girmiştir. Bir şeyler izlemek için yine aynı şekilde iki parmağını kullanarak kişinin önünde bir ekran belirlemektedir. Marketlerde çeşitli sensörler bulunmaktadır. Bu sensörler bireyin sağlığına dair yorumlarda bulunmaktadır. Örneğin demir eksikliği olan birine dizide "İspanak al" uyarısı yapıldığı görülmektedir. Dizide otonom olarak ifade edilen konuşan sürücüsüz

araçlar kullanılmaktadır. Bu otonom sistemlerin yapay zekâ teknolojisinden yararlanmasının yanı sıra bir bilince sahip olduğu, düşünebildiği hatta yalan söyleyebildiği görülmektedir. Sanal evrende yüklenen kişilere hizmet eden bu robotlar duygusal tepkiler veren ve başka karakterlerle arkadaşlık yapabilen insani özelliklerin pek çoğuna sahiptir. Dizide sanal evrendeki karakterler, robotlar ve gerçek dünyadaki karakterler arasındaki iletişim, teknolojinin insan ilişkilerini nasıl etkileyeceğinin de bir göstergesi niteliğindedir.

Lakeview evreninde gündelik hayattaki tüm işler robotlar tarafından yapılmaktadır. Hizmet sektöründeki robotlar insan görünümü olup yüklenen kişilere hizmet etmektedir. Burada da tek bir karakter yaratılmıştır ve bu karakter birçok meslek dalı için kendi kendine kopyalanarak farklı işler yapmakta ve evrenin farklı noktalarında bulunabilme imkânına sahip olmaktadır. Dizide hem gerçek dünyada hem de sanal evrende robotlardan yararlanılmaktadır. Bilinçli sanal karakterler gibi bilince sahip robotların varlığı teknolojik gelişmelerin insan doğası üzerindeki etkilerini yansıtarak post-hümanist bir bakış açısıyla ahlak ve etik konularında da insanlık olgusunun sınırlarının aşıldığı bir evreni tasvir etmektedir.

Yüklenmek Herkesin Hakkı: Dijital Kapitalizm ve Sanal Dünyalar

Dizide karakterler iki GB (gigabayt) sınırlı ve sınırsız GB sürümleri olarak avatarlarına ekonomik durumları ölçüsünde hareket etme ve iletişim kurma özgürlüğü yaratmaktadır. İki GB sınırlı plan olarak ifade edilen daha düşük ücretli avatarlar, iki gigabayt hakları bittiğinde avatarlarına yakınlarının para yatırmasını beklemektedir. Bu durumda karakterler Angel kod adlı temsilcileri tarafından dondurularak para yüklenene kadar sanal evrendeki hayatlarına devam edememektedir. Tıpkı telefon operatörlerinde bulunan kontör sistemi gibi bir sistemin içinde hayatlarına devam edebilen karakterlerin yanı sıra dizide sınırlı iletişim hakkına sahip olan planı bile alamayan ve sanal dünyaya erişim sağlayamayan kişiler bulunmaktadır. Bu noktada dizide açıkça kapitalizm vurgusu görülür. Sosyal ve ekonomik eşitsizlik hem gerçek dünyada hem de sanal evrende aynı şekilde kapitalist sistemin dışlıları etrafında dönmektedir. Dijital alanda yaşanan gelişmeler tüketimin dijital mecralara yönelmesini sağlamıştır. Bu bağlamda kapitalizm olgusu da dijital alanlarda kendine yeni alanlar açarak genişlemiş ve dijital kapitalizm olgusunu doğurmuştur. Kıyan'ın (2015) da dediği gibi, dizideki kapitalist sistemin değişimi özde değil biçimde yaşanmaktadır. Sanal evrenler ekonomiyi ve sosyo-kültürel statüleri dijitalleştirerek başka bir boyuta evirmiştir. Dizinin konusu gereği ekonomik

ve sosyal eşitsizlikler karakterlerin hayatına sanal evrende devam etmesi ya da edememesi tercihlerinde ekonomi başat unsurlardandır. Bu noktada dizide karakterler yüklenme gerçekleştirse dahi eğer daha az para verirlerse yüklenme sonrasında belirli bir düzeyde konuşabilir, iletişim kurabilir, yemek yiyebilir ya da barınabilir bir yaşama sahip olmaktadır. Statü, sınıf ve tabakalaşma kavramları dizi evreninde hem diyaloglarda hem de karakterlerin yaşayış şekilleriyle izleyiciye vurgulanır. Dijital kapitalizm bağlamında değerlendirildiğinde teknolojik yeniliklerin kapitalizmden ayrı düşünülmediği ve sistemin kuralları çerçevesinde erişilebilir olduğu görülmektedir. Yüklenen kişiler pek çok kişisel aktivite için ekstra para ödemek durumunda kalmaktadır. Sanal cennet olarak tasvir edilen Lakeview evreninde yazılımcı şirketin kontrolün dışında kalan, kara borsanın yer aldığı sahneler de bulunmaktadır. Suç işlenebilen, yazılım sisteminin hatalarından faydalanılan bir alan olması dikkat çekicidir. Bu noktada insanların sanal cenneti de öğrenerek kendi yaşam alanına dönüştürdüğü ve hem duygusal hem de bilişsel olarak aktif bir şekilde varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Sınıfsal farklılıkların ve kapitalizmin izlerinin yoğun bir şekilde hissedildiği *Upload* dizisinde, yoksul kişiler yüklemenin her bireyin hakkı olduğu düşüncesiyle dizide mücadele etmektedir.

Sonuç

1950'li yıllardan itibaren konuşulmaya başlayan sanal gerçeklik kavramı günümüzde pek çok alanda kullanılmaktadır. Ek olarak nesnelerin interneti, giyilebilir teknolojiler ve yapay zekâ kavramları günümüzde eğitimden, sanata, sağlığa, moda ve daha çok pek sektöre entegre edilmiştir. Bilim kurgu türünde üretilen dizi ve filmlerde geleceğe yönelik olarak ağ teknolojilerinin bireyin hayatını nasıl dönüştüreceğine dair öngörülerde bulunmaktadır. *Upload* dizisi 2033 yılını anlatan ve bilim kurgu türünde yayınlanan 2 sezon 20 bölümden oluşan bir Amazon Prime dizisidir. Dizinin senaryosuna bakıldığında yapay zekâ, sanal dünya, giyilebilir teknoloji, dijital kapitalizm kavramları çerçevesinde olay örgüsünün işlendiği görülmüştür.

Dizideki karakterler ölüme yaklaştığında ya da yalnızca kendi istekleri olduğunda gerçek dünyadaki hayatlarına son vererek Horizen firmasının yarattığı Lakeview isimli evrende hayatlarına devam edebilme şansına olmaktadır. Horizen dışında da pek çok firmanın Lakeview benzeri sanal dünyalar yarattığı dizide görülür ancak en popüler ve en lüks olan Lakeview evrenine talep oldukça fazladır. Bu evren için yüklenme eylemi gerçekleştiren karakterlere şirkette çalışan kişiler destek olmaktadır. Gerçeklik ve sanallık arasındaki bağlantıda akıllı gözlükler ve diğer giyilebilir teknolojilerden yararlanılmaktadır.

Kişiler ekonomik elverişlilikleri ölçüsünde tıpkı bir telefon operatöründen paket satın alırcasına kendilerine sanal evrende plan satın almaktadır. Bu planlar iki gigabaytlık plan ve sınırsız plan olarak ikiye ayrılmaktadır. Diğer insanlarla iletişim kurmalarının sınırlı ya da sınırsız olması, barındıkları yerlerin lüks ya da alt katlarda olması, yedikleri yiyecek ve içeceklerin türü gibi gerçek dünyada olduğu gibi hayat standartlarını belirleyen bir konumda bulunmaktadır. Bu çalışmada dizinin bu özelliği kapitalizmin sanal evrendeki halini ifade eden dijital kapitalizm kavramı çerçevesinde incelenmiştir. Bilincin dijitalleştiği, yapay zekâyla birlikte insan ilişkilerinin nasıl bir evrim geçireceği ve bu durumun ahlaki ve etik sorunları dizide işlenen diğer konu başlıkları arasında yer almaktadır.

Gerçek dünyada yaşamaya devam eden karakterler, Lakeview evrenindeki tanıdıklarıyla iletişim kurmak için akıllı kıyafetler, gözlükler ya da çeşitli aksesuarlar kullanmaktadır. Bu aksesuarlar sayesinde iletişim kurmanın yanı sıra kişilerle temasa geçebilen karakterler iki farklı dünya arasında iki farklı hayat yaşar hale gelir. Karakterlerin sanal evrende her an her yerde izlenebilir ve gözetlenebilir bir biçimde yaşamına devam etmesi durumu dijital mahremiyet ve etik konusunda da çeşitli tartışmaları beraberinde getirmektedir. *Upload* dizisinde sanal ve gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir evren yaratılarak dijital bir öteki dünya tasviri yapılmaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Alakuş, S. (2019). *Sosyal medyanın gençlerin marka tercihlerine etkisi: Özel okul öğrencileri üzerine bir araştırma* (Tez No. 556132) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Arıcı, A., Kılıncı, Ö., & Bayçu, S. (2019). Yeni medya çağında ilişki inşası: Sanal gerçeklik teknolojisi ve halkla ilişkiler kampanyaları. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 30, 91-115. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.442965>
- Akçoraoğlu A (2019). 'Yeni kapitalizm' teorileri, dijital devrim ve Türkiye kapitalizmi. *Mülkiye Dergisi*, 43(3), 525-575.
- Akın, D., & Çakmak, S. (2023). Sanal gerçeklik: Sanat mekânlarının dijital dönüşümü. *Akademik Sanat*, 20, 107-122.
- Aydoğan, F., & Kırık, A. M. (2012). Alternatif medya olarak yeni medya. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi*

Dergisi, 18, 58-69.

- Başlar, G. (2013). Yeni medyanın gelişimi ve dijitalleşen kapitalizm. Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Akdeniz Üniversitesi, Antalya. https://ab.org.tr/ab13/kitap/baslar_AB13.pdf
- Bayraktar, E., & Kaleli, F. (2007). Sanal gerçeklik ve uygulama alanları. Akademik Bilişim'07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya. https://ab.org.tr/ab07/kitap/bayraktar_kaleli_AB07.pdf
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Doğu-Batı Yayınları.
- Beyaz Özbey, İ. (2022). Dijitalleşme, sosyal medya ve risk toplumu. *Imgelem*, 6(10), 141-158. <https://doi.org/10.53791/imgelem.1053815>
- Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243-255.
- Bulut, Ş. (2023). Metaverse ya da sanal gerçeklik kavramı ve sanatçı Refik Anadol'un çalışmaları. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 47(1), 69-76.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür ağ toplumunun yükselişi* (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çakır, F. S., Aytekin, A., & Tüminçin, F. (2018). Nesnelerin interneti ve giyilebilir teknolojiler. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 4(5), 84-95.
- Demirkaya, İ., & Koyuncu, E. (2021). Dijital Kapitalizm, tüketim kültürü ve Y kuşağının değişen tüketim davranışları. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 174-196. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.107>
- Fuchs, C. (2021). *Communicating Covid-19 everyday life, digital capitalism and conspiracy theories in pandemic times*. Emerald Publishing Limited.
- Fuchs, C. (2015). *Dijital emek ve Karl Marx* (T. E. Kalaycı, & S. Oğuz, Çev.). NotaBene Yayınları.
- Gobbetti, E., & Scateni, R. (1998). Virtual reality: Past, present, and future. *Virtual Environments in Clinical Psychology and Neuroscience: Methods and Techniques in Advanced Patient-Therapist Interaction*.
- Gökhan, A., & Çavuşoğlu, T. (2023). Yapay zekanın tarihçesi, tanımı ve tıbbi entegrasyonu. Sağlık Bilimleri Alanında Uluslararası Araştırmalar XV, 7.
- Gökrem, L., & Bozuklu, M. (2016). Nesnelerin interneti: Yapılan çalışmalar ve ülkemizdeki mevcut durum. *Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi*, 13, 47-68.
- Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım endüstrisinde yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(77), 3000-3016.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 12, 93- 96.
- Kutup, N. (2011). Nesnelerin interneti: 4H her yerden, herkesle, her zaman, her nesne ile bağlantı. XVI. Türkiye'de İnternet Konferansı, İzmir. <http://inet-tr.org.tr/inetconf16/bildiri/27.pdf>
- Kıyan, Z. (2015). Dijital kapitalizmin iletişim alanındaki izleri: Üretim, dolaşım, emek ve tüketim süreçleri. *Toplum ve Bilim*, 135, 27-56.
- Luger, G. F., & Stubblefield, W. A. (1998). Artificial intelligence: Structures and strategies for complex problem

solving. Addison Wesley Longman.

McLuhan, M., & Powers, R.B. (2001). *Global köy* (B. Öcal Düzgören, Çev.). Scala Yayıncılık.

Nilsson, N. J. (1998). *Artificial intelligence a new synthesis*. Morgan Kaufmann Publishers.

Ometov, A., Shubina, V., Klus, L., Skibińska, J., Saafi, S., Pascacio, P., & Lohan, E. S. (2021). A survey on wearable technology: History, state-of-the-art and current challenges. *Computer Networks*, 193, 108074.

Pimentel, K., & Teixeira, K. (1995). *Virtual reality: Through the new looking glass*. McGraw-Hill.

Sherman, W. R., & Craig A. B. (2003). *Understanding virtual reality*. Elsevier Science.

Schiller, D. (2000). *Digital capitalism: Networking the global market system*. The MIT Press.

Sucu, İ., & Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zekâ ve *Her* filmi üzerine bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 40-52.

Svanberg, S. (2013). Biophotonics-techniques and applications. *Laser & Photonics Reviews*, 7(5), A43-A44.

Şekerci, C. (2017). Sanal gerçeklik kavramının tarihçesi. *Journal of International Social Research*, 10(54), 1126-1133.

Türkiye Yapay Zekâ İnisyatifi (2024). <https://turkiye.ai/kaynaklar/yapay-zeka-zaman-cizelgesi/> sitesinden 29.09.2024 tarihinde erişildi.

Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 115–121.

Yıldırım, O. (2022). Dijital kapitalizm ekseninde metaverse: Örnekler ve uygulamaları. *Fenerbahçe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 392-408.

Weber, R. H., & Weber, R. (2010). *Internet of things* (Vol. 12). Springer.