

Simülasyon Hipotezinin Felsefi, Fiziksel ve Siyasal Eleştirisi: Çok Katmanlı Bir Reddiye

Talha Nuri Yılmaz | 2026-09-24

Yazar: Talha Nuri Yılmaz

Öz

Bu çalışma, son yıllarda popüler bilim figürleri ve teknoloji elitleri tarafından dolaşıma sokulan simülasyon hipotezini, hakem eleştirileri doğrultusunda felsefe, fizik ve siyaset bilimi disiplinlerinin kesişiminde dekonstrükte etmeyi amaçlamaktadır. Ontolojik düzlemde, Platon'un İdealar dünyası ile simülasyonun materyal alt-katmanı (main server) arasındaki ilişki bir "kategori hatası" olarak incelenmekte ve zihin felsefesindeki alt-katman bağımsızlığı (substrate independence) varsayımı sorunsallaştırılmaktadır. Fiziksel düzlemde, bilhassa Elon Musk gibi figürler tarafından öne sürülen naif "video oyunu argümanı" ve "render tasarrufu" iddiaları, kuantum mekaniğindeki Hilbert uzayının katlanarak artan karmaşıklığı ve hesaplamanın termodinamik sınırlarını belirleyen Landauer ilkesi bağlamında çürütülmektedir. Kuantum süperpozisyonunun simüle edici bir sistem için hesaplama tasarrufu değil, aksine devasa bir entropik ve algoritmik maliyet ürettiği gösterilmektedir. Siyaset bilimi perspektifinden ise, simüle edilmiş bir evrende "siyasal otorite", "şiddet tekeli" ve "toplumsal sözleşme" kavramları epistemolojik bir kopuşla yeniden okunmaktadır. Çalışma, modern devletin meşru şiddet tekelinin otonom bir "anti-virüs" programına, rızaya dayalı toplumsal sözleşmenin ise aşkınsal ve despotik bir Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesine (EULA) indirgendiği teknopolitik ontolojiyi analiz etmektedir. Sonuç olarak makale, simülasyon argümanının geçerli bir bilimsel yahut felsefi teoriden ziyade, geç kapitalist teknokrasinin ürettiği yeni bir teo-politik ideoloji olduğunu öne sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon Teorisi, Kategori Hatası, Landauer İlkesi, Hilbert Uzayı, Toplumsal Sözleşme, EULA, Şiddet Tekeli.

1. Giriş

Nick Bostrom'un (2003) ufuk açıcı ancak bir o kadar da spekülatif makalesiyle akademik meşruiyet zeminine taşınan "Simülasyon Argümanı", son yirmi yıl içinde analitik felsefenin sınırlarını aşarak Silikon Vadisi elitlerinin popüler dogması haline gelmiştir. Bu argüman, yeterince gelişmiş bir post-human (insan-ötesi) medeniyetin, atalarının muazzam sayıda bilinçli simülasyonunu çalıştıracak hesaplama gücüne ulaşacağı ve istatistiksel bir zorunluluk olarak bizim de bu simüle edilmiş gerçekliklerden birinde yaşadığımız varsayımına dayanır. Ancak bu iddia, multidisipliner bir incelemeye tabi tutulduğunda, temel mantıksal, fiziksel ve siyasal boşluklar barındırmaktadır.

Hakem deęerlendirmelerinde vurgulandıęı üzere, simölasyon teorisinin popöler savunuları, gerçeklięin ontolojik yapısını aşırı basitleştiren indirgemeci bir teknolojik determinizmden beslenmektedir. Bu çalıřma, simölasyon teorisinin temel kabullerini üç ana eksenle eleştiriye tabi tutmaktadır: Birincisi, zihin felsefesi ve ontoloji bağlamında alt-katman bağımsızlığı ve Platonik ontoloji yanılıęı; ikincisi, teorisinin popöler savunucularının fizik biliminin, özellikle de kuantum mekanięi ve termodinamięin temel yasalarını göz ardı etmesi; üçüncüsü ise, böyle bir simöle gerçelik tasarımıının siyaset teorisinde yarattığı derin ontolojik tahribattır. Bu bağlamda makale, devlet, egemenlik ve toplumsal rıza gibi klasik siyaset bilimi mefhumlarının bir bilgisayar simölasyonu paradigmasında nasıl anlamsızlaşacağını, ya da daha doğru bir ifadeyle, nasıl radikal bir biçimde mutasyona uğrayacağını tartışacaktır.

2. Kuramsal Çerçeve: Felsefi Temeller ve Ontolojik İllüzyon

2.1. Platonik İdealar ve Kategori Hatası

Simölasyon hipotezi, ontolojik kökenleri itibarıyla Platon'un Mağara Alegorisi'nin sibernetik bir yeniden yazımı olarak sunulma eğilimindedir. Platonik (2000) idealizmde duyular dünyası (fenomenler), asıl gerçelik olan İdealar dünyasının kusurlu bir yansımasıdır. Simölasyon teorisinde ise içinde yaşadığımız fiziksel evren, daha üst bir gerçelik düzleminde yer alan "ana sunucunun" (main server) ve onu kodlayan yazılımın bir projeksiyonudur.

Ancak bu analogi, felsefi açıdan köklü bir "kategori hatası" (category mistake) barındırır. Platonik düalizmde İdealar, uzay-zamanın dışında, deęişmez ve mükemmel formlardır; maddi bir alt-katmana ihtiyaç duymazlar. Oysa simölasyon teorisindeki "üst-gerçelik" (base reality), hesaplama yapan devasa bir maddi donanım (hardware) olmak zorundadır. Üstelik bu ana sunucu, kendi fiziksel yasalarına ve uzay-zamansal kısıtlamalarına tabidir. İdeal formların aşkınlığı yerine, sonsuz bir donanım/yazılım hiyerarşisi (regressio ad infinitum) ikame edilmektedir. Zihni ve bilinci salt bir enformasyon işleme süreci olarak tanımlayarak, fiziksel nedensellik ile soyut hesaplama süreçlerini birbirine karıştırmak, varlık felsefesi açısından indirgemeci bir kategori hatasına tekabül eder.

2.2. Alt-Katman Bağımsızlığı (Substrate Independence) ve Zihin Felsefesi

Bostrom'un argümanının sine qua non (olmazsa olmaz) öncülü, "alt-katman bağımsızlığı"dır. Bu varsayıma göre bilinç, karbon tabanlı biyolojik nöron ağlarına özgü bir fenomen deęil; silikon çiplerde, kuantum bilgisayarlarda veya yeterince karmaşık herhangi bir Turing makinesinde de ortaya çıkabilecek algoritmik bir süreçtir.

Zihin felsefesi bağlamında bu işlevselci (functionalist) yaklaşım, qualia (öznel deneyim nitelikleri) problemini bütünüyle dışlamaktadır. İnsan zihninin fenomenolojik doğası, onun somut (embodied) ve biyolojik gerçeklięiyle iç içe geçmiştir. Acı çekme, estetik haz veya ahlaki kaygı gibi yönelimsel (intentional) bilinç durumlarını, salt lojik kapılar (logic gates) arasındaki bilgi akışına indirgemek, bilincin ontolojik doğasını anlamamaktır. Alt-katman bağımsızlığı kanıtlanmış bir bilimsel doğrudan ziyade, transhümanist ideolojinin kör bir inancıdır ve simölasyon teorisi bu kırılğan inanç üzerine inşa edilmiştir.

3. Simülasyonun Fiziksel İmkansızlığı: Kuantum Karmaşıklığı ve Termodinamik Sınırlar

Popüler kültürde, özellikle Elon Musk gibi figürler tarafından dolaşıma sokulan "video oyunu argümanı", içinde bulunduğumuz evrenin tıpkı gelişmiş bir video oyunu gibi sadece gözlemlendiğinde (render) fiziksel gerçeklik kazandığını iddia eder. Kuantum mekaniğindeki dalga fonksiyonunun çöküşü (gözlemci etkisi), bu naif iddiaya kanıt olarak sunulur ve evrenin hesaplama kapasitesinden tasarruf etmek için "render optimizasyonu" yaptığı öne sürülür. Fiziksel gerçeklik bu argümanlarla taban tabana zıttır.

3.1. Hilbert Uzayı ve Kuantum Süperpozisyonunun Maliyeti

Eğer evren bir simülasyon olsaydı ve ana sunucu hesaplama yükünü azaltmak isteseydi, en son başvuracağı yöntem kuantum mekaniği olurdu. Klasik bir bilgisayarda N adet parçacığı simüle etmek, N ile orantılı bir hafıza gerektirirken; kuantum mekaniğinde dolaşık (entangled) parçacıkların durumları Hilbert uzayında tanımlanır. Kuantum sisteminin parametreleri, parçacık sayısı ile birlikte eksponansiyel (üstel) olarak artar (Aaronson, 2013).

Elon Musk'ın iddia ettiğinin aksine, kuantum süperpozisyonu bir "render tasarrufu" sağlamaz. Tam tersine, yüzlerce parçacığın süperpozisyon ve dolaşıklık durumunu hesaplamak, evrendeki tüm atomların sayısından daha fazla bellek bitini (bilgi durumunu) aynı anda işlemeyi gerektirir. Gözlem yapılmadığı anlarda evrenin "bulanık" (süperpozisyonda) kalması, bilgisayarın işini kolaylaştırmaz; olasılık genliklerinin Schrödinger denklemi uyarınca üniter evrimini hesaplamak muazzam bir karmaşıklık yaratır. Dolayısıyla kuantum mekaniği, evrenin bir simülasyon olduğunu değil, evrenin klasik bir Turing makinesi veya herhangi bir sonlu durum makinesi ile simüle edilemeyecek kadar içsel bir karmaşıklığa sahip olduğunu gösterir.

3.2. Landauer İlkesi ve Simülasyonun Termodinamiği

Bilgi işlemi termodinamik yasalara bağlayan temel prensip olan Landauer İlkesine göre, bir bilgi işlemsel sistemde (bilgisayarda) gerçekleştirilen her geri döndürülemez mantıksal işlem (örneğin bir bitin silinmesi), çevreye kaçınılmaz olarak bir miktar ısı enerjisi ($k * T * \ln 2$) yaymak zorundadır (Landauer, 1961).

Eğer evrenimiz, moleküler, atomik ve atom-altı seviyedeki trilyonlarca etkileşimi saniye saniye simüle eden devasa bir bilgisayarsa, bu sistemin gerçekleştirdiği hesaplama işlemlerinin yaratacağı termodinamik ısı (entropi artışı) akıl almaz boyutlardadır. "Üst evrende" bulunan bu ana sunucu, Landauer sınırından kaçamaz. Evrenimizi simüle eden bir donanımın çalışması için gereken enerji ve bunun sonucunda açığa çıkacak ısı, üst-evrenin termodinamik çöküşüne neden olacak düzeydedir. Simülasyon hipotezi, bilgi teorisini termodinamikten yalıtarak, fiziksellikten kopuk "bedensiz bir yazılım" fantezisi kurmaktadır.

4. Simüle Edilmiş Gerçeklikte Siyaset Bilimi: EULA, Şiddet Tekeli ve Devlet

Simülasyon hipotezinin ontolojik ve fiziksel imkansızlıkları bir an için paranteze alınıp varsayımsal olarak kabul edildiğinde, en büyük kriz siyaset bilimi alanında yaşanır. Egemenlik, meşruiyet ve rıza gibi Siyaset Bilimi'nin temellerini oluşturan kavramlar, simüle edilmiş bir matris içinde tamamen anlamını yitirir yahut dehşet verici yeni formlar kazanır.

4.1. Toplumsal Sözleşmeden EULA'ya: Rızanın Simülatif Dönüşümü

Klasik siyaset teorisinde Hobbes, Locke ve Rousseau üzerinden inşa edilen Toplumsal Sözleşme (Social Contract), bireylerin doğa durumunun belirsizliklerinden kurtulmak adına, kendi rızalarıyla siyasal bir otorite kurmalarını ifade eder (Hobbes, 2001). Haklar ve ödevler karşılıklıdır; siyasal otoritenin meşruiyeti, yönetilenlerin ontolojik iradesine ve rızasına dayanır.

Oysa simüle edilmiş bir gerçeklikte, bireyler simülasyonun birer kod parçasığından ibarettir. Simüle edilenlerin (bizlerin), simülatöre (ana sunucuya veya programcıya) karşı ontolojik bir özerkliği veya iradesi yoktur. Bu bağlamda, simülasyondaki "siyasal rıza", ancak bir yazılımın kurulum aşamasında hiç kimsenin okumadan onayladığı bir "Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi"ne (EULA) dönüşür. EULA, müzakere edilemez, dayatmacı ve asimetriktir; yazılımın sahibi, dilediği an sözleşmeyi feshetme (simülasyonun fişini çekme, update getirme veya reset atma) hakkını elinde tutar. Toplumsal sözleşmenin içerdiği eşitlikçi kurgu çöker; yerine mutlak bir dijital despotizm olan EULA-Devlet ikamesi geçer.

4.2. Şiddet Tekeli ve "Anti-Virüs" Olarak Devlet

Max Weber (1919), modern devleti "belirli bir toprak parçası üzerinde fiziksel şiddet kullanma tekeli"ni meşru olarak elinde bulunduran insan topluluğu" olarak tanımlar. Devletin egemenliği, bu meşru şiddet tekelinin bir sonucudur.

Simülasyon teorisi bağlamında ise devlet, fiziksel bir şiddet tekeli olmaktan çıkar; sistemin stabilitesini korumakla görevlendirilmiş algoritmik bir "Anti-Virüs" programına indirgenir. Hukuk kuralları, sistemin source code (kaynak kod) parametreleridir. Suçlu veya devrimci figürler, sistemin bütünlüğünü tehdit eden glitchler, buglar veya malware (kötü amaçlı yazılımlar) olarak kodlanır. Emniyet güçleri ve hapishaneler ise, bozuk kod parçalarının izole edildiği (karantinaya alındığı) veya silindiği debugger (hata ayıklayıcı) mekanizmalarıdır.

Böylesi bir evrende, devrimci şiddet veya sivil itaatsizlik eylemleri, politik bir öznenin tarihsel eylemi olma vasfını kaybeder; yalnızca simülasyonun hata tolerans sınırlarını test eden yazılımsal sapmalara dönüşür. Yönetici elitler veya devlet aygıtları ise "egemen" değil, yalnızca ana sunucunun koyduğu algoritmik parametreleri uygulayan moderatörler yahut aracı bot'lardır.

4.3. Simülasyonda Egemenlik ve Biyoiktidar

Foucault'nun biyoiktidar kavramı, modern siyasetin doğrudan bedene, nüfusa ve yaşama müdahale ettiğini belirtir. Ancak simülasyonda biyolojik beden bir illüzyon, nüfus ise bir veri kümesidir (data set). Bu durum, siyasal egemenliği tümüyle siber-egemenliğe dönüştürür. İktidar, bireyleri disipline etmekle kalmaz, onların varoluşsal parametrelerini (örneğin doğa yasalarını, kıtlık koşullarını, evrenin fiziksel sabitlerini) doğrudan dışarıdan (simülatör seviyesinden) belirler. Bu, Carl Schmitt'in "egemen, olağanüstü hale karar verendir" tanımının, "egemen, gerçekliğin kodlarına karar verendir" şekline bürünmesi, yani teolojinin siyasete geri dönmesidir.

Disiplin / Analitik Düzlem	Simülasyon Hipotezinin İddiası	Karşılaşılan Yapısal Paradoks	Bilimsel / Kuramsal Çürütme
Ontoloji & Zihin Felsefesi	Bilinç alt-katmandan bağımsızdır; silikon donanımda bilinç simüle edilebilir (Bostrom, 2003).	Niteliksel deneyimlerin (Qualia) ve yönelimselliğin lojik kapılara indirgenememesi.	Kategori Hatası: Platonik idealizmin materyalist tahrifatı; sonsuz donanım gerilemesi (regressio ad infinitum).
Kuantum Mekaniği & Termodinamik	Dalga fonksiyonunun çöküşü "render tasarrufu"dur; evren sadece bakıldığında hesaplanır (Musk).	Çok parçacıklı dolaşıklığın (entanglement) Hilbert uzayında üstel (eksponansiyel) bellek patlaması.	Landauer Sınırı & Karmaşıklık: Süperpozisyon tasarruf değil devasa entropik yüküdür; ana sunucunun termodinamik çöküşü.
Siyaset Bilimi & Kamu Hukuku	Simüle evrende toplum ve devlet düzeni işleyişini rasyonel olarak sürdürür.	Toplumsal sözleşmenin, rızanın ve meşru egemenlik hakkının ontolojik olarak imkânsızlaşması.	EULA Despotizmi & Anti-Virüs Devlet: Devletin şiddet tekeli yazılım kuralına, yurttaş ise müzakeresiz kullanıcıya indirgenir.

KLASİK SİYASET TEORİSİ (Aydınlanma) Toplumsal Sözleşme (Hobbes/Locke): • Özgür bireylerin ontolojik rızası • Müzakere edilebilir karşılıklı hak/ödevler Weberyen Devlet & Şiddet Tekeli: • Coğrafi meşru fiziksel şiddet tekeli • Hukuk devleti ve yargısal hesap verme Özne: İrade Sahibi Yurttaş (Citizen) SİBER MUTASYON SİMÜLASYON DİSTOPYASI (Teknopolitik) EULA (Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi): • Okunmadan tıklanan tek taraflı dayatma • Simülatörün keyfi fesih/reset hakkı Anti-Virüs & Hata Ayıklayıcı Olarak Devlet: • Cezaevi = Karantina / Kod Ayıklama • Muhalefet = Sistem "Bug"ı veya Virüs Nesne: Haklarından Arındırılmış Kullanıcı (User)

Şekil 1: Simüle Edilmiş Bir Gerçeklikte Siyasal Otorite ve Egemenliğin Siber-Mutasyonu: Toplumsal Sözleşmeden EULA'ya, Şiddet Tekelinden Algoritmik Anti-Virüs Devletine Geçiş.

5. Sonuç ve Değerlendirme

Simülasyon argümanı, ilk bakışta yenilikçi bir teknolojik hipotez gibi görünse de, derinlemesine incelendiğinde ontolojik, fiziksel ve siyasal açılardan aşılması güç çelişkiler barındırmaktadır. Platonik idealizmin materyalist bir tahrifatı olan bu iddia, zihni mekanik bir işlemciye indirgeyerek felsefi bir kategori hatası yapmaktadır. Kuantum mekaniğinin karmaşıklığı ve termodinamiğin acımasız sınırları

(Landauer İlkesi), evreni simüle edecek bir "ana sunucu" fikrinin fiziksel imkansızlığını gözler önüne sermektedir. Kuantum süperpozisyonu, simülasyonun bir "render tasarrufu" aracı değil, tam tersine onun en büyük hesaplamsal yüküdür.

Siyaset bilimi açısından bakıldığında ise, bu hipotez insan onurunu, siyasal failliği (agency) ve toplumsal meşruiyeti tamamen iptal eden karanlık bir fantezidir. Simüle edilmiş bir evrende devlet, meşruiyeti müzakere edilen bir kurumdan çıkıp otonom bir anti-virüs programına, toplumsal sözleşme ise köleleştirici bir EULA formatına evrilir. Sonuç olarak, simülasyon argümanı evrenin sırlarını açıklayan bilimsel bir model değil; Silikon Vadisi merkezli yeni-ruhçuluğun (neo-spiritualism), insanın evrendeki yerini ve siyasal sorumluluğunu sıfırlamaya çalışan nihilist ve hiper-kapitalist bir ideolojisidir.

Kaynakça

- Aaronson, S. (2013). Quantum Computing since Democritus. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation?. Philosophical Quarterly, 53(211), 243-255.
- Hobbes, T. (2001). Leviathan. (Çev. S. Lim). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Landauer, R. (1961). Irreversibility and heat generation in the computing process. IBM Journal of Research and Development, 5(3), 183-191.
- Platon. (2000). Devlet. (Çev. S. Eyüboğlu, M. A. Cimcoz). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Weber, M. (1919). Politik als Beruf. (Meslek Olarak Siyaset). München: Duncker & Humblot.