



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Yasemin CEYLAN

JEAN BAUDRİLLARD VE HİPERGERÇEKLİK

Felsefe Anabilim Dalı  
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2022



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Yasemin CEYLAN

JEAN BAUDRİLLARD VE HİPERGERÇEKLİK

Danışman

Prof. Dr. Şahin FİLİZ

Felsefe Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2022

**Akdeniz Üniversitesi**  
**Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,**

Yasemin Ceylan'ın bu çalışması, jürimiz tarafından Felsefe Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Dr. Öğr. Üy. Suat Soner Erenözlü

Üye (Danışmanı) : Prof. Dr. Şahin Filiz

Üye : Dr. Öğr. Üy. Ekin Kaynak İltar

Tez Başlığı: Jean Baudrillard ve Hipergerçeklik

Tez Savunma Tarihi :23/06/2022

Mezuniyet Tarihi : 21/07/2022

## AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Jean Baudrillard ve Hipergerçeklik” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımda yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

İmza

**Yasemin CEYLAN**



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Yasemin Ceylan
Öğrenci Numarası	20195231024
Anabilim Dalı	Felsefe ABD
Programı	Felsefe
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Prof. Dr. Şahin Filiz
Yüksek Lisans Tez Başlığı	Jean Baudrillard ve Hipergerçeklik
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	1865016622
Rapor Tarihi	30/06/2022
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: %13 Alıntılar dahil: %.17

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,**

Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 58 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır.

Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir:

( x ) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise:

Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım.

( ) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise:

Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdeleri aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.

**Gerekçe:**

Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımda yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim.

Danışman Öğretim Üyesi  
Prof. Dr. Şahin Filiz

İmza

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	iii
SUMMARY .....	iv
TEŞEKKÜR .....	v
ÖNSÖZ .....	vi
GİRİŞ.....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### JEAN BAUDRİLLARD VE HİPERGERÇEKLİK

1.1. Jean Baudrillard ve Hayatı .....	4
1.2. Jean Baudrillard'ın Felsefesi .....	5
1.3. Dilinin Özgünlüğü .....	8
1.4. Felsefesinde Patafiziğin Yeri .....	11

### İKİNCİ BÖLÜM

#### HİPERGERÇEKLİĞE GİDEN YOL

2.1. Özne'nin Evrimi .....	13
2.2. Nesnenin Evrimi .....	16
2.3. Sonun Başlangıcı: Postmodernizm .....	19
2.4. Simülakrlar ve Simülasyon Kuramı .....	23
2.5. Gerçekliğin Yok Eden Kavram: Gösterge-Değer .....	29
2.6. İnsanın Kendine İhaneti: Şeyleşme ve Yabancılaşma .....	30
2.7. Anlam Üreten Toplumdan Anlam Tüketen Kitleye .....	32
2.8. Hipergerçek Dünyanın Hâkimi: İmge .....	34
2.9. Kitle İletişim Araçları ve Kullandıkları Büyük Güç: Retorik .....	37
2.10. İnsanın Ölümcül Tuzağı: Ayartma .....	41

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### SİMÜLASYON KURAMININ EVRENİ: HİPERGERÇEKLİK

3.1. Gerçek ve İlkesi .....	45
3.2. Hipergerçeklik .....	46

3.3. Bütünsel Gerçeklik .....	50
3.4 Hipergerçek Dünya'nın Hipergerçek Boyutu: Sosyal Medya .....	54
<b>SONUÇ .....</b>	<b>56</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>58</b>
<b>EK 10- Ö Z G E Ç M İ Ş .....</b>	<b>62</b>

## ÖZET

19. yüzyıla kadar bilim felsefenin çatısı altında bütünlüklü bir yapıya sahipti. Ancak 19. yüzyıldan sonra bilimsel dünyada yaşanan çözümler, düşüncenin de çözümlenmesine neden oldu. Artık tüm verileri birleştirip ortaya bir anlam koymanın imkansızlaştığı günümüzde, Baudrillard simülasyon kuramı ile hipergerçek dünyayı tanımlamayı başardı. Gerçekten de 1929 dünya ekonomik krizi ile var olan kapitalist sistemin çıkmaza girmesi hipergerçekliğin yolunu açan önemli bir olaydı. Çünkü bu olayla kapitalizm, çıkmazdan kurtulmanın yolu olarak gördüğü, “sorgusuzca tüketim olgusunu” sistemin merkezine koyunca artık her şey (gelenekler, inançlar, kültürler, değerler, doğa hatta insanlar) tüketmek için bir metaya dönüştü. Bundan sonra yaşananlar sistemin devamlılığını sağlamak için oluşturulan kurgulardan ibaret hale gelmeye başladı. Bu kurgulanan yeni dünya kitle iletişim araçları ve kullanılan retorik sayesinde oldukça etkili ve dönüştürücü bir güçle tüm gerçeğin yok olmasına neden oldu. Göstergeler, sistemin, daha fazla kar arzusunun sonucunda nesnesinden uzaklaşarak bir simülakra dönüştü. Böylece binlerce yıllık hafızasında kültürel kodlar üreterek toplum olabilmeyi başaran insan, birlikte anlam yüklediği göstergelerini kaybetti. Sonuçta toplumda eleştirel yeteneğini kaybederek sesiz ve umursamaz bir kitleye dönüştü. Artık kurgu ve gerçeğin arasındaki sınırın buharlaştığı hipergerçek bir dünyadayız. Bu dünya, enformasyon ve kitle iletişim araçları tarafından sürekli inşa edilen bir dünyadır. Bu dünya insanın özgürlük arzusunun bir paradoksa dönüşerek yine insanı esaret altına alan simülasyon evrenidir. Sistem kendi devamlılığı için önüne geçen her türlü değeri bir metaya dönüştürürken insan da konforu ve sözde özgürlüğü için olan biten her şeye sessiz kalmakta hatta ortak olmaktadır. Bu tez tüm değişimin ve dönüşümün nedenlerini anlamak ve açıklanmasına katkıda bulunmak için hazırlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Simülasyon, Hipergerçeklik, Simülakr, Gerçeklik, Gösterge



## SUMMARY

### JEAN BAUDRILLARD AND HYPERREALITY

Until the 19th century, science had an integrated structure under the roof of philosophy. However, after the 19th century the disintegration in the scientific world led to the dissolution of thought. In today's world, where it has become impossible to combine all the data and give it meaning, Baudrillard has succeeded in defining the hyperreal world with the simulation theory. Indeed, the impasse of the existing capitalist system with the 1929 world economic crisis was an important event that paved the way for hyperreality. Because, with this event, everything (traditions, beliefs, cultures, values, nature and even people) has turned into a commodity to consume when capitalism put the “consumption phenomenon without question” at the center of the system, which it saw as a way out of the dead end. What happened after that started to consist of fictions created to ensure the continuity of the system. Thanks to the mass media and the rhetoric used, this new world has caused the destruction of all reality with a very effective and transformative power. Indicators turned into a simulacrum, moving away from its object as a result of the system's desire for more profit. Thus, man, who succeeded to create a society by producing cultural codes in his thousands of years of memory, lost the indicator that he attributed meaning together. As a result, society lost its critical ability turned into a silent and indifferent mass. We are now in a hyperreal world where the boundary between fiction and reality has evaporated. This world is one that is constantly being constructed by information and mass media. This world is a simulation universe that turns people's desire for freedom into a paradox and captivates people. While the system transforms all kinds of values that prevents it into a commodity for its own continuity, people remain silent and even participate in everything that happens for their comfort and so-called freedom. This thesis has been prepared to understand and contribute to the explanation of the causes of all change and transformation.

**Keywords:** Simulation, Hyperreality, Simulacra, Reality, Indicator

## TEŐEKKÜR

Yaşadığımız zaman oldukça kaotik ve öngörülemez bir aşamaya gelince düşüncelerimi geliştirmek ve güçlendirmek için tekrar üniversiteye dönmek oldukça heyecan vericiydi. Çok isteyerek çalıştığım felsefe yüksek lisansı eğitimin boyunca bana yeni düşünce kapıları açan beni sabırla dinleyen ve yönlendiren hocalarıma minnettarım. Özellikle bu çalışmanın yürütülmesi sırasında görüş ve desteklerinin esirgemeyen çok değerli danışman hocam Prof. Dr. Şahin Filiz'e tüm kalbimle teşekkürü bir borç bilirim.

Antalya, 2022

Yasemin CEYLAN

## ÖNSÖZ

Değişen ve gelişen tüm konjonktürel durumun anlaşılmasında felsefeye çok önemli görevler düşmektedir. Felsefe, bireylerin yaşadığı zamana anlam yüklemelerini sağlayarak dünyanın daha iyi yorumlamasının önünü açar. Bu çalışma da yaşadığımız zamanın dinamiklerinin daha anlaşılır kılınması için hazırlanmıştır. Jean Baudrillard, bu konuda çok başarılı bir kuram ortaya koyarak bize yardımcı olmaktadır. Düşününürün Türkçeye çevrilmiş çok fazla eseri bulunmaktadır. Bu konuda özellikle Prof. Dr. Oğuz Adanır oldukça başarılı çalışmalar yapmış ve Jean Baudrillard'ın ülkemizde tanınmasında ve anlaşılmasında büyük emekler vermiştir. Ancak Jean Baudrillard'ın kullanmış olduğu dilin kendine has yapısı onun anlaşılmasını ve kuramının üzerine yazılmasını zorlaştırmaktadır. Yine de bu zorluğu göze alarak Jean Baudrillard'ı anlamak ve kuramını çözümlmek günümüz toplumu için oldukça önemli veriler sunmaktadır.

Yasemin Ceylan

## GİRİŞ

Tüm insanlık tarihi boyunca insanın çabası, dünyayı anlamak ve anlamlandırmak olmuştur. Çünkü insan içinde yaşadığı evrenin karşısında aklıyla yapayalnız ve savunmasız kalmıştır. Hep muğlak olanı anlaşılır bir düzleme oturtmaya çalışarak binlerce yıldır vermiş olduğu anlam yolculuğunu tamamlamak istemektedir. Bu anlama yolculuğunun adı; evreni bütünsel olarak algılama çabası olan felsefedir. Felsefe yapmaya başlayan insan, antik dönemlerden beri bu yolda çok mesafe kat etmesine karşın hala evreni çözebilmiş değildir. Aslında modern çağlarda yani aydınlanmadan ikinci dünya savaşının sonlarına kadar, her şeyin determinist bir şekilde ortaya koyabileceğine inanan insan, evrenin formülünü çözdüğünü düşünmüştü. Lakin yirminci yüzyılın ilk yarısında fizik biliminde ortaya çıkan gelişmelerle insanın evren fikri yeniden sarsıldı. Çünkü bu sefer kuantum evreninden gelen haberler evrenin öyle determinist bir yapısı olmadığını dahası belirsizliğin atom altı dünyanın bir gerçeği olduğunu ortaya serdi. Modernite ile “büyü bozumu” yaşayan dünya, tekrar belirsizlikler mekânı haline geldi. İşte tamda bu aşamadan sonra özellikle modern dünyanın ürettiği büyük anlatılar altında ezilen dünyaya yeni bir gözle bakılması gereği doğdu. Çünkü modern dünya ortaya koyduğu akıl ve bilim çağında hiç de büyük anlatılarına (evrensellik, kardeşlik, eşitlik, özgürlük...vs.) uymayan iki büyük dünya savaşı yaşamış bir o kadar da başka acılara boğulmuştu. Modern dünyanın bu iki yüzlülüğüne karşı eleştiriler gecikmedi ve bu eleştiriler postmodern felsefenin doğuşunu sağladı. Postmodern felsefe son yarım yüzyıldır insanlığın içinde bulunduğu durumun sorumlusu olarak gördüğü modern düşünceyi eleştiriyor ancak eleştirdiği oranda da çözümsüzlüğün içine dalyor. Çünkü bu sefer de dünya postmodernizmin yarattığı çok merkezli dünyanın belirsizliğinde anlamını kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyadır. Tüm bu süreçte anlam ve anlamlandırma rehberini kaybetmiş günümüz dünyasının geldiği noktayı ve geçtiği süreçleri en iyi açıklayan kuramlardan birisi Baudrillard’ın simülasyon yani hipergerçeklik kuramıdır. Bu kuram gerçeğin ve kurgunun arasındaki çizginin nasıl yok olduğunu açıklamaktadır.

Baudrillard, kapitalizmin bir girdap gibi önüne çıkan tüm diyalektiği (Dünya’ya anlam yüklememizin koşulu) içine çekerek yok ettiğini ve gelinen neokapitalist dünya da insanın artık özne olmadığını çarpıcı bir şekilde göstermiştir. Özneye birlikte anlam üretmemizi sağlayan tüm ideolojiler ve dikotomiler de birbirinin içinde eriyerek yok olmuştur. Artık sadece sistem vardır ve bu sistem de tüketim olgusuna muhtaçtır. Temeline “tüketim” paradigmasının döşendiği sosyoekonomik yapı, kitle iletişim araçları tarafından

yeniden inşa edilerek gerçekliğini kaybetmiştir. Bu yeniden inşa sürecinde görsellik, dil, retorik ve baş döndürücü ayartma teknikleri kullanılarak gerçeklik tekrar tekrar yeniden kurgulanmaktadır. Bu yeniden kurgulanma sürecinde insan gerçeklikle bağını kaybetmiş ve bile isteye hipergerçek dünyanın akışına kapılmıştır. Her şeyin kusursuz ve iyi olması gerektiği fikriyle çıkılan bu yolculuk; insanın tarih boyunca ürettiği tüm değerleri, toplum olarak kalmasını sağlayan tüm normları, özne olmasının koşulu olan tüm ilkeleri yok etmeye başlamıştır. Böylece bilimin ve teknolojinin bu kadar hızlı geliştiği bir dünyada insan; enformasyon, iletişim ve etkileşim ağı içerisinde hipergerçek dünyanın hiperrasyonel insanına dönüşmüştür.

Hipergerçeklik olgusu, modernitede sosyoekonomik paradigmaları değişmesinin sonucudur. Toplumsal yapının merkezinden insanı ve insana ait değerleri çıkararak yerine sermayeyi koyan sistem, varlığını sürdürürebilmek adına tüm gerçekliği buharlaştırmıştır. Bundan sonra “tüketim” en başat kavram olurken “tüketici” olmakta insana biçilen en önemli rol olmuştur. Bu arada büyük kazançlar elde etmek isteyen, enformasyonu ve kitle iletişim araçlarını elinde bulunduran sistem, “mutsuzluk” olgusunun ne kadar kârlı olduğunu keşfederek mutsuzluktan kaçan insanların mutluluğa erişebilmesi için devasa ve baştan çıkarıcı; alış-veriş merkezleri, eğlence alanları ve sanal evren gibi yeni kutsallar inşa etmiştir. Böylece postmodern dünya artık, anlamı markalarda, imgelerde arayan insanların evreni haline gelmiştir. Bu evrende mutluluk, trendler kadar kısa ömürlü, moda kadar baştan çıkarıcı, markalar kadar pahalıdır.

Gerçeklik fiziksel olarak yok olmamış ama zihinsel olarak artık ulaşılamazdır. Sistem sürekli değişen ama aslında insanlık adına değer üretemeyen bir sarmalın içinde sürekli kendini tekrar etmektedir. Yinelenen her olgu gerçekliğin yokluğunu gizleyen *simulakra* dönüşmüştür. Simülarklar hipergerçek dünyanın hiperrasyonel kavramlarıdır. Gerçeğin yokluğunu gizleyen ve gerçek olarak algılanmak isteyen görünümdür. Kendi zıttını da içinde barındıran akışkan artık bir anlam ifade etmeyen simülarklar, simgesel anlam bağları ile ayakta duran toplumsalı da yok ederek kitlenin doğuşunu sağlamıştır.

Hipergerçek evrenini yaratan en önemli kavram; gösterge ekonomi-politiğidir. Bu kavram Baudrillard’ın kuramının tetikleyicisidir. Şöyle ki moderniteye kadar insan ihtiyacı kadar üreten ve tüketen bir özneydi. Bilim ve teknoloji insan yararına icatlar ve yenilikler üretiyorken tüketimde aynı dengede ilerliyordu. Fakat kapitalizmin girdiği 1929 dünya ekonomik çıkmazı, sistemi yok olmaktan kurtaracak şeyin sorgusuzca tüketmekten geçtiğinin gösterdi. Tabi ki sistemin devamlılığı için ihtiyacını karşılamış insanın da tüketime devam etmesi gerekiyordu. Böylece sistemin devamlılığı için sürekli yeni arzular yaratılmaya

başlandı, göstergeler artık nesneyi değil dilin onlara yüklediği imajları temsil etmeye başladı. Lüks, zenginlik, güç, çekicilik, ihtişam vs. gibi kavramlar göstergenin nesnel gerçeklikten kopuk imajları haline geldi.

Baudrillard simülasyon kuramını Avrupa toplum ve kültüründeki değişimleri dikkate alarak yapılandırmasına karşın teknolojinin hızlı gelişimi dünyanın her yerini bu sarmalın içine çekmeyi başarmıştır. Başlangıçta televizyonu, kuramının başat kitle iletişim aracı yapmasına karşın ilerleyen zamanlarda etkileşimli medyanın ortaya çıkmasıyla tüm kitle iletişim ve enformasyon araçlarını gerçekliği katletmekten sorumlu tutmuştur.

Kitle iletişim araçları; tarihi ve olguları gerçekliklerinden kopararak görmemizi istedikleri yerlere objektifi çevirerek, duymamızı istedikleri retoriği kullanarak, kadrajın içine olanı değil algılanmasını istediklerini doldurarak kitlesel bir manipülasyonla tüm değerleri altüst etmektedirler. İnsanlar aynı kavramlara aynı anlamı yükleyemedikleri için zihnin kodları parçalanmıştır. Bu noktada aslında distopik bir dünya betimleyen Baudrillard, insandan yana umutsuzdur. Gerçekliğe geri dönüşün imkânsız olduğuna dair ifadeleri, bazen hayal gücüne yapmış olduğu vurgu ile tekrar umutlanıyor.

Hipergerçek dünyada nesnelere ihtiyaçtan değil göstergeleri için alınmaya başlandığından artık özne anlam vermeye çabaladığı nesne karşısında sadece nesne ile var olabilen yine nesne ile kendini ifade edebilen bir metaya dönüşmüştür. Simülasyon kuramı ile tüm bu dönüşümü anlaşılır bir şekilde ortaya koyan Baudrillard, sıra dışı felsefesiyle her geçen gün çok daha fazla araştırmacıyı kendine çekmektedir.

Bu araştırma, günümüz dünyasındaki “anlam” ve “gerçeklik” yokluğunu çarpıcı bir şekilde açıklayan Baudrillard’ın “hipergerçek” kavramını merkeze almıştır. Hipergerçekliğin tarihsel boyutu ve gerçeğin yokluğunun yerine geçiş süreci serimlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın I. bölümünde Baudrillard’ın hayatı, felsefesi ve dili üzerinde durulmuştur. II. Bölümde ise hipergerçekliğe giden süreçte değişen paradigmlar ve kavramlar tespit edilmiş, postmodern dönemde ortaya çıkan kültürel, toplumsal ve ekonomik kırılmaların neler olduğu açıklanmıştır. III. Bölümde ise hipergerçeklik kavramına odaklanılarak günümüz dünyasının içinde bulunduğu durum açıklanmaya çalışılmıştır.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### JEAN BAUDRİLLARD VE FELSEFESİ

#### 1.1. Jean Baudrillard ve Hayatı

20.yüzyılın en şahsına münhasır düşünürlerinden olan Jean Baudrillard, 1929 yılının temmuz ayında Fransa'nın kuzeydoğusunda bulunan Ardenners'te Reims şehrinde doğdu. Ekonomik buhranın yaşandığı yılda dünyaya geldi (Gane, 2008: 19). Kökeni köyden şehre taşınmış bir aileye aittir. Büyükbabası sıradan bir çiftçiyken anne-babası sıradan bir memurdu. Okul yıllarında parlak bir öğrenciydi. Ailesinde yüksek öğrenimine devam eden ilk kişi olması nedeniyle bir kültürel kopma yaşadığını belirtmiştir (Gane, 2008: 19). Lise eğitimine, önce doğduğu Reims şehrinde başlamış ardından Paris'teki IV. Henry Lisesinde devam etmiştir. Liseden mezun olduktan sonra Paris Yüksek Okulu'na girişte başarısız olmuş, hatta normal üniversite giriş sınavları üzerinden bir üniversiteye girememiştir. Üniversiteye kaydı kendi sözleriyle, oldukça işkenceli ve zor olmuştur. Hiçbir öğretmenden sertifika alamayışı, onun Batı kültürünün ana çizgilerine karşı nefretini arttırmıştır (Yibing, 2021: 105). Ardından Sorbonne üniversitesindeki eğitimine bazı dönemler ara vererek devam etmiş ve Alman dili eğitim öğretimini tamamlamıştır. Alman dili eğitimi sayesinde önemli çeviriler yapmış aynı zamanda Alman felsefesinin önemli isimleri; Marks ve Nietzsche gibi filozofların düşüncelerinden beslenmeye başlamıştır.1966 yılında doktora tezini başarı ile tamamlayıp Paris X-Nanterre üniversitesinde Henry Lefebvre'nin asistanı oluncaya kadar sanat öğretmenliği, okutmanlık, Almanca öğretmenliği ve çevirmenlik yapmıştır (Adanır, 2016: 13). Nanterre üniversitesinde öğrenci olaylarının cereyan ettiği ortamda *Utoppie* dergisinde yazarak bir nevi hayata baktığı açığı netleştirmeye çalışmıştır. Bu yıllar Marksizm'i terk edip kendi kuramını ortaya koymaya başladığı zamanlardır (Gane, 1993: 2). Doktorasını Nanterre üniversitesinde tamamlamıştır. Bu arada çevirilere devam eden düşünür, Bertolt Brecht'in kaleme aldığı şiirlerini, Wilhelm E.Mühlmann'ın "Üçüncü Dünya'nın Devrimci Cennetlerf"ını ve Peter Weiss'ın tiyatro oyunlarını çevirmiştir. Akademik çalışmaları için konferans ve seminerler vermek üzere başta ABD ve Japonya olmak üzere pek çok ülkeyi ziyaret etmiştir.

Üniversitedeki çalışmalarında oldukça başarılı olmasına karşın dönemin Fransa'sının en önemli düşünürlerinden olan Foucault için yazmış olduğu "Foucault'u unutmak" adlı makalesi akademik kariyerini oldukça yavaşlatmış maalesef bu makaleden ancak yirmi yıl sonra profesör olabilmıştır. Yaşamının son yıllarında Japonya da kendisine

hediye edilen bir fotoğraf makinesiyle fotoğrafçılığa başlamıştır. Baudrillard, sanatın da hipergerçek dünya da artık özgür ve bağımsız olmadığını sadece yeni gerçekliğin bir parçası olan -özgünlük üretmeyen- çalışmalara dönüştüğünü belirtmişse de fotoğraf sanatına ayrı bir önem atfetmiştir. Çünkü fotoğrafı, özne ve nesne arasındaki karşılıklı konuma tanık olabileceğimiz yegâne alan olarak değerlendirir (Toffoletti, 2014: 67). Fotoğraf gerçeği sabitleyerek eğmeden bükmeden algılanmasına yardımcı olmaktadır.

Hayatına birçok kitap sığdırmış olan düşünür, sıra dışı bir üslupla kendine özgü bir dil kullanarak zamanımızın en dikkate değer kuramlarından birini ortaya koymayı başarmıştır. Kendisini “nihilist bir terörist” olarak tanımlamasındaki neden, tüm sisteme karşı olan yıkıcı eleştirileridir. Bugün yaşanan dünyanın gerçekle bağını koparmış bir kurgu olduğunu ikna edici bir şekilde serimlemiştir. Kendi düşüncelerinden taviz vermeden korkusuzca sistemi eleştiren ve işleyişini anlamamızı sağlayan Baudrillard, hayatla olan savaşını 6 Mart 2007 günü tamamlayarak kendi deyimiyle ortadan kaybolmuştur (Adanır, 2016: 17). Hayattayken kimseyi umursamadan yazdığı ve söyledikleri yüzünden eleştirilen ve görmezden gelinen hatta akademi tarafında aforoz edilen Baudrillard ölümünden sonra Paris yakınındaki Montparnasse mezarlığına, Fransa düşünce dünyası için büyük öneme sahip; Jean Paul Satre, Charles Baudelaire Simone de Beauvoir, Roland Topor ve daha pek çok ünlünün yattıkları bölüme defnedilmiştir (Adanır, 2016: 17).

## 1.2. Jean Baudrillard’ın Felsefesi

Baudrillard; nesnelere, postmodern toplumu ve tüketim toplumunu inşa eden imgeler ve kavramlar sistemiyle nasıl kodlandığını açıklarken semiyolojiyi kullanan önemli düşünürlerdendir. Lefebvre ve Barthes’dan etkilenerek sosyal teori, semiyoloji ve psikanaliz alanlarında ciddi çalışmalar yapmıştır. Tüketim toplumu ve sosyolojisini semiyotik ile temellendiren Baudrillard, postmodern dünyanın daha iyi anlaşılmasını sağlayacak çok önemli bir çalışmayı da başlatmıştır. (Douglas, 2019: 4). Oldukça ‘başarılı bir şekilde var olan postmodern dünyayı çözümleyerek birlerce yıllık düşünce tarihinin asıl öznesi olan insanı bekleyen tehlikeyi bir kuram olarak ortaya koymayı başarmıştır. Felsefe tarihinde öznenin hareket eden filozofların tersine, gerçekliği ve yok oluşunu nesnenin hareket ederek kuramlaştırmıştır.

Baudrillard postmodern bir düşünür olduğunu kabul etmese de birçok akademisyen tarafından Postmodernliğin gurusu olarak kabul edilmiştir. Simülasyon kuramını ortaya koyduğu 1981’den itibaren ölümüne kadar post modern felsefeyi de aşarak, özgün bir felsefi ve kültürel analiz tarzı ortaya koymuştur. Postmodern tüketici, ileri teknoloji toplumunda



kurgulanmış; ırk, cinsiyet ve sınıf farklılıklarına karşı mücadele, sanat ve estetiğin dönüştürücü rolleri, politika, kültür, sosyal hayatın işleyişinin kurgulanışında kitle iletişim araçlarının rolü ve yüksek teknolojik araçların etkisiyle birey ve toplumun dönüşümü gibi konuları da içeren onlarca kitap yayınlayan son derece üretken bir yazardır (Douglas, 2019: 5). Üretken bir yazar olmasına rağmen kendisiyle ilgili şu satırları kaleme alacaktı;

“Büyükbaba, tüm hayatı boyunca çalıştı: Köylüydü. Baba, çalışmayı emeklilik yaşı gelmeden bıraktı: Memurdu, erken emekli oldu (bunun bedelini, ölümcül bir hastalığa yakalanarak ödedi; hiç kuşku yok, ona yakışan da buydu). Bense, araştırmalara çekildim ve bu sıra dışı duruma çok çabuk ulaştığım için hiçbir zaman çalışmaya başlamadım zaten: Öğretim üyesi. Çocuklara gelince; onlar çocuk yapmadılar. Böylelikle, tembellik aşamasına varıncaya dek zincir devam etti” (Baudrillard, 2014: 240).

Kendisi için kullandığı bu ironik dil, felsefesinin genelinde de göze çarpmaktadır. Baudrillard, içine doğduğu batı toplumunun, geldiği noktadaki çıkmazlarını çok cesurca analiz edip bir kurama dönüştürmektedir. Moderniteyle birlikte ruhunu kaybeden insanın sonrasında zihinsel gerçekliğini de kaybettiğini ve bir hipergerçeklik yaratıp kendi kusurlarından tamamen kurtulmak istediğini belirtmiştir. Kusurlarından arınmış bir dünya da insanın dünyası olamayacağı için aslında bu kuramla insanlığın sonunu betimlemektedir.

Baudrillard, felsefesinin temelinde Nietzsche'nin etkisi açık bir şekilde hissedilmektedir. O da Nietzsche gibi insanlığın alt insana doğru evrimleştiğini kuramında ortaya koyarak hümanist bir düşünür olmadığını göstermiştir. İnsanlığın geleceğine karşı umutsuzdur dahası insandan umutsuzdur. Artık geçmişin binlerce yıllık bilgeliği de insanı kurtarmaya yetmeyecektir. Çünkü Hipergerçeklik; geçmişin değerleri, ilkeleri ve tecrübeleri ile açıklanmaktan uzak yeni bir gerçekliktir.

Baudrillard'ın felsefesi oldukça özgün olsa da simülasyon (hipergerçeklik) teorisinin aşamalarının bazı tanımlamaları Platon'un mağara metaforunu anımsatmaktadır. Şöyle ki Platon'un mağara metaforunda mağaranın duvarlarındaki gölgelere bakan ayağından mağaraya zincirlenmiş insanlar için “gerçek”; gerçeğin yansıması olan gölgelerdir. Yani Baudrillard'ın simülasyon teorisindeki imajlara tutsak olmuş, özne olma kabiliyetini kaybetmiş insanlar gibidirler. Baudrillard'ın simülasyon evreninde hipergerçeklik içinde yaşayan insanlar, tıpkı mağaradaki insanlar gibi gerçeklik algılarını ve ilkelerini kaybetmiş gerçeğin ne olduğu üzerine düşünmeden yaşayan insanlardır. Bir gün içlerinden filozof olduğunu düşündüğümüz biri mağaranın dışına çıkmaya cesaret etmiştir. Bu oldukça zahmetli bir iştir. Çünkü ilk etapta yeni gerçekliğe alışması oldukça zor olmuştur. Zor fakat özgürleştirici bu eylemi tecrübe etmeleri için mağaraya arkadaşlarının yanına tekrar

dönmüştür. Fakat hayatı gölgeleri izleyerek geçmiş bu insanlar filozofa inanmamışlardır. Biz burada benzer bir şekilde, Baudrillard'ın simülasyon teorisindeki eleştiri ve yorumlama kabiliyetini kaybetmiş imgelerden başı dönmüş insanlarımızı düşünebiliriz. Simülasyon kuramı ve mağara metaforu arasındaki önemli bir fark şudur ki; mağaradaki insanlar gerçeğin kopyaları olan gölgeleri izlerken Baudrillard'ın Hipergerçek dünyasındaki insanlar ise sistemin yarattığı bir kurgusallığı yaşamaktadırlar.

Ayrıca Platon'un felsefesindeki yaşanan dünya aslında fenomenlerle dolu *doksa* dünyasıdır. Platon için gerçeklik idealar dünyasının kendisidir. Kısacası yaşanan dünya bir doksa evrenidir. Yani sanal bir dünyadır, gerçekliğin kopyasıdır. Hatta Platon sanat eserlerini de *eidola* olarak kavramlaştırır. Bu eidolaları da kopyanın kopyası olarak tanımlayarak aşağılar. Çünkü, eserler kopyanın kopyası oldukları için insanlığın gerçeklikle bağını tamamen koparmakta ve insanı sanal bir dünyaya çekmektedir (Aşkın, 2016: 198). İşte tamda bu durum Baudrillard'ın simülasyon evresinin üçüncü aşaması olan kopyanın kopyasının yaratıldığı gerçekliğin bir daha geri dönülemez şekilde yok olduğu hipergerçeklik aşamasını anımsatmaktadır. Bu aşamada her şey bir simulakra dönüşmüş gerçekliğini kaybetmiştir. Düş gücü, anlam, gerçek, gerçeklik hepsi birbiri içinde eriyerek yok olmuştur. Bundan sonra sadece kopyalar ve onların sürekli çoğalan tekrarları vardır.

Alfred White'in "Batı'nın düşünce tarihi, Platon'a düşülmüş dipnotlardan ibarettir" sözü tam da burada aklımıza gelmektedir. Gerçekten de platon kendisinden sonra gelen koca bir felsefe tarihini ortaya koyduğu kavramlarla beslemiştir. Belki de Platon, insanın kendi kurduğu illüzyon sayesinde dünyaya anlam yükleyebilen bir canlı olduğunu daha o zaman fark etmiş olabilir. Bugün antik çağın bakış açılarından dünyayı algılamıyoruz lakin insan, her dönem kendine farklı gerçeklik kozaları örmeyi başarmıştır. Dünün büyü, mitsel, efsanevi dünyasının yerini bugün gerçeklikle bağlarını koparmış imajların sanal dünyası almıştır.

Baudrillard'ın düşüncesinin özgün taraflarından biri de dili olmuştur. Kendine has, kimseyi umursamadan oldukça ironik ve metoforik bir dil kullanan Baudrillard, kendisinden önceki düşünürlerden ve çağdaşlarından oluşan akademisyenlerden farklı bir yerde durmak istemiş olabilir. Kendisinin de belirttiği gibi fikir adamları her ne kadar aydınlar kategorisinde olsalar da yıllarca bir yere saplanıp kalabiliyorlar. Belli alanlara hapsolabiliyorlar. "Oysa insanların affedemedikleri şeylerden biri de bu. Bir bakıyorlar onlarla aynı çalışma alanı içindesiniz, bir bakıyorlar başka yerlerdesiniz. O zaman da sorunlar çıkıyor" (Baudrillard, 1991: 71). O bunu kabul etmemiş, cesurca gerektiğinde beslendiği kaynakları ve çalışmalarını terk edebilmiştir.

Anlaşılması oldukça zor bir dil ve kuram ortaya koyan Baudrillard, kendisini anlama çabasını gösteremeyenlere ve onu "postmodern düşünür" ilan edenlere rağmen, o ısrarla kendi bildiği yolda yürüyüp kendi kavramlarını ve kendi düşünce sistematiğini yaratmış, modernite sonrası batı toplumlarını açıklamakta çağdaşlarının arasında değerli bir yere sahip olmuştur. (Tambaş, 2011: 25). Baudrillard'ın bu bağımsız tutumu onun özgün kalmasını sağlamıştır. Kuramını gerekçelendirirken farklı bilimlerin kavramlarını, kendi kuramını açıklarken çarpıcı bir şekilde kullanmış, disiplinler arası çalışarak daha kapsayıcı açıklamalar yapmaya çalışmıştır. Onun bu tarzı, bize felsefenin tüm bilimleri içerdiği dönemdeki filozofları hatırlatmaktadır.

### 1.3. Dilinin Özgünlüğü

Kaleme aldığı eserlerinde kendine özgü bir dil kullanan düşünürün bu tarzı tercih etmesinin nedenleri arasında akademik dünyaya karşı eleştirel bakış açısı ve Prof. Dr. Oğuz Adanır da belirttiği gibi modernite sonrası ortaya çıkan dünyanın anlaşılabilmesi için yeni bir dile ihtiyaç duymasıdır. Metafizik bir terminolojiyle materyalist bir dünya görüşünün savunamayacağını düşünen Marks gibi o da Marksist bir paradigma ile ait olduğu dönemi eleştirmenin mümkün olamayacağını düşünerek yepyeni bir terminoloji kullanır (Adanır, 2016:30). Anlaşılması bazen oldukça zor olan bu dil, gücünü farklı disiplinlerin kavramlarından beslenmesine borçludur. Yine Prof. Dr. Oğuz Adanır ifadesiyle; çalışmalarına sosyoloji biliminden başlamasına rağmen antropoloji, mikrobiyoloji, sibernetik, göstergebilim, mikro-fizik, psikanaliz etnoloji, politika ya da tarih bilimleri arasında dolaşarak, farklı bilimlerin kavramlarını felsefenin dokusuna uygulayarak tabi ki gelen eleştirileri cesurca göğüsleyerek sonuçta sıra dışı bir kuram olan simülasyon teorisini ortaya çıkarmayı başarmıştır (Adanır, 2016: 30). İçinde bulunduğu akademik dünyanın baskısını çok da umursamadan yeni dünyanın olgu ve olaylarını yeni terimlerle açıklama ve tanıtlama yolunu seçmiştir. Bu yönüyle disiplinler arası bir izah kullanan Baudrillard, böylece felsefenin özlediği bütünsel bir bakış açısını çalışmalarına katmıştır. Bu da uzun zamandır felsefe dünyasının ihtiyacı olan, evrene dair bütünsel bir açıklama yapabilme çabası olarak algılanmalıdır. Çünkü 19. yüzyılda başlayan bilimlerin ayrışması insan zihninin de parçalanmasına neden olmuştur. Evreni bütünsel kavrayamayan bilim insanları, bilimin geldiği noktada kendini tekrardan ileri gidememektedir.

Mike Gane, Baudrillard'ın tarzı için getirdiği eleştiride; kendi düşüncesini ortaya koyarken yararlanabileceği matematik ve fen bilimleri kavramlarını çok başarılı bir şekilde alıp felsefesine uyarladığını, her alanda bilimsel gelişmeleri yakından takip ederek bütünlüklü

bir felsefe ortaya koymaya çalıştığını yazacaktır. Ayrıca toplumun yeniden kurgulanmasında, dönüştürülmesinde, öznenin ortadan kaldırılmasında çok önemli etkisi olan kitle iletişim araçları ve çalışmalarında kullandıkları yeni istatistik teknikleri, enformasyon ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeleri takip edip düşüncesini geliştirmede kullandığını yazacaktır. (Gane, 2008:80). Baudrillard'ın bilimsel gelişmeleri yakından takip edip çekinmeden, cesurca disiplinler arası kavramsal alan değiştirme yapması felsefesinin özgünlüğünü beslemiştir. Örneğin Baudrillard'ın kitleyi tanımlarken fizikten almış olduğu “kara madde” kavramı oldukça etkili bir metafordur.

“Toplumu anlamak için sosyoloji terimleriyle toplumsalın içinde ilerledikçe bir tür kara madde oluşuyordu... Gerçekten de fizikte olduğu gibi, birtakım istatistiklerle ve sondajlarla, olasılıklar hesabının karışıklığı aracılığıyla belli bir alan içinde tutulmaya çalışılmış olan tümüyle dayanıklı, indirgenemez bir "madde". O zaman bunu hesaba katan, toplumsala ve kitlelere bir tür ayna tutan bir bilim kuruyorsunuz” (Baudrillard, 2005: 76).

Yine öznenin, nesne karşısındaki diyalektiğini kaybettiğini onun içinde artık özne bile olamayan “kültürel olarak klonlanmış insanlar”dan (Baudrillard, 2005: 64) bahsetmesi oldukça çarpıcı bir tespittir. *Şeytana Satılan Ruh* kitabında düşüncesini güçlendirmek için kullandığı “bilgi erozyonu” kavramı da oldukça çarpıcı ve açıklayıcı bir tespite dönüşmüştür. Baudrillard; veri fazlalığının bilginin özünde erozyona yol açtığını, bu erozyonun nedeninin aşırı haber, bilgi olduğunu, insanın dünyasını geliştirecek iyi ve değerli bilginin bu ortamda algılanamadığını belirtmiştir (Baudrillard, 2012: 55). Sıra dışı ifade ve dil kullanımı doğal olarak anlaşılmasını zorlaştırmakta hatta fazlasıyla yanlış anlaşılmasının önünü açmaktadır. Bu konu da Prof. Dr. Oğuz Adanır da Baudrillard için “Kendi memleketi Fransa'da bile her önüne gelen Baudrillard'ı alıp okuyamaz, okusa da anlayamaz. Onu anlamak için ciddi bir hazırlık sürecine gerek vardır” diyecektir (Adanır, 2016: 30). Kullanmış olduğu kavramlar maddeyi açıklamak için kullanılan pozitif bilim kavramlarıyken Baudrillard, bu kavramları çok rahat sosyolojide ve felsefedeki olguları açıklamak için kullanmıştır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramını inşa ederken kritik ettiği ve merkeze aldığı Batı toplumlarıyla, benzer tarihsel ve kültürel süreçleri yaşamamış gelişmekte olan toplumlar için bu dili anlamak ve yorumlamak kısmen daha zor hale gelmektedir. Çünkü benzer zaman diliminde yaşamamıza rağmen aynı tarihi, sosyal ve kültürel tecrübelerden geçmediğimiz de bir gerçektir. Nihayetinde birbirinden apayrı tarihsel, sosyolojik ve kültürel aşamalar, kavramsal olarak önemli sorunlarla karşılaşılmasına yol açmaktadır. Bu durumu çok basit bir şekilde ifade etmeye çalışırsak; Baudrillard'ın ortaya koyduğu, gerçeklik evrenini yok edip,

simülasyon evrenine girmiş bir toplum (Batı toplumu) yeni bir kavram sistemi inşa edip, bununla kendini ifade ederken; bizim ülkemiz gibi henüz “gerçeklik evreni” algısına ve kültürüne sahip olamamış (gelişmemiş ya da gelişimini henüz tamamlayamamış) toplumların yeni gerçekliği ve kavramlarını anlamaları zorlaşmaktadır (Adanır, 2011: 3). Ancak son zamanlarda iletişim ve etkileşimin görsel, işitsel, yazılı her türlü, bütün dünyayı bir ağ gibi sardığı günümüzde gerçeklik sürecinden geçmeyen toplumlar da hızlı bir şekilde simülasyon evreninin içine dahil olmaktadır.

Baudrillard’ı bir çerçeve içine oturtmak, onu kategorize etmek, bir yerlere yerleştirmeye çalışmak çoğu zaman boş bir gayrettir. Onu anlamak isteyen okuyucunun, var olan kültürel göndermeler ya da kanıksanmış değerler ve anlam kalıplarından hareketle onun eserini bütünüyle anlaması oldukça zordur. Baudrillard alışıldık referans noktalarının, çerçevelerin dışında yer almaktadır. Batılı eleştirel analiz geleneğini şaşkına çeviren bir tarzı vardır (Toffoletti, 2014: 12). Sorun çözmeye, yeni cevaplar üretmeye veya temsillerle ilgili kanıtlamalara ya da benzer başka eylemlere niyet etmez. Baudrillard’ın düşünce süreci, bizim evreni anlamada referans aldığımız klasik sınıflandırmalardan oldukça farklı ve sıra dışıdır. Belki de yazdıkları, içinde bulunduğu koşullara bir tepkidir. Bizim gerçeklik, diye anlamlandırdığımız simülasyon evreni, onun temel çıkış noktasıdır. İçinde bulunduğu şartların tetiklemeyle, ötekiyle hesaplaşma peşindedir, tüm bu çabanın sonunda bir tepki almanın derindedir. Diğer filozoflardan ayrılan sıra dışı tarzıyla Baudrillard için önemli olan, gerçeklikle, bilginin ve algımızın ötesinde bir bağlantı noktası inşa etmektir. Onun için, dünya yaşandığı haliyle gerçek değildir. O, bizi düşündürecek, kalıplaşmış ifadelerden ve anlamlandırma tarzlarından uzaklaştıracak söylem ve görsellere, çelişkilere ve belirsizliklere ihtiyaç olduğunu düşünür. Bu kendine has yaklaşımıyla kuşağının diğer eleştirel fikir insanlarından farklı bir yere yerleşmiştir (Toffoletti, 2014: 13).

Baudrillard eğer zamanının akademi hegemonyası tarafından aforoz edilmemiş olsaydı yine de bu kadar özgün bir dille, anlaşılıp anlaşılmama kaygısı yaşamadan cesurca putları yıkıp geçer miydi? diye de sormak isterim. O hayranı olduğu Nietzsche gibi kendi yolunu çizmiş, tüm eleştirileri göğüsleme cesareti göstererek bugünlerin anlaşılmasında ışık olmuştur. Hazırlıksız bir okuyucunun ayaklarını yerden kesecek kadar çarpıcı tespitleri arka arkaya sıralayarak bilginin sindirilmesine bile izin vermez. Aşağıda kullanmış olduğu şiirsel ve metforik dile kısa örnekler verilmiştir.

“Aşırı sağlıklı olmak virüslere ve hastalığa yol açabilir.

Aşırı güvenlik önlemi bağışıklık sisteminin çökmesi gibi yeni bir tehdidin oluşmasına yol açabilir.

Sermaye fazlalığı spekülasyon ve borsanın çökmesine yol açabilir.

Haber/bilgi fazlalığı olgular konusunda bir yargıya varılamamasına ve kafaların karışmasına yol  
Aklın fazlası düşüncesizce davranışlara yol açabilir.

Aşırı saydamlık teröre yol açar.

Hareket halindeki bütün sistemler, süreçler, maddeler yerçekimsel bir çökme yaşarlar. Hızlandırma en üst düzeye ulaşır, bu sınırı aştığında kendi kendini yok edecek negatif bir sınır çizgisi, bir karşı şok dalgası, bir tür daha büyük karşıt güç yaratmaktadır” (Baudrillard, 2012: 188).

#### 1.4. Felsefesinde Patafizik'in Yeri

“Çocuklarınızın zeki olmasını istiyorsanız, onlara masal okuyun. Eğer onların daha zeki olmalarını istiyorsanız, daha fazla masal okuyun” sözü Albert Einstein’a aittir. Hayal gücünün önemini Jean Baudrillard da kendi felsefesinde vurgulamıştır. Hayal gücü, Jean Baudrillard’ın felsefesinde bir bilime dönüşmüş ve *patafizik* olarak kullanılmıştır. Patafizik, sürrealist romancı, şair, oyun yazarı Alfred Jarry’nin (1873-1907) icadı olup; “hayali çözümler bilimi” demektir. Yaşadığımız evrene ek bir evren varsayan patafizik, pozitif bilimlerin tersine, genellikler ve kurallarla değil, sadece istisnalarla ilgilenir. Bildiğimiz bilimlerin açmazı, Kantçı olmalarıdır. Yani bilim insanının, kendi kendine baştan belirlediği soruna çözüm bulmaya çalışmasıdır; tersini yapması gerekirken, bilinenden bilinmeyene gitmesidir. Bu, sosyal medyada baştan seçtiğimiz adresleri takip ederken, dünyanın bunlardan ibaret olduğunu sanmamıza benzer bir durum yaratır (Şentürk, 2020: 2). Oysaki patafizik tüm evreni istisnai bir yaşam alanı kabul eder. Patafizikçi için her şey istisnaidir. Kurallarsa genelleşmiş istisnalardır ki, sonsuza kadar devam edeceklerini varsaymak yanılıdır (Jarry, 2019: 178). Modern dünyanın gayet determinist, pozitif bilim bakışı, dünyayı duyular evreninin sınırları içine hapsedmiştir. Oysa gelinen noktada bir bilimsel açmazın içine giren insanlığın belki de hayal güçleri kuvvetli bireylere ihtiyacı vardır. İşte tam da bu noktada 19. Yüzyıldan beri konuşulan ama hakkında çok da malumata sahip olmadığımız patafizik belki de insanlığın kendi yarattığı hipergerçek dünyadan çıkış için kullanacağı bir pusula olabilir. Patafizik düşüncenin gücünü daha lise yıllarında fark etmiş olan Baudrillard tüm felsefesinin özgünlüğünü belki de patafizik bakış açısına borçludur. Patafizik’in gücünü Roger Shattuck şöyle açıklar:

“Metafizik’in ötesindeki âleme daha geniş ve kapsayıcı genelliklerle ulaşılamaz. Çağdaş düşüncenin hatası bu olmuştur. Tekile dönüşün gösterdiği üzere, her olay bir yasa belirler, tekil bir yasa. Patafizik her şeyi ve her olayı bir genellekle değil (ki istisnaların üstünü örtmektir bu), o şeyi ya da olayı istisna kılan tekillikle ilişkilendirir. Bu yüzden Patafizik bilimi hiçbir deva sunmaz, hiçbir ilerleme tasarısı yoktur, şeylerin durumuna dair her türlü “iyileştirme” iddiasına kuşkuyla yaklaşır, hiçbir mesaj kaygısı yoktur. Patafizik saf bilimdir, yasadışıdır, bu yüzden de yasadışı ilan edilmesi imkânsızdır” (Jarry, 2019: 179).

Baudrillard da patafiziği bir referans noktası olarak görmese de bir ezoterik parantez, bütünsel gerçekliğe ulaşmak için kullanışlı bir yöntem olarak görmektedir (Douglas, 2019: 6). Lise yıllarında felsefe hocası sayesinde öğrendiği patafizik, şeylere bakış açısını değiştirmiş, fikirsel olarak köşeye sıkıştığı anlarda el uzattığı bir açıklama yöntemi olmuştur. Mesela simülasyon kuramını açıklarken kullandığı “Borges masalı” patafizik bir kurgudur. Ve de Baudrillard’ın Borges’i ve hikayelerini önemsemesinin nedenlerinden biridir.

Düş gücüne sahip olmak, evreni bütünselliği içinde anlamlandırmaktır. "Düş gücünden yoksun" insanın talihsizliği, yaşamın ve kendi özünün derin gerçeğinden kopmasıdır (Eliade, 1992: 30). Evrenle ilgili karşılaştığı her yeni sorun veya gerçekliğin üstesinden hayal gücünü kullanarak gelmiş olan özne, simülasyon evreninde artık bu yeteneğinden mahrum kalmıştır. Hipergerçek dünyada hayale yer yoktur. Çünkü simülasyon evreninde her şey kusursuz gerçektir. Tüm dikotomiler içe göçmüş, gerçeklik ilkesi yitirilmiştir. Böylece kendisine dayatılan kurgusal gerçeğin, gerçekliğini eleştirme yeteneği bulunmayan özne, binlerce yıl süren evreni anlama yolculuğunda sona gelmiştir. Çünkü artık öznenin anlam üretme kabiliyeti yok olmuştur.

Hipergerçek dünyada her şey alabildiğine gerçektir. İnsanın kendisine sunulan gerçekliğin ötesine geçmesi imkansızdır. Hipergerçek dünyanın insana hayal kurdurabilecek boşlukları yoktur. Her şeyin işlemsel, dijital ve açıklanabilir olduğu dünyada hayal gücünü besleyen yokluk ya da ihtiyaç hemen giderilmektedir (Baudrillard, 2021: 166). Gelişen enformasyon her türlü çözümü insana sunmakta böylece insan aklını zorlayabilecek alan bulamamaktadır. Bu nedenle Baudrillard nesnel gerçekliğin evreninde metafizik bir denge varken simülasyon evreninin son aşaması, “bütünsel gerçeklik”te patafizik vardır, demektedir. Çünkü nesnel gerçekliğin ötesi metafizikken bütünsel gerçekliğin ötesi hayal gücüdür.

## İKİNCİ BÖLÜM

### HİPERGERÇEKLİĞE GİDEN YOL

#### 2.1. Özne'nin Evrimi

Özne için “algılayan, muhakeme eden ve seçim yapabilen” bilinçtir diyebiliriz (Cevizci, 2009: 282). İnsanın felsefenin öznesi olarak kabul edilmesi antik döneme kadar uzanmaktadır. İnsanın kendi dışındaki dünyayı yani nesneyi bilmek istemesi ve ona yönelmesiyle başlayan özne olma süreci, felsefe tarihi kadar uzundur. Antik Yunan’da özne; bilginin nedeni, kaynağı, üreticisi ve taşıyıcısı olarak görülmüştür. Demokritos ve Yunan atomcularının görüşlerinden etkilenen Sofistler, insanı evrenin merkezine koyarak her şeyin ölçüsü insan diyerek doğayı insandan ayırmışlar ve özne-nesne ayrımını yapmışlardır. Doğa filozoflarının bilgi konusunda insanı edilgin kıldıkları, onun ontik yönüne vurgu yaptıkları görüşün aksine Platon ve Aristoteles, özne tasarımlarında insanı, epistemolojik yönü ağır basan bir varlık olarak tanımlamışlardır.

Orta çağın öznesi ise, bilme olanağına sahip olan kuldur. Yani bilgi, tanrısal olanı bilme, tanrıya ulaşma ve onu anlamayı sağlıyorsa geçerli bir bilgi ve onaylanan bir eylemdir. Bunun yolu ise tanrıya inanmak ve iman etmekten geçiyordu. Orta çağ düşüncesine göre nesne dünyası geçicidir ve bu nedenle önemsizdir. Bu dönemde özneye çok odaklanılmamış, özne sadece tanrı iradesi karşısında boyun eğen bir kul olarak kalmıştır.

Öznenin düşünen, çevresinin bilincinde olan, kendisi ve kendisi olmayanın ayrımında olduğu anlayış ilk kez modern dönemde Descartes tarafından ortaya konulmuştur. Sartre’a göre Descartes’in “cogito” kavramı ile insan nesneleşmeye karşı bir itiraz yükseltmiş, varlığın ve varoluşun başlangıç noktası olmaya başlamıştır. Ona göre “Düşünüyorum o halde varım.” öğretisi yegâne insan tanımıdır. Bu cogito dışında her şey olasıdır. İnsanı nesne olarak görmeyen biricik öğreti budur (Sartre, 2011: 22). Cogito kavramı hem özneyi hem özneselliği felsefenin merkez kavramı haline getirmiştir. Özne; nesnenin karşısında, bilincin taşıyıcısı olarak kabul edilen bir kavram olarak konumlanmıştır. Evreni olduğu kadar kendi özünü de bilen varlık olarak özneyi karakterize eden en başat özellik, onun bir bilinç sahibi ve dolayısıyla da kendisi için varlık olmasıdır (Cevizci, 2009: 282). “Öznellik” ise özne ve nesne ayrımından doğan bir yapıya sahip olsa da bundan çok daha fazlasını içerdiğinde barındıran bir kavramdır. Öznellik, en genel hatlarıyla “öznenin idrak eden bir varlık olmasının yanında, kendisi ile kendisi olmayanın ayrımında olması durumu” olarak açıklanabilir. Başka bir deyişle öznenin öznelliği bir özbilinç halidir. Bu, düşünenin, kendisini ancak düşüncede kavrayabildiği bir durumdur. (Budak, 2020: 10)



Kant'ta ise öznenin, kendini deneyim sahibi bir bilinç olarak deneyimlemesi ben bilincine dayanır. Burada özne, bilgisini nesnenin varlığından almaz, aksine nesneyi kendi bilme tarzının bir parçası haline getirir. Aksi takdirde öznenin kendinin farkında olması olanaksızdır. Kendisinin farkında olan özne, önce nesneyi kurar sonra kendisini. “Descartes'tan ayrı olarak Kantçı özne hem bilen hem de eyleyen olması bakımından etkin bir öznedir” (Cassirer, 1996: 19). Modern çağın filozofları aklın öncülüğünde bilen, etken, inşa eden bir özne yaratma çabasıdayken; modern dünyanın liberal anlayışının özneye bakışı daha çok büyük anlatılarla şekil verilmiş, ilerlemenin iş gücü ve kitlesel olarak etiketlenmiş bireyler topluluğuydu. Modernitede akıl ve rasyonalizmin neredeyse her yeri sarmış olduğu bir medeniyette, insanların zamanla “düşünme” eyleminden uzaklaşmaları gerçeğine vurgu yaparak dünyada bir anlam, amaç ve akılsallığın bulunmadığını, ona kendi tercihlerimizden olduğu kadar başkalarından da sorumlu olan bireyin anlam yükleyeceğini savunan (Cevizci, 2009:413) varoluşçuluk, özne ile nesne arasındaki dengeyi özne lehine değiştirerek bilen özneyi, düşüncenin merkezine almıştır. Sartre ve Kierkegaard özneyi sorumlu bir varlık olarak tanımlayarak bağımsız ve özgür bir özneye alan açmak istemişlerdir.

Modern dünyanın tüm bu teorileri ve sistemleri altında büyük anlatılarla şekillendirilmiş özne, “öz”lerini seçme konusunda ürkek, bir o kadarda savunmasızdı. Modern dünyanın uzmanlarının akıl ile ortaya koydukları meta anlatılara göre şekillenen özne, kimliklerini özgürce seçmek yerine kendisine sunulan kimlikleri onaylayan pasif birey konumuna dönüşmüştür. Öznenin büyük anlatılara olan inancının sarsılmasıyla bu sefer her öznenin bir değer olduğunu savunan postmodernizmle kendi başına kalan özne, her türlü manipülasyona açık hale gelmiştir.

Postmodernliğin geneli ayrıştırıcı tarzı, özgürleştireceği umuduyla bireyi kalıp değerlerin, normların tutsaklığından koparıp toplumsallıktan koparmakta ve böylece özerkliğini de ortadan kaldırmaktadır. Sosyal yaşamın bölünmesi ve tekilleşme insanların daha çok özel alana kapanmasına yol açmaktadır. Toplumun bağlarının aşınması, paradoksal olarak, bireysel özerklik duygusunun da yok olması tehdidini doğurmaktadır. Çünkü tekil kalmış bireyden, diğer bireylerle ve toplumla arasındaki zayıflayan bağı onaracak güce ve enerjiye sahip olmasını beklemeyiz. Tekilleşmenin her geçen gün toplumsal bir gerçek haline geldiği günümüzde sosyal kodlar aşınmakta, birbiriyle bağ kurduğu andan itibaren gelişen insanlığın yerini; ötekileşmiş, kutuplaşmış ve parçalanmış edilgen bir yapı almaktadır (Sönmez, 2012: 91). Sonuçta postmodernizm toplumsal olarak kültürel yabancılaşmaya neden olarak bireyin topluma ait olma ve bu toplumda güven içerisinde bulunma duygusunu yok etmektedir.

İnsanlık tarihinde bir kırılma da sanal evren deneyimi ile sosyal ve bireysel anlamda yaşanmış bilen özne tarihte daha önce deneyimlemediği bir dünyanın parçası haline gelmiştir. Her geçen gün bu dijital dünyanın içine daha fazla çekilen özne her türlü algı bozulmasıyla da karşı karşıyadır. Dijital iletişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı sayısız imkanlar, özneyi her türlü etkileyici söylemlerle kendine çekerek baştan çıkarmakta ve özgür iradesi ile eyleyen bir varlıktan sürekli öteki tarafından inşa edilen pasif bir nesne konumuna sokmaktadır (Gür, 2014:36). Öznenin var olduğunu kanıtlama, kendisini gösterme gibi pek çok psikolojik nedene de dayanan bu durum, bizzat kendi iradesi ile gerçekleşmektedir. Dijital ortamın sunduğu yeni ilişkiler ağı insana çok fazla ilişkisel imkân sağlamakla birlikte yeni bir yaşam kültürünü de dayatmaktadır. Yalnız arka planda özneyi dijital ortamda daha fazla tutmak isteyen bir sistemin nesnesi durumuna gelmekte ve de ele geçirilmektedir. İnsanlar, küresel yapıların ve politik unsurların hedefi haline gelmekte, eylemleri takip edilen ve yönlendirilen kitleler sonuçta istatistiki verilere dönüşerek nesneleşmektedir (Postman, 2004: 20-26). Öznelleşmeye çalıştıkça nesneleşen bu döngüden kendisini kurtarabilecek bilgiye ve dolayısı ile güce sahip olmayan insan özgürlüğünü kaybetmiş ve duyuşal hazlarına hapsedilmiştir. Kendi varoluşunu gerçekleştirme cesareti gösterememenin, özgürlüğünü ve özgünlüğünü koruyamamanın, kendisinin ve başkalarının sorumluluğunu alamamanın bedelini özne, mutsuzluk ve tükenmişlik olarak yaşamaktadır.

Var oluşunu kanıtlama isteği ise dijital öznenin yok oluşuna hizmet eden bir döngüye girmesine neden olmaktadır. Özne kendini var etme görünür kılma isteği ile tüketim tuzağına çekilerek yanıltılmaktadır. Baudrillard'a göre: Bu postmodern aşamada dünya, anlamını kaybetmiş, anlamsızlığın girdabına kapılmıştır. Dünya'yı anlamaya yönelik tüm kuramlar insana güven vermekten uzak, boşlukta bir hiçlik evreninde dolaşmaktadır. Postmodern evren, anlamın derinliğinden yoksundur. Burada her şey; uyumsuz, bütünsellikten uzak, fazlasıyla görünür ve daima hareket halindedir. Göstergeler; zaman ilerledikçe daha seri çoğalmakta, sınırların ötesine aşan genişleme, kendi içine yönelme ve durağanlık içerisinde içe göçme hatta çökmeyi tetiklemektedir (Baudrillard, 2011:157). Tekilleşme, insanın kendi evreninde yaşaması ve kaçınılmaz sonuç olarak da kendi evreni içerisinde değişimi ve gelişmeyi tetikleyemeyip kendini de tüketmektedir. Çünkü bu, insanın aşması gereken en ilkel yanıdır. Geline nokta aslında binlerce yıllık değerler sisteminin çöküşüdür. Tarihsel akış yok olmakta, insanı umutsuzluğa, yalnızlığa, sıkıntıya sürüklemektedir. Kendisini böyle bir ortamda bulan insan, Baudrillard'ın dediği gibi hipergerçek dünyaya mecbur değil gönüllüdür. Hipergerçek dünya insan için sürprizlerle dolu değildir. Güvenlidir, kusursuzdur, acılarının dinmesidir. Kısacası insanlığının sonudur.

## 2.2. Nesnenin Evrimi

Nesne kavramı, modern dünya felsefesinde önemli bir diyalektiğin karşı kutbu olarak merkezi bir yer işgal etmeye başlamıştır. Modern felsefenin bilen ve eyleyen öznesinin karşısında bilinen ve eyleme aracı olan varlık nesnedir. Nesne duyularla algılanabilen, varlığı kanıtlanabilen yani zaman ve mekânda yer kaplayan, öznenin şekillendirdiği ve konumlandığı şeydir. Kendisinden söz edilebilen, dış dünyada tözsel bir var oluşu olan, kendisine isim verilen şey olarak nesne; yer kaplayan, belirli bir hacmi olan, her türlü cansız varlığı gösterir (Cevizci, 1999: 622).

İnsanın düşünce tarihi boyunca hep bir özne-nesne dikotomisinin varlığı olan nesne artık öznenin kontrolünden çıkmış hatta özneyi kontrolü altına almıştır. Özne kendisini nesne olmadan ifade edememekte, nesne olmadan kendisine değer yükleyememektedir. Yaşanan zaman, İnsanın kendi ürettiği nesnelere birbirine karıştığı bir dönemdir. Önceden insan kendi kurduğu bir düzende, sistem içinde ürettiği şeylere istediği yazgıyı yazarken artık nesnenin daha hâkim bir rol üstlenip insanı yönlendirdiği sistem içinde sadece kendisine düşen rolü oynamaktadır. Arzular, tapınma, sapık haz duygularının anlamlı bir ilişkisi kalmamıştır, artık sistem tarafından üretilmektedir. Buna örnek olarak para fetişizmi verilebilir. Para, sanal düzeyde her şeyi alabilir ve her şeyin yerine geçebilir. Fetişleşen para, kusursuz sistemin görüntüsü olduğu için fetiş haline gelmiş, bu yüzden tapınılır olmuştur (Çam, 2019: 14). Tanrıyı hayatından çıkararak insan kendisini ilerici olarak görmesine rağmen aslında ilkel çağların animizmine doğru çekildiğinin farkında bile değildir. İnsanın kutsalları, gizemli olan fenomenlerden toplumsal statü belirleyen markalara evrimleşmiştir. Moda artık nesneyi şekillendirirken insanı da tasarlamaktadır.

Modanın kitlesel bir kavram haline gelişi sanayi devrimiyle birlikte başlayan seri üretim olgusuydu. Hızlı ve seri üretilen şeyler daha hızlı ve daha çabuk tüketilmeliydi ki üretim devam edebilsin sistem varlığını sürdürebilsin. Günümüzde nadir şeyler yoktur, dayanıksız, hemen bozulmaya programlı şeyler vardır. Seri üretim, kısa ömürlülüğü ve dayanıksızlığı zorunlu kılar. Nesne ölümlü olmak zorundadır (Çam, 2019: 14). İnsan ise her daim tatminsiz kalmalıdır. Tüm değerler alınıp satılabilir, her türlü duygu kâra dönüştürülebilir olmalıdır. Üretilen metanın ömrünün kısalığı sistemin devamlılığının garantisidir. Meta sadece seri bir şekilde üretilmez aynı zamanda seri bir şekilde tüketilir. Moda metanın kullanım ömrünü belirleyen kurgusal bir süreçtir.

Nesne, tarih boyunca kullanım amacına en uzun hizmet edecek şekilde tasarlanıp inşa edilirken; bugün tam tersi bir anlayışla kullanım amacı mümkün olduğu kadar kısa bir şekilde tasarlanarak insana değil sistemin ayakta kalmasını sağlamak için kurgulanmaktadır. Yani kısacası tarihte nesne insandan daha uzun ömürlüken bugün insan nesnenin ölümünü izlemektedir (Baudrillard, 2017: 16). Nesnelerin bu kadar kısa süreli olması bizzat kendi de nesneleşen insanın tüm ilişkilerine bakışını değiştiriyor. Bir bağ kuramadan sonlanan kısa süren ilişkiler, derinleşmeden kaybolan fikirler, anlam üretemeyen zihinler aslında insanın da nesneleştiğinin kanıtıdır.

Tüm bu süreçte teknolojik olarak geliştirilen nesnenin algılanabilen özellikleri değer görmüş ama sosyolojik, felsefi veya psikolojik olarak nesneye yüklenen anlamlar ihmal edilmiştir. Böylece özne ile ilişkisinde öznenin sadece tüketme dürtüsüne hitap eden nesne yavaş yavaş özneyi de ele geçirerek kendisini nesne olmadan ifade edemeyen insanlara dönüştürmüştür (Baudrillard, 2010: 11). Halbuki nesnenin özne karşısında geçirmiş olduğu dönüşüm günümüz insanının ve toplumlarının davranış ya da hastalıklarının nedenidir. Nesnenin tahakkümü altındaki özne bir türlü mutluluğa erişememekte, mutlu olmak için nesneye sahip olması gerektiğine inanarak tüm trend, moda ve akımların peşine düşmekte ama bir türlü mutlu olamamaktadır. Zaten sistem insanın tatminsizliği üzerine kurulmuş bir kâr döngüsü yaratmıştır. Tatminsiz insan sistemin devamlılığının garantisi, güdülenen duygularının kölesidir.

Teknolojik gelişmeler hiç durmadan yeni ve fonksiyonel nesnelere kurgulayarak sistemin sürekliliğini sağlayacak bir düzene hizmet etmektedir. Çünkü bu sistem küresel bir güce dönüşüp, ihtiyaçları tasarlayan ve karşılayan düzeni kendi inşa etme gücüne sahiptir (Baudrillard, 2010: 16). Toplumlarda her şey açık seçik, gizemden uzak, belli düzene bağlıdır ve işlevsellik anlayışı bu evrenin ilkesidir. Bu evrende nesnelerin biçimsel sıcaklığı kaybolmuştur. Onları gerçek-sahte, yapay-doğal olarak ayırabilme imkanından uzağız. Tüm nesnelere, gerçekliğin ve doğallığın ötesine geçtiler, onlar gerçek değildir artık. Ama onların gerçek olup olmadığını da anlayamayız. Bu onların yapay olmasından daha kötüdür çünkü artık kullandığımız nesnelere hakkında bir hükme varabilmekten uzağız. Tüketim odaklı bu düzende nesnenin en büyük işlevi, arzuyu kışkırtmasıdır (Sarup, 2004: 230). Onların biçimlerini, işlevlerini açıklamak gittikçe zorlaşmaktadır, her şey hem bir işleve sahiptir hem de değildir. Özne, nesne üzerindeki hakimiyetini 1929 dünya ekonomik krizinden sonra kaybetmeye başlamıştır. O zamana kadar kullanım değeri üzerinden sadece ihtiyacı olan kadar nesneye sahip olan insan, modern zamanlarda değişim değeri üzerinden sahip olduğu nesneye hala kendi değer biçiyordu. Ama dünya ekonomik kriziyle birlikte sistem rasyonel

düşünen tüketici yerine imajlara sahip olmak isteyen irrasyonel tüketiciyi koydu. Artık imajların gösterge değeriyle kuşatılan insan işe yarayan, çalışan, akla gelebilecek en güzel nesnedir (Çam, 2019: 11). Sistem tarafından inşa edilen, ilkelerini kaybetmiş, bir enformasyon ve manipülasyon bombardımanı altında çaresiz bir şekilde hem arzularını hem kendini tüketen bir nesnedir.

Baudrillard, üretim düzeninin yalnızca mal değil, bunu tüketecek insanı da ürettiği noktasında Marks'a hak verir. Kurtlar tarafından yetiştirilen çocuğun nihayetinde bir kurda benzemesinde olduğu gibi biz de zamanla nesnelermize benzeyerek tarihsel süreçte büyük bir mücadele ile aldığımız etken ve özgür birey rollerimizi kaybetmekteyiz. Birey tarafından tüketilen nesne, anlamını doğrudan bireye taşıyarak birey üzerinden bir etki üretir (Sarup, 2004:29). Böylece nesnenin sahip olduğu göstergelere sahip olan insan, hipergerçekliğin bir parçası olduğunun farkında olmadan sürekli dönüşür. Öznenin de nesneye dönüştüğü bir evrende her şey nesneyse artık nesnenin de varlığından söz edilemez.

Nesnelerin edilgen konumlarından etken ve belirleyici konuma geçişlerindeki en önemli unsur nesneye dille yüklenen imajdır. Yani araba artık sadece bir ulaşım aracı değil aynı zamanda gücün, zenginliğin, statünün ve özgürlüğün simgesidir. İmaj yüklü *kitsch* ve *gadget*lar her yerdedir. Sahip olduğu gösterge gücüyle toplumsal statüyü belirler hale gelen nesnelere "kitsch"lere dönüşerek gücüne güç katmaktadır. Kitsch; taklit nesnelere, aksesuarlar, turistik yerlerdeki anı eşyaları, her yerde bulunan ticari değeri yüksek mallardır ve gerçek nesneden farklıdır. O, her yerdedir. Binalardan yapay çiçeklere kadar her şeyde bir parça olarak bulunabilir (Baudrillard, 2017:136). O, simülasyondur, kopyadır, sahte nesnedir, gerçek anlamlandırmadan yoksundur. Gösterge ve göndermelerden kendinde bolca bulundurur ve kendi başına kültürel bir kategoridir. Varlığını ayırt edici eşyalara, dolayısıyla statüye, kasta, yer değiştirmeye borçludur. Onun zamanının bir sonu görünmemekte, potansiyel olarak sürekli hareket halindedir. Ayırt edici nesneye göre hareket eder ve böylelikle tüketim dünyasını düzenler. Üst sınıfın eşyalarının belirleyiciliği ve ayrıcalığı, onların nitelikleri ve nadirlikleridir. Kitsch; bu güzellik, estetik ve nadirliğin karşısına simülasyon estetiğiyle, çoğalmayla çıkar. O, ayırt edici nesneden farklı boyutta, daha kalitesiz malzemeye ve uyum şekillerine sahiptir. Ama simülasyonun bizim için en büyük dezavantajı, onun gerçek mi sahte mi, yeni mi antika mı olduğunu bilememektir.

Gadget ise Fransızcadan İngilizceye geçmiş, yeni, eğlendirici, çoğu zaman da işlevi olmayan nesne anlamına gelir (Baudrillard, 2017: 16). Her şey, potansiyel olarak gadgettır. Çünkü gadget, tüketim toplumundaki nesnenin hakikatidir. Potansiyel olarak yararsız, kusursuz bir saflık, kusursuz bir yararsızlığa sahiptir. Bir şeyi gadget yapan, onun asıl işlevi

değil, ikincil işlevidir. Nesne, kişiselleştirme işlemine, işlevsellikten ziyade ikincil özelliklere (renk, biçim, moda) ağırlık verildiği üretim biçimine maruz kalmaktadır artık (Baudrillard, 2010: 44). Bir oyuncak, bir araba veya bir giyecek, öz işlevi dışında moda veya prestij konusu oluyorsa o zaman gadget olur. Nesnelere, işlevselliğini yitirip bir değer ilişkisine indirgenir ve bir bütünün parçası haline gelirler. Tüm nesnelere bugün bu yola itilmektedir. Gadget, tüm çevresini yapaylık, hile, yararsızlık, işlevsizlik altında bırakır. O bir moda ürünüdür. Faydacı veya simgesel de değildir ancak oyunculudur. Bizi gadgeta çeken şey, içimizde bulunan oyun tutkusudur. İnsanlar bu yüzden gadgeta yönelir (Çam, 2019: 13). Çünkü gadget, modernite sonrası zamana ve mekâna sıkışmışlık duygusu yaşayan insanın avuntusudur. Gerçeklikten kopmuş, anlam yolculuğunu noktalamış insanın meşguliyet malzemesidir. İlk kez gördükleri helikopteri hayranlıkla ve şaşkınlıkla izleyen ilkel insan gibidir. Çünkü hızla gelişen teknoloji insanın başını döndürmekte ve anlam üretmek konusunda çaresiz bırakmaktadır. Ve tüm bu olup bitmeler hipergerçeklik dünyasının sıradan gerçekliğidir.

Baudrillard'ın felsefesinin özgün tarafı nesneye karşı bakış açısıdır. Çoğu filozofun yaptığı gibi öznenin nesneyi dönüştürme gücünü değil nesnenin özneyi dönüştürme gücünü ortaya koyarak aslında Kant döneminden özne merkezli yapılan felsefenin merkezinde nesneye yer açmıştır.

“Hatırladığım ilk saplantı nesne saplantısıdır, ama biraz büyülü bir anlamda düşünüldüğünde nesnelere, nesnelere sisteminin ve tüketim toplumunun eleştirisinin ötesinde nesnenin gizemi ama hayal edilmiş bir nesnenin büyüğü vardı. Ne olursa olsun, tüm kültürü felsefe öznesinden temizlemek gibi apaçık bir istek...” (Baudrillard, 2005:11)

### 2.3. Sonun Başlangıcı: Postmodernizm

Aydınlanma çağının akli kutsamasıyla insan; daha önce dinsel, metafiziksel güçlerin gizemi altında mesafeli durduğu doğayı çekinilecek değil değiştirilecek ve dönüştürülecek bir kaynak olarak algılamaya başlamıştır. Gizemi kaybolan doğa insan karşısında tamamen savunmasız kalmıştır. Araçsal akıyla doğa için bir tehdit unsuruna dönüşen modern insan nesnel bilimsel yöntemleri kullanarak doğa üzerinde koşulsuz bir hakimiyet kurabileceğini düşündü. Doğayı mekanik işleyen bir sistem olarak algılayan insan, onu çözümlene tekniklerini kendisine sunan nesnel bilime özgürlüğün tartışılmaz koşulu gözüyle bakarak bilimi yani akli kutsamıştır (Bauman, 2003: 34). Modernite pozitif düşüncüyü merkeze alarak evrenin matematiksel bir yapıya sahip olduğunu ve mekanik işleyişindeki kuralların toplum içinde geçerli olduğu fikrini kabul etmiştir. Modern düşüncenin bu kabulü toplumsal alanda önemli kuramların ortaya çıkmasını sağlamış toplumsal olgular ve olaylar

mekanik işleyen bir sistemin bütünlüğünün bir parçası olarak algılanmıştır. Böylece bütünün bilgisinin yanında parçanın bilgisi ihmal edilmiştir. Evreni özel kılan her parçanın değeri görmezden gelindiği için kendini ifade alanı bulamayan ya da değerini kaybeden parçalar sisteme yabancılaşmaya başlamıştır.

Orta Çağ'da her şey tanrının gücünü merkeze alan bir anlayışla açıklanırken; modernitede insan tanrıyı yerinden ederek merkeze yerleşmiş ve insanın kültürel çeşitliliğini akıl zemininde birleştirilmiştir. Artık modern insan, tahtından ettiği tanrının birliği gibi dünyanın bilgisini kendisine sunacak kesin bir formülün izini sürmeye başlamıştır. Bu aşamada ortaya çıkan matematiksel bilinç ve bu bilincin verileriyle dünya yeni bir üretime tabi kılınmış ancak dünyanın gerçek bilgisi asla kavranamamıştır. Doğa bilimleri doğayı sadece duyuyla algılanılan bir gerçeklik olarak gördükleri için bir türlü bütünsel bilgiyi elde edememişlerdir(Özen, 2012: 265-286).

İlerleyen zamanda bu boyuta sıkışan insanoğlu, pusula yapmış olduğu rasyonel aklının bedelini, milyonlarca insanın öldüğü iki dünya savaşı ile ödemiştir. Tam da bu noktada Baudrillard insanın bu rasyonel akıl tutkusunu eleştirmektedir.

Jean Baudrillard “Şeytana Satılan Ruh” adlı eserinde rasyonel aklın ve kusursuz işleyen bir sistemin aslında kendini nasıl tüketeyeğine yönelik şöyle bir örnek kaleme almıştır: Bazen çok da akıllıca olmayan hareketler daha iyi çözüm önerileri olarak ortaya çıkabilmektedir. Ve aslında bu da gelişmenin ve değişimin tetiklenmesini sağlamaktadır. Baudrillard bu durumu açıklamak için şu örneği vermiştir: Constance Gölü’nde sisle kaplı bir ortamda karşılaşan iki sarhoş kaptanın çarpışma olasılığının sarhoş olmayan iki kaptaninkine oranla daha düşüktür diye yazmıştır. Çünkü akıllıca hareket eden kaptanlar benzer rotaları izleyecekleri için çarpışma ihtimali daha yüksektir. Aslında hipergerçeklikte kurgulanmak istenen kusursuz dünyanın hiç de kusursuz olmayacağını irrasyonel davranış tarzlarının yok edilmemesi gerektiği aksine kabul görmesi gerektiğinin belirtmiştir. Böyle bir yaklaşım, var olan sisteme bir eleştiri olarakta algılanabilir, demiştir (Baudrillard, 2012: 191).

Modern çağın düşünce iklimi, vadettiği özgürlük ve evrensel değerleri ortaya çıkaramamış dahası insanlık tarihinin en büyük acılarına sebep olmuştur. Dünya savaşları, soykırımlar, sürgünler... vb. Sanayi sonrası toplumunun bütün kargaşa ve belirsizliği çok geçmeden modern düşüncenin kendi eleştirisini de ortaya çıkarıp Lyotard tarafından tanımlanan *postmodernizm* düşüncesini oluşturacaktı. Postmodernizm kavramı düşünce dünyamızda ilk kez Jean-François Lyotard tarafından kullanılmıştır. Lyotard, 1979 yılında yazmış olduğu *Postmodern Durum* adlı kitabında moderniteye eleştiri olarak bu kavramı kullanmıştır. Lyotard postmodernizmi, modernizmden farklı bir süreç olarak görmemiş

modernizmin ulaştığı nihai aşama olarak görmüştür (Lyotard, 1997: 158). Modern düşünce insan aklının hâkim kılınması, Avrupa kültürü ve medeniyetinin diğer tüm toplum ve medeniyetlere dayatılması anlayışı üzerine bina edilmişken postmodernizm sınıfsal ve ırksal farklılıkların eşit temsilinin sağlanması düşüncesi ile çoğulculuk ve çeşitlilik anlayışına dayanmaktadır (Lyotard, 1997: 8). Batı merkezli kabulün yerine yerel kabullere alan açma anlayışıdır. Ya da ekonomik anlamda hala kapitalizme direnen ulusal güçleri aşındırarak küresel güçlere alan açmak da olabilir.

Modern düşüncenin tersine postmodern düşünce akli güvenilir bulmaz. Yirminci yüzyılda meydana gelen insanlık adına büyük utanç ve günahların nedeni olarak akli sorumlu tutar. Aklın bu kadar yüceltiği modern düşünceyi eleştirerek postmodern düşünceyi savunur. Postmodern düşünce modern düşüncenin aksine toplumu şekillendiren büyük anlatılar yerine yerel ve özel anlatılara alan açar. Modernizmin büyük anlatılarına karşı olan bu eleştirinin nedeni modernizmin insanın önüne koyduğu meta anlatıların yerel ve özeli yok ettiği, yok olan kültürel çeşitliliğin de toplumun ortak aklında kabul görmemesinden dolayı sağlıklı bir düşünce ortamı yaratılamamasıdır. İnsanları bir araya getirip bütünleştiren, insanları kaynaştıran ve kitle haline getiren söylemleri ve anlatıları yadsımakta bireyin ve küçük grupların özerkliklerini desteklemektedir (Horkheimer, 1998: 139). Modernizmin hesaplanabilir, mekanik, bilimsel, nesnel ve rasyonel evrenine karşı postmodernizm belirlenemezliğin, muğlaklığın ve puslu bir anlayışın kabul gördüğü kuralsız bir boyuttur. Böyle bir boyutta özgünlük, parçalılık, irrasyonel kalıplar, farklılığı ön plana çıkaran bakış açıları düşünceyi belirleyen ve olumlayan önemli nosyonlardır. Postmodernite sosyal alanda var olan renkliliği düşüncenin merkezine taşıyarak tarihsel döngüde pasif kalan unsurların fark edilir olmasını sağlamıştır (Sarup, 2004: 224). Postmodernistler özneyi kalıplara sokan kimliksel sürekliliğini eleştirmektedirler. “Öz”lerini seçmiş ve kendi kimlik kodlarını oluşturmuş bireyin karşısına postmodern insanı yerleştirirler. Postmodern dönemin insanı kimliğinin tutsağı değildir. Zamanı geldiğinde tüm kimliksel etiketlerini değiştirebilir ya da vazgeçebilir. Özne kavramı ideolojilerin ve inanç tahakkümünün sona erdiği özgür dünyaya ait bir kavramdır. Öncesinde toplumsal kodlarla inşa edilen insan, seçimlerin değil onayların nihai sonucuydu. Tarihsel süreç içinde modernitede üzerindeki tanrı tahakkümünü kıran insan, postmodernitede aklın kendisi üzerindeki tahakkümünü de kırmış ve belirsizliğin akışına kapılmıştır. Artık insan referanslarından kurtulmuş ve muğlak akışkan bir canlıdır (Gür, 2012:107). Postmodern birey marjinal, farklı ve plansız olanla ilgilenir. Anlık isteklerinin peşinden ilerleme fikriyle hareket ettiği için kendisini tanımlayan ve sınırlandıran; milli, dinsel ve kültürel bağlılıklara karşı mesafelidir.



Postmodern düşünce kendisini daha çok sanatla ifade etmiş hem edebiyatta hem sanatta temsil yönü çarpıcı eserler sunmuştur. Çarpıcılığının sırrı, kitlesel düşünmeye alıştırılmış toplumların belleğini parçalamış olmasıdır. Postmodernizm şu ana kadar üzerinde anlaşma ve uzlaşmanın sağlandığı bir düşünce olmadığı için kavramsal bir iskeleti de yoktur. Zaten olmasını da bekleyemeyiz çünkü bir yargının içine girmek bir tümel anlatı geliştirmek postmodernizm ruhuna ters bir durumdur.

Modern düşünceye bir eleştiri olarak doğan postmodern düşünce bütünün yanında parçanın özelliğini önemser ve tüm parçaların bir arada farklılık zemininde, birbirine müdahalesiz, tavizsiz var olmasını olumlar. Postmodern düşüncede var olan ulus, sınıf veya ideoloji gibi bütünlüklü yapılardan; cemaat, cinsel grup veya tüketim gruplarına dönüşümler gözlenmektedir. Tam da bu noktada bu parçalanmanın insanın toplumsal olarak tarih boyunca elde ettiği tüm kazanımlara etkisi tartışma konusudur. Örgütlülüğün, hak ve özgürlüğün elde ediminde önemini kavrayan insan, tekillige doğru giden bu süreçte birey olmasını sağlayan kazanımları elinde tutabilecek mi? Toplumsal bağları olumsuzlayan postmodern düşüncenin böyle bir durumda sınırlarını tamamen kaldırdığı bağısız ve merkezless insana verebileceği bir güvence var mıdır? (Eagleton, 2011: 59). Kaygılandığımız tüm bu çekincelerin cevabı hayırdır. Postmodern düşünce her türlü ilkeye mesafeli olduğu gibi çözüm üretebilecek örgütlenmeyi sağlayacak değerleri de yadsır. Çok baştan çıkarıcı bir özgürlük imkanıyla insanın başını döndüren postmodernizm, var olan özgürlüklerin kullanımını talep ederken kazanılmış özgürlüklerin korunması ve yeni özgürlüklerin kazanılması noktasında oldukça kör ve sağırdır.

Jean Baudrillard'ın modernite eleştirisi ve dil üzerine yapmış olduğu yorumlar onun postmodern bir düşünür olarak anılmasına neden olmuşsa da o, kendi ifadesi ile asla postmodern bir düşünür değil "kuramsal bir terörist" tir. Ona göre postmodernizm bir düşünce değil aslında hiçbir şeydir (Dağ, 2011:78). Baudrillard'ın postmodernizm eleştirilerinin dozunun sert olmasının nedeni hipergerçek dünyanın kapılarını açan anlayışın postmodernizm olmasıdır. Postmodernizm toplumu oluşturan bireyleri önce atomlaştırmış sonra da tepkisiz kitlelere dönüştürmüştür.

Alt kültür ve kimliklerin yüzeye çıkması ile sosyal doku parçalanmış, dahası eklenen yeni gruplarla (feminist, ekolojik, ruhsal vs.) toplumun bütünlüklü yapısı yok olmaya başlamıştır. Toplumsal kimliklerin aşınması bireyi örgütlü bir toplumun gücünden mahrum bırakmış ve tikelleştirmiştir. Böylece postmodern düşünce tüm özgürleştirme vaatlerinin karşılığında çok kırılğan ve savunmasız bir toplum yaratmıştır. Toplumsallığın özü olan uzlaş kavramı büyük zarar görmüş toplumsal birlikteliği sağlayan her türlü yasa, sözleşme, inanç ve

değerin içi boşaltılarak toplumsal yapı aşındırılmış, birey tekilleştirilmiştir (Selçuk, 2011: 284). Tekilleştirilmiş özne, internetin de yaygınlaşması ile kendisine sığınacak yeni sanal sosyal ağlar inşa etmiştir. Geleneksel sosyal ağların yerine kurulan bu yeni ağlar insanlığın binlerce yıllık kültür birikimini aşındırarak toplumsala zarar vermiştir. Böylece toplumsal, kitle denilen, öznenin tekilleşerek atomlaştığı yeni bir birliğe dönüşmüş, hipergerçeklik de böyle bir ortamda kitlenin yeni gerçekliği olarak ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan bu yeni durum insan için yeni sorunları da beraberinde getirmiştir. Bağların güçlü olduğu bir toplumsal yapı içinde birlik olmaktan gücünü alan insan, yalnızlaşmış ve yeni haklar talep edecek güçten düşmüştür. Yani, kısacası postmodernizm; modern düşüncenin hiç de insani olmadığını düşündüğü meta anlatılarına karşı konumlanmasına rağmen kendisi daha insani bir düşünce geliştirememiştir. (Harvey, 2003: 138). Ama bu düşünce ileri kapitalist düzen için yeni fırsatlar ve piyasa imkanları yaratarak daha güçlenmesini sağlayacaktır. Toplumsal öğretisi ve söylemlerden kurtarılmış birey piyasanın baştan çıkarıcı söylemlerine karşı yalnız, bir o kadar çaresiz ve değersizdir. Tükettiği oranda değer kazanan ama aslında kendini tüketen insan postmodern düşüncenin eseridir.

Moderniten postmoderniteye geçiş, aslında üretim merkezli ekonomiden tüketim merkezli topluma geçiştir. Temele tüketimi alan sistem doğayı ve kaynaklarını düşüncesizce ve hesapsızca tüketmeye başlamıştır. Binlerce yıllık toplumsal hafızasında yaşama tutunma bilgeliği üreten insanın tüm değerleri piyasanın ilgi alanına girmiştir. Her şey tüketilebilir, her şey vazgeçilebilir bir mal ya da ürün haline gelmiştir. Böylece postmodern dünya anlayışı hipergerçek dünyanın ortaya çıkışını hızlandırmıştır.

#### 2.4. Simülakrlar ve Simülasyon Kuramı

**Simülakr:** Bu kavram Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kitabında; bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm (Baudrillard, 2011: 14) olarak tanımlanmıştır.

**Simülasyon:** Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir (Baudrillard, 2011: 14).

Baudrillard'ın simülasyon kuramının en temel ve özgün kavramı olan "simülakr" göstergenin evriminin bir sonucudur. İnsan algısıyla ortaya çıkan gösterge yine insan algısında simülakra dönüşür. Tüm bu süreci iyi anlayabilmek için göstergesi ve onun evrimini iyi anlamamız lazım.

Gösterge, semiyolojinin (göstergebilim) merkezi bir kavramıdır. İnsanlar arasındaki iletişim, her birine anlam yüklenmiş ses, şekil, işaret imgeleri sayesinde gerçekleşmektedir. İletişimi sağlayan bu anlam yüklü unsurlara *gösterge* denir. Gösterge; kendisinden farklı bir şeye gönderme yapan, onun yerini alan, simge ya da kavramdır. Her gösterge, *gösteren* (ses unsuru) ve *gösterilen* (anlam unsuru) olarak iki birimden meydana gelir ve bu iki kavram

birbirini tamamlayarak anlamı kurar. Gösteren, dilin sesle ilgili bölümü olmasının yanında insan algısına hitap eden kısmıdır. Gösterilense gösterenin insanın zihninde ortaya çıkardığı anlam veya kavramdır. Bu açıdan insanın bilişselliğinin önemli bir alanıdır. Örneğin elma göstergesinin göstereni e/ l/ m/ a seslerinin bir araya gelmesiyle oluşmuş yapıdır. Ortaya çıkan bu yapı sadece bir ses değil seslerin bir araya gelmesi ile oluşmuş yeni bir imgedir. Ses sadece duyulabilirken ortaya çıkan bu ses imgesi konuşmaya dönüştürülme de insan zihninde vardır. e/ l/ m/ a ses yapısını işittiğimizde elma kavramı, elmayla ilgili konuştuğumuzda e/ l/ m/ a ses yapısı zihnimize canlanır. Yani gösterge, bir kavramla (anlam unsuru) bir ses imgesini birleştirir. Bu göstergelerin anlamları toplumsal bir uzlaşmadan, bireylerin kendi aralarındaki iletişimi sağlayan özel göndermelerden doğmuştur. Dil göstergeleri insanlar arası iletişimi doğru bir şekilde sağlayabilecek kuralları da zaman içinde oluşturarak sistemli bir yapı oluşturur. Ayrıca göstergeler birbirleriyle kurdukları ilişkiler üzerinden anlamı meydana getirerek iletişimi sağlarlar. Dil göstergeleri gerçek dünyada var olan olguları, nesnelere, varlıkları işaret ederler. Bu gerçek varlık veya şeylere *gönderge* adı verilir. Göndergeler soyut ya da somut olabilir: okul, ev, üniversite, sevgi, aşk, cesaret, korkaklık vb.

Göstergeler, kültürün ortaya çıkmasında önemli yer tutar. Çünkü insanlar arası temel iletişim gereksinimin ötesinde anlam üreterek düşünceye yer açar. İnsanlar anlatmak istediklerini göstergeler aracılığıyla ifade ederler. Bilgi aktarımı için kelimelerden başka kullanılan farklı göstergeler de vardır. Örneğin; giysiler, levhalar, süsler, renkler, sanat dallarında kullanılan biçimler gibi. Dil dışı bu göstergeler anlamı taşımada çok önemli olmasına karşın dil göstergeleri çok daha kullanışlıdır. Çünkü bu dil göstergeleri, kendi anlamlarından başka anlam ve değerleri de ifade etme ya da yeni bir anlam üretme gücüne sahiptirler (Özkan, 2015: 17). Örneğin tükettiğimiz eşyalara yönelik gösteren ifadeleri gösterilenin olduğundan farklı algılanmasını sağlayarak gösterenin insan zihnindeki algısını bozmaktadır. Artık nesnelere sadece somut imgelerle değil; gücün, statünün, özgürlüğün, ihtişamın, lüks vb. göstergeleri olarak algılanmaktadır.

Baudrillard'a göre zaman içinde gösterenin gösterenine fazlasıyla yükleme yapılmış, gösterilen zayıflamıştır. "Araba" ama hangisi? "Ev" ama nasıl bir ev? "Başarı" tam olarak nedir? Peki ya özgürlük, demokrasi, ahlak, doğru vb. ortak anlam yükleyemediğimiz daha nice gösterilen artık toplumsal uzlaşıdan uzak, bağımsız ve akışkandır. Sonuçta aynı kavramın çevresinde aynı anlamı yakalayamayan toplum aşınmakta, toplumsal hafıza buharlaşmaktadır. "Öteki ve ben" den oluşan kültür üreten sistem bizzat "iletişim simülakrı" tarafından yok edilmekte, Baudrillard'ın deyişiyle kısa devre yapmaktadır (Baudrillard,

2021:49). İşte bu gerçekliğinden koparılmış, gerçekliğin yokluğunu gizleyen ve de gerçek olarak algılanan kavram; simülakrdır.

Şimdi ise kısaca bu simülakr kavramının tarihsel aşamalarını inceleyelim. Baudrillard'a göre simülakrın aşamaları aslında simülasyon evreninin gerçekleşme aşamalarıdır:

“Rönesans'tan bu yana, değer yasasındaki değişmelere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzenine göre:

I- Rönesans'tan sanayi devrimine "klasik" dönemi belirleyen biçim kopyalama,

II- Sanayileşme dönemine egemen biçim üretim,

III- Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim simülasyondur.

Birinci basamaktaki simülakr doğal değer yasası, 2. basamaktaki simülakr ticari değer yasası, 3. basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasası tarafından belirlenmektedir” (Baudrillard, 2008:87).

Baudrillard bu aşamaları belirlerken Avrupa'nın gelişim sürecini dikkate alarak bir sınıflandırma yapmıştır. Avrupa ile aynı gelişim süreçlerini yaşamamış olan toplumlar için bu durum bir anlam ifade etmemektedir. Ancak her ne kadar simülasyon kuramı Avrupa tarihi dikkate alınarak temellendirilmiş olsa da bugün dünyanın büyük bir kısmı gerek kitle iletişim araçları gerek yoğun enformasyon manipülasyonu ile benzer süreçleri hızlandırılmış olarak yaşamaya başlamıştır.

Simülarkların ortaya çıkışı aynı zamanda simülasyonun oluşumudur. Baudrillard'a göre tarihsel süreç içinde üç aşamada ortaya çıkan simülakrı kısaca açıklamak istersek:

Birinci Aşama: İlk Simülarklar, Rönesans'tan 18.yüzyıla kadar olan dönemi kapsayan gerçeğin bir kopyası olarak ortaya çıkan sanat eserleridir. Bu imgeler gerçeğin açık taklididir. Bu dönem tanrının ve evreninin yansımaları olarak kopya edilir. Küçük zanaat girişimleri olarak da ortaya çıkan çalışmalardır (Gane, 2008: 37). Bu süreçte kopya bir gerçek nesnenin varlığını zorunlu kılar. Bu dönem simülakrın doğal aşamasıdır. Gerçek ve kopya yan yana aynı boyutta yer almaktadır. Kopyalama faaliyetlerindeki artış aynı zamanda feodal düzenin yıkılarak yerini burjuva düzenine bırakması zamanlarına denk gelir. Feodal düzenin göstergeleri sınıfsal sınırlamaların kontrolü altındaydı. Sınıfsal hareketliliğin yokluğu var olan sistemin göstergelerine daha net ve kesin anlamlar yüklemekteydi. Her biri belirli bir sınıfı, mevkii, kastı göstermektedir. Bu tarz arkaik toplumlarda gösterge sayıları sınırlı olduğundan herkes bunları kullanamazdı. Ama bu dönemin sona ermesiyle üzerindeki sınırlama ve yasaklar kalkan göstergeler hızla gerçeklikle olan bağını koparmış ve simülakr olma yoluna girmiş nihayetinde simülasyonun dördüncü aşamasında buharlaşarak yok olmuştur.

İkinci Aşama: 19.yüzyıl Sanayi Devrimi ile başlayan üretim tarzının değişip seri hale gelmesiyle Simülarklar da sürekli tek tip üretilen, birbirinin kopyası ama hala gerçeklikle bağı olan imgelerdir. Bu dönem göstergeleri üzerlerindeki sınıfsal baskılardan kurtularak özgürce ve talebe göre üretilmeye başlanmıştır. Makinelerde yapılan üretim, insan duygusundan uzak tamamen değişim değeri üzerinden değerlendirilen meta olmaya başlamıştır. Yani endüstri devrimi öncesi bir ürün pratik hayattaki ihtiyaç için alınırdı ve bu kullanım değeri olarak değer görürdü. Ancak Sanayi Devrimi ile alınan ürünler ödenen paranın karşılığı olan emek-zaman hesaplanarak değişim değeri üzerinden paha biçilmeye başlandı. Böylece bu dönem Baudrillard'a göre insanın şeyleşmesinin ve yabancılaşmasının da önünü açtı (Baudrillard, 2008: 211). Bu kadar çok seri üretim ve değişen konfor anlayışı gerçeklik ilkesinin zarar görmeye başlamasına da neden olmuştur. Gerçeklik ilkesi rasyonel bir aklın ürünüyken artık üretim ve sermaye insan-doğa ilişkisinin merkezine konmuştur. Yine bu dönemde insan pozitivist bir katılıkla doğanın kaynaklarını insan yararına yok etmeye başlamıştır. Lakin hala gerçek vardır ve ulaşılabilir, algılanabilir. Çünkü insanın eleştirel yeteneğini köreltecek kitle iletişim araçlarının enformasyon ve imgeler ağı dünyayı sarmamıştır. Bu dönemde insan hala öznedir.

Üçüncü Aşama: Bu aşamada simülakr postmodernitenin bir unsuru olarak vardır. Artık temsil gerçekliğin ötesine geçmiş hatta yeni gerçekliğin kendisidir. Gerçek ve temsil arasındaki tüm farklar yok olmuş ve simulakra dönüşmüştür. Her şey simülasyon evreninin simülakrı olarak hipergerçek dünyanın bir parçasıdır. “Görünüşler fotoğraf olarak, insan bedeni cinsel bir senaryo olarak, fikirler bir yazı olarak, mücadele bir moda olarak, medya ve olaylar televizyon olarak tezahür eder” (Kara, 2021: 163). Üçüncü aşama, kitle iletişim araçlarının her türlü retorisi kullanarak kitleleri manipüle etmesine denk gelir. Bu dönemde artık gerçekliği insan inşa etmez. Çünkü insan, gerçekliği inşa edebilecek tüm ilkelerden mahrumdur. Bu nedenle özne, nesneyi özgür iradesiyle konumlandıramadığı için artık yoktur. Öznenin yokluğu nesnenin de yokluğunu beraberinde getirmiştir. Yani daha önce de belirtildiği gibi artık göstergeler gerçekliğini kaybetmiş, gerçek ve düş birbirine karışmıştır. İmgeler, kitle iletişim araçlarının ve enformasyonun retoriklerine göre gerçeklikten kopuk yeni gerçeklikler olarak yaratılabiliyordur. Yani kopyanın kopyası her yerdedir ve insanın zihinsel gerçekliği buharlaşmıştır. Yaşanılan apaçık gerçeğin ötesi hipergerçektir. İnsan aklının mantık ilkelerini yaratan tüm dikotomiler içe göçmüş ve yok olmuştur. Böylece diyalektik bitmiş tarihin sonuna gelinmiştir (Gane, 2008: 27). Gerçeklikle bağı kalmamış olan kopyalar teknoloji sayesinde tekrar tekrar üretilmektedir. Gerçeklik olduğu iddia edilen enformasyon, kitle iletişim araçlarının kamerasının açısı kadar gösterilmekte, yine kitle

iletişim araçlarının süzgecinden geçip çarpıtılarak ya da yorumlanarak insana ulaşmaktadır. Yani insan ve toplum eyleyen değil edilgen bir şekilde yoğun enformasyon ağının içinde nesneleşmekte ve inşa edilmektedir. Simülakr artık her yerdedir. Sadece var olan sistemin devamına hizmet eder. Mesela bir “mutluluk” simülakrından bahsedebiliriz. Artık mutluluk; kitle iletişim araçları kullanılarak sistem tarafından sürekli pompalanan, insanı oyalayan ve hiçbir zamanda ulaşılamayan bir simülakrdır. Bu aşamada da insan artık tüketici simülakrına dönüşmüştür. Neyi ne kadar tüketeceği ve neden tüketeceği ayartıcı bir retorikle kitle iletişim araçları tarafından kendisine aktarılmaktadır. Ve bu mutluluk modanın imgelerine sahip olmakla erişilen trendden trende kısa sürelidir. Artık her şey gösterge değeri üzerinden fiyatlanmakta ve tüketilmektedir. İmgeleri satın alan insanlar imajlar üzerinden kişisel ve toplumsal ilişkiler ağı kurmaktadır. Ederi asla yüksek meblağları bulmayacak ürünler, yaratılan imajlar sayesinde paha biçilemez nesnelere dönüşmekte ve tüketilmektedir. Dahası nesnelere artık fiziki değil zihinsel boyuttadır. Yani artık Simülakr bu dönemde gerçekliği değil gerçekliğin yokluğunu gizlemektedir (Baudrillard, 2011: 15). Tüm bu olanlar karşısında toplum yerini tepkisiz ve eleştiri kabiliyetini yitirmiş kitlelere bırakmıştır. Kitleler artık insanlığın binlerce yıldır ürettiği bilgelikten yoksun kalabalıklardır. Her yer ve her şey gerçektir. Yani Baudrillard’ın deyimiyle; dünya artık “gerçeğin çölü” ne dönüşmüştür. Kitle önüne konan kurgulanmış modelleri taklit ederek kopyanın kopyasına dönüşmektedir.

Üç simülakr aşaması tanımladıktan sonraki dönemde Baudrillard -Şeytana Satılan Ruh kitabında- dördüncü aşama olarak yeni bir boyut daha tanımladı. Simülasyona dördüncü bir boyut eklenmesi ilk üç aşamanın bittiği olarak algılanmamalıdır. Simülasyondaki süreçler evrimsel olarak gelişir ve yaşanır. Baudrillard’ın “Bütünsel Gerçeklik” olarak da tanımladığı dördüncü düzen sürekli kendini kopyalayan fraktal ya da virüs gibi çoğalan temsillerle dolu sanal ve işlemsel bir boyuttur (Toffoletti,2014:37). İlk üç aşama simülakrların oluşum ve tamamlanma aşamasıyken Baudrillard’ın sonradan eklediği dördüncü aşama olan Bütünsel Gerçeklik”te artık simülakrlar yoktur. Baudrillard son aşama ile simülasyon kuramını yani hipergerçekliği tamamlamıştır.

Dördüncü Aşama; Baudrillard’ın fraktal aşama, viral aşama ya da “ışınlaşan değer evresi” adını verdiği aşamadır. Bu aşamada artık simülakr yoktur. Aslında buna gerek yoktur. Çünkü yaşanan dünya zaten saf gerçek, kusursuz, anlamın olmadığı, düşe yer bırakmamış bir bütünsel gerçekliğe bürünmüştür. Yani sanal gerçeklik artık kendi sistemini ve şartlarını dayatmıştır. Sayısal yapay dili, işlemselliği olan teknolojinin her şeyi sentetik üretebildiği bir evren. Artık ölüm gibi yok oluşların olmadığı bir dünya, her şeyin basitçe ve hızlıca, kusursuzca, viral bir şekilde çoğaldığı evre. Kültür; bütün kusurlarından arındığında,

kendisini vücuda getiren kodlarını yadsıdığında, izole edilmiş sistemlerin düştüğü kısır döngüye kapılarak kendini tekrara düşer. Böylece toplumun kültür üretme kabiliyeti gelişemeyeceği için her türlü tehlikeye hem içten hem de dıştan açık hale gelmiş olur (Gane, 2008:47). Bu aşamada her şey modellerden çoğaltılmaktadır. Ve hiçbir model bir diğerinin aslı değil aynısıdır.

Kısacası simülakrın birinci dönemi biçimsel kopyalama, taklit dönemidir. İkinci dönem biçimsel seri üretim dönemi, üçüncü dönem ise kodun ve modellerin egemenliği, imajların tüketimi, dördüncü dönem ise fraktal aşamadır (Kara, 2021: 167). Simülakrlar, göstergenin geçirmiş olduğu evrimin bir sonucu olarak tüm gönderen sistemlerinin devre dışı kaldığı (Baudrillard, 2011: 15) yeni bir gerçeklik durumudur. Mesela okulda yüksek puan ortalaması tutturana bir öğrencinin başarılı olduğu kabul edilmektedir. Ancak öğrencinin hiçbir sosyal aktivitesi olmaması, sosyal becerilerinin yetersiz olmasına karşın öğrencinin sadece soru cevaplayabilmesi başarının göstergesi haline gelmiştir. Başarı kavramının gösterileni gerçeklikten yoksundur. Bu durum hipergerçek dünyada her türlü kavram içinde geçerlidir. Örneğin demokrasi adına; Amerika, Irak devletine yaptırım uygularken hiç de demokratik yönetilmeyen başka bir ülke olan Suudi Arabistan ile ticari ya da siyasi çıkarları gereği birlikte hareket edebilmektedir. Yaşananlar gücünü gerçeklikten değil sistemin devamına yönelik bir kurgudan almaktadır. Böylece aşamalı olarak ortadan kaldırılan gerçeklik, nihayet simülakra dönüşmüş ve sonrasında dönüşümün en son evresi, bütünsel gerçeklik ile simülasyon evreni tamamlanmıştır.

Hipergerçekliğin içinde olan her şey bir simülakrdır. Gerçeklikle bağını koparmış, gerçekliğin yokluğunu gizleyen, yeniden üretilmiş hatta gerçekten daha gerçek kopyalardır. Simülasyon kuramının merkezinde mutasyona uğramış gerçekliğin yokluğunu gizleyen bu simülakr kavramı vardır. Hipergerçeklik evreni aynı zamanda Simülakr evrenidir. Artık dünya sistem tarafında inşa edilen kurgusal bir dünyadır.

Baudrillard akademik çalışmalarının ilk yıllarında Marksist bir paradigma geliştirmeye çalışmışsa da ilerleyen zamanlarda modernitenin ilerlemeci aklının eseri olan tahakkümcü bakışı eleştirmeye başlamıştır. Aslında orta çağın tanrı tahakkümüne karşı çıkan insan aydınlanma ve modernitede kendi tahakkümünü oluşturmuş aklı kutsamıştır. Burjuvanın tetiklediği bu hümanist ideoloji aklın zaferi karşısında ilkel ve medeniyet kuramamış toplumları aşağılamış onların ahlaken çökmüş, geri ve ehlileştirilmesi gereken kitleler olarak görmüştür. Bu konuda Nietzsche'yi takip eden Baudrillard, Batı toplumunun kendi aklına olan bu hayranlığını eleştirmiş, sömürülerini haklı çıkarma çabası olarak görmüştür (Güzel, 2015: 72). Modernitenin aklının saf dışı bırakılması ile başlayan belirsizliğin hâkim olduğu

postmodern düşüncenin bu dağınık ortamında ekonomik sistemi ayakta tutması için tüketici misyonu yüklenen özne, dünyaya karşı sorgulayıcı bakışını ve gerçeklik ilkesini kaybetmiştir. Böylece özne kendini saran ve kuşatan enformasyona ve manipülasyona karşı referansını yitirmiştir. Tam da bu sırada insan, göstergenin devrimi ile kökenden bağımsız imgeler dünyasında öznelğini kaybetmiş edilgen bir konuma geçmiştir. Yaşanan bu yeni sürecin çözümlenmesi gerçeklik kaybolduğundan sadece göstergeler düzeyinde olacaktır (Adanır, 2008:24). Böylece 1980' li yılların başında "simülasyon kuramı"na dönüşen bu gözlemler, 1970'li yıllarda başlayan uzun bir çalışmanın sonucudur.

Simülasyon; Baudrillard'ın 1981 tarihli "Simülakrlar ve Simülasyonlar" adlı eserinde geçen, içinde bulunduğumuz postmodern dünyayı açıklamak için kullandığı kavramdır. Bu kavramı geleneksel bir toplumdaki ziyade göstergelerin yarattığı yeni gerçeklikte eyleyen bir kitleyi ve sistemi anlatmak için kullanmıştır. Gerçeğin tüm temsillerine sahip olan simülasyon asla gerçek olan değildir. Baudrillard'ın bahsettiği simülasyon tanımı, günümüz teknolojisinin getirdiği örneğin uçuş simülatorleri gibi teknolojik bir terim değil; yine de bu anlamı kapsamakla birlikte daha çok toplumsal, kültürel, politik ve ekonomik alanı kapsamaktadır (Adanır, 2008:20). Simülasyonda yaşayan toplum değil gerçeklik ilkesini kaybetmiş kitledir. Kitle, sorgulama yeteneklerini yitirmiş bir insan topluluğudur. Simülasyonun tüm gösterisi içinde insan, aklını kullanabileceği ilkelerinden yoksundur (gerçeklik ilkesi, diyalektik vs.). İlkelerini kaybetmiş özne artık inşa eden, özgür irade sahibi "öz"lerini kendi seçen değildir. Artık inşa edilen bir nesne edilgenliğinde simülasyon insanıdır. Her ne kadar simülasyon evrenine önce Batı girmiş olsa da bilişim devrimiyle artık dünyanın her yeri bu ağın içine çekilmektedir. Kùltürler hiç olmadığı kadar hızlı erozyona uğramakta, yerel kalabilmeyi başarmış küçük topluluklar bile bu enformasyon seli altında kalmaktadır. İnternetin ulaşabildiği her yer simülasyon ağının bir parçası haline gelmektedir.

## **2.5. Gerçekliğin Yok Eden Kavram: Gösterge-Değer**

Gösterge-değer kavramı hipergerçekliği yaratan merkezi kavramlardan biridir. Kavramın gerçeklik algımıza indirdiği darbeyi daha iyi anlamak için kullanım değeri ve değişim değeri kavramlarını açıklamalıyız. Öncelikle bu konuda en temel tanımlamayı yapan Aristoteles değer konusunu ikili bir ayırım yaparak açıklamıştır. Sahip olunan eşyanın iki şekilde değerlendirilebileceğini belirtmiştir: değişim değeri ve kullanım değeri. Kullanım değeri: Aristoteles'e göre, bir mal ihtiyacı karşılamak için kullanıldığı zaman ortaya çıkan değerdir. Malın kullanımındaki önceliği ve gerekliliği kullanım değerine karşılık gelir. Değişim



değeri ise ticari değiş-tokuşa tabi olan mallar için geçerli olan kavramdır (Erdem, 2017:35). Günümüzde ise mallar gösterge-değerleri üzerinden alınıp satılıyor. İmajlar, bireyde sahip olma arzusunu uyandırıyor ve imajlar satın alınıyor. Özünde sadece bir nesne olan ürün, insanın ihtiyacı olmasa da arzu ve haz duygularını tatmin için tüketiliyor.

1929 yılında yaşanan sistem krizi sadece ekonomik değildi. Sıkışmış bir ekonomiye alan açmak için tüm toplumsal parametrelerin değiştirilmesi gerekiyordu. Tüketimin sistemin merkezine çekilmesiyle sadece kriz bitmedi. O güne kadar ortaya çıkmış olan tüm insani ve toplumsal değer ve ilkelerde yok edilmeye başlandı. Seri üretilen her şey seri tüketilmek zorunda olduğu için ürünler artık ihtiyaç olduğu için değil gösterge-değerleri üzerinden tüketilmeye başlandı. Tabii ki bu aşamada Baudrillard'ın ifadesiyle kaçınılmaz olarak gösterge-değer rejimi yaratılarak simülasyon evreninin taşları döşenmeye başlandı (Douglas, 2019). Çünkü artık değeri belirleyen şey, gerçeklik değil, göstergelerin kendileri arasındaki yapısal ilişkidir. Nihayetinde fiyatların ve malların gerçek değerleri üzerinden işleyen bir sistemle değil her türlü retorikle albenisi artırılmış imajların dünyasında sürekli bir enflasyon, manipülasyon ve spekülasyonla karşı karşıyayız. Bu mutlak özgürlük ile ekonomiye ve kültüre ilişkin bütün geleneksel kavramlar 'var görünen yokluk' (simülakr) biçimini almaktadır. Vardır; fakat herhangi bir gönderenler sistemi ve hakikat evreni ile ilişkisini kesmiş biçimde, bir tür 'köksüz' olarak vardır (Baudrillard, 2008: 12). Var olan sistemin temel paradigmasının tüketim olması gösterge-değerin gücünü arttırmıştır. Tarihi bir dönüşüm olarak 1. Dünya Ekonomik Krizi 1929 tarihinde kapitalizmi üretim odaklı bir düzenden tüketim odaklı bir düzene taşımıştır. Böylece yeni bir yöne evrilen sistemin varlığının garantisi "sorgusuzca tüketmek, daha da çok tüketmek" mottosu olmuştur. Örneğin birkaç ayakkabı ile yaşayabilecek olan insan dolaplar dolusu ayakkabıya sahip olsa dahi hala ayakkabı ihtiyacı çekmekte, arzuları bir türlü tatmin olmamaktadır. Zaten sistem için arzuları tatmin olmuş insan, sistemin sonu demektir. Mutluluk, sistemin yarattığı, ulaşılmak için her şeyin yapılması gerektiği ama hiçbir zaman ulaşılamayacak bir simülakrdır. Yani "mutsuzluk" sistemin en kârlı alanıdır (Baudrillard, 2012:140). Her geçen gün bu alana daha çok çekilen insan çıkış yolunu bulabilecek birikiminden de yoksundur.

## 2.6. İnsanın Kendine İhaneti: Şeyleşme ve Yabancılaşma

Toplumsal dinamikleri, sosyolojik ve felsefi açıdan tanımlayan Frankfurt Okulu, bireylerin egemen kurumlar ve düşünce tarzları tarafından nasıl denetlendiğini, tahakküm altına alındığını açıklarken *şeyleşme* kavramını kullanmıştır. Bu kavram Baudrillard tarafından gösterge bilim kavramları kullanılarak daha ileri taşınmıştır. Hayatın her alanında

imajların göstergelerin bombardımanı altında kalmış olan özne, göstergelere kendi anlam yükleyebilen ya da göstergeleri kendi tanımlayabilen iradeden çok uzaktır artık. Hatta özne olma vasfını kaybetmiş nesneleşmiş yani şeyleşmiştir.

Baudrillard'a göre şeyleşme; insanlığın nesnenin kontrolüne girdiği ve “şey” gibi olduğu sürecin adıdır. Sanayi devriminin başat kavramı olan seri üretimin tetiklediği şeyleşme toplumsal yaşamın yeni paradigmasıdır. İnsan emeğini görünmez kılan, doğayı ve kaynaklarını değersizleştiren, sömürü mantığından gücünü alan anlayıştır. İnsanı kendisinin ve evrenin bilgisine yabancılaştıran etkidir (Douglas,2019). Ayrıca enformasyonun her yeri kuşattığı tüketim toplumu da “kültür piyasası”nın güdümünde doğal dinamiklerinden kopuk sentetik bir hal alır. Böylece toplum içinde kültür üretme kabiliyetine sahip olan birey ve özgür iradesi yok olur.

Ernest Mandel'in belirttiği gibi geç kapitalizm çağında modern dönemlerin üretim odaklı ekonomi politiği yerine artık tüketim odaklı bir düzen almıştır (Jameson, 2008: 21). Bu çağda emek de artık bir üretim gücü değildir, emeğin kendisi pek çok gösterge içinde sıradan bir göstergedir. Emek temel üretken olmadığı gibi artık sadece kişilerin toplumsal konumlarının, yaşam tarzlarının ve kölelik biçiminin bir göstergesidir. Ücretlerin kişinin çalışmasıyla ve ürettikleriyle rasyonel ilişkisi yoktur, daha çok kişinin sistem içindeki yeriyle ilgilidir. Varolan ekonomi-politik emek fenomenini açıklayabilecek ya da yorumlayabilecek dayanak noktalarını kaybetmiştir. Toplumun esas bileşeni olan insanlar artık üretim ve sınıf çatışması gibi modern dönem kavramlarının yerine görüntüler, imajlar, gösteriler, göstergelerin oyununda simülasyonların hipergerçekliğinde yaşarlar. Bu durumda postmodern dünya fazlasıyla gerçekleşir. Sadece gerçeğin var olduğu, insanın kendisini özne olarak var edebilecek alanın kalmadığı hipergerçek bir boyuta dönüşür. Böyle bir evrende öznellikler parçalanır ve kaybolur. Kitle iletişimi, teknoloji ve enformasyon göstergelerinin cazibesi altında özne, saf bir alıcıya dönüşerek, etkili ağların emilim yüzeyi haline gelir. Sonuçta tekrar tekrar inşa edilen özne çoktan simülasyonun şeyi haline gelmiştir.

“Yabancılaşma” ise kapitalizme getirilen Marksist eleştirilerden biridir. Baudrillard'ın da kendi teorisini açıklarken kullandığı bir kavramdır. Ona göre kapitalizm bireyin özgürlüğünü, yaratıcılığını, zamanını ve potansiyelini çalarken toplumsal hayatı homojenleştirip denetlemiş ve kontrolü altına almıştır (Douglas,2019). Modern zamanlarda yaşadığı evrene gerçeklik ilkesi ile bakan, muhakeme yetenekleri olan insan kaybolmuş yerine üretim süreçlerine ve doğaya yabancılaşmış bir “insan simülakrı” geçmiştir.

Baudrillard'a göre yabancılaşma “piyasa toplumunun mutlak yapısı”nın gereğidir. Her şeyin alınıp satılabilen bir meta olduğu toplumda yabancılaşma kitleeldir

(Douglas,2019). Yabancılaşma aşılamaz. Yabancılaşma, şeytanla pazarlığın ve ticaret toplumunun yapısının ta kendisidir (Baudrillard, 2017: 252). Konfor cazibesine kapılmış kitlenin içe göçmesinin nedenidir. Binlerce yıllık insanlık tarihinde değerler yaratan, kültür inşa eden, medeniyet yolculuğunun tersine çevrilmesi demektir. Kısacası insanın doğaya ve canlıya yönelik metafizik bakışını tüketim nesnesine çeviren bir süreçtir.

Dünya ile olan ilişkimizde kendi imgemizle olan çelişkiler ve çatışmalar yabancılaşmanın kaynağıdır. Kendi imgesine karşı yabancılaşan insan, ancak saf anlam ve saf gerçekten var olan hipergerçeklikle yaşama devam edebilir hale gelmiştir. Bu yönüyle simülasyon aslında gerçeklikten kaçan zihinlerin diasporasıdır. Başka bir deyişle gerçeğe tutunabilecek ilkelere mahrum kalmış çaresiz insanın zorunlu yeni gerçekliğidir.

## **2.7. Anlam Üreten Toplumdan Anlam Tüketen Kitleye**

Hipergerçekliğe giden süreçte en etkili dönüşüm toplumsalda meydana gelmiştir. İnsanın bir toplum olabilme hikayesi kendi tarihi boyunca oldukça uzun ve zahmetli bir süreç olmuştur. Toplum bir arada huzurlu yaşamanın gereği olan bağları binlerce yıllık zamanda geliştirebilmiştir. Aristoteles'e göre "insan sosyal bir hayvandır." Yani toplum, insanın insan olabilmesinin ve insan kalabilmesinin mekanıdır. TDK'ye göre: "Toplum, tarihsel gelişme içinde, aynı toprak parçası üzerinde birlikte yaşayan ve ortak bir uygarlığı olan, yaşamlarını sürdürmek, birçok temel çıkarlarını gerçekleştirmek için iş birliği yapan insanların tümüdür."

Toplum olabilme kabiliyeti sayesinde insan nesli devam etmiş ve sadece toplumsal bağ kurabilen, kültür inşa eden topluluklar bir medeniyet kurabilmişlerdir. Toplumsal bağı en iyi kuranlar, bağ kuramamış toplumları kontrolü altına almış, sömürmüşlerdir. Toplumsal bağ bazen din ve inanç sistemleri üzerinden kurulurken bazen ırk ve ekonomi üzerinden kurulmuştur. Bu sayede insan binlerce yıllık süreçte; dünyaya tutunabilme, bir uygarlık yaratabilme başarısını gerçekleştirebilmiştir.

Baudrillard'ın simülasyon evreni içinde hipergerçeklikte yaşayan insanlar geleneksel bağ ve ritüelleri olan belli kültürel kodlarla varlığını sürdüren sosyal bir toplum değildir. Ona göre artık kitle vardır. Kitle; postmodern dünyanın insanı ve toplumu atomize ettiği, insanı özne, insanları da toplum olmaktan çıkarttığı bir karadeliktir. Bu durum toplumu; tüm enerjisi soğurulmuş, sorgulama ve eleştiri yetenekleri körelmiş, tepkisizleşmiş kalabalıklara dönüştürmektedir. Kültürün piyasa güçleri tarafından araçsallaştırıldığı ve pazar kültürüne dönüştürüldüğü günümüz dünyasında, toplumunda dönüşmesi kaçınılmazdı. Kitle toplumunda her şey metalaşmış haldedir. Kitleleşme, öznenin çevresindeki manipülasyona

maruz kalmasına ve akıl edememesine sebep olmaktadır. Böylece her türlü spekülasyona açık özne dağılmaktadır.

Jean Baudrillard insanlığın kültürel olarak evrimleştiği bu son aşamayı distopik bir evren olarak tanımlar. Bu evreni yaratan, ekonomik yapının devam etmesi adına merkeze tüketim olgusunu yerleştiren zihniyettir (Baudrillard, 1991: 11). Baudrillard'a göre bu distopyadan kurtuluş yoktur ve insan kendi hikayesinin sonuna gelmiştir. "Günümüzde sessiz bir gönderen, yarım bir tarih yapıcı ve sözü ele geçirdiklerinde de "sessiz bir çoğunluk" olmaktan kurtulacakları düşünülen kitleler! Halbuki kitlelerin ne geçmişte ne de gelecekte yazabilecekleri bir tarihleri yoktur" (Baudrillard, 1991:8). Tarihsellikten koparılan kitle, tüm referans noktalarını kaybetmiş ve güçsüz düşmüştür. Artık tarih yazacak idealleri de olmayan kitleler için sadece kurgusallığın cazibesi vardır.

Kitle toplumu, geleneksel toplum kodları kullanılarak açıklanabilecek bir yapıya sahip değildir. Binlerce yıllık insanlık hikayesinin ulaştığı son merhaledir. Düşünce üretebilme açısından değerlendirildiklerinde kitle toplumu vahşi doğallık ve edilgenlik arası bir konumdadır. Aslında Baudrillard tüm toplum üzerine olan tartışmaların boş ve anlamsız olduğunu, sosyolojinin de elindeki yöntemlerle toplumu açıklamaktan aciz olduğunu söyler (Baudrillard, 2005: 75). İnsanlığın hikayesini yaratan toplum, tüm değerleri ve bilgeliğiyle artık ilkelerinden yoksun bir kitledir. Değerleri sistem (ekonomik paradigmalarda kontrolünü elinde bulunduran güçlerin kendisidir) tarafından inşa edilen hiçbir istatistik verinin açıklayamadığı bir olgudur.

"Kitlede gizli bir faşizm ya da gizli bir histeri yoktur. Yalnızca bütün yitirilmiş gönderenlerin devrik simülasyonları vardır. Bütün gönderen sistemlerinin, bütün ayakta duramayan anlamların, olmayan tarihin ve artık var olmayan temsil etme sistemlerinin kara kutusu kitle: Toplumsalla ilgili olan her şey unutulduğunda geriye kalan artıktır." (Baudrillard, 1991: 10).

Kitle toplumsalı yutmuştur. Toplumsal kendi kültürünü inşa eden değer üretebilen etken bir birlikken, kitle; inşa edilen, edilgen ve tepkisiz bir yapıdır. Kitle, her an kitle iletişim araçları tarafından ses, ışık, imaj bombardımanına tabi tutulan insanlığın yok oluşudur. Kitlelerde tanrı fikri, tanrı imajına, metafizik patafiziğe, kullanım değeri göstergesel değere dönüşmüştür. Kitle üzerine yazılacak herhangi bir düşüncenin artık bu paradigmaları göz önüne alarak çalışması gerekecektir. Kitle toplumu, enerjisini kaybedip etken olma kabiliyetini kaybettiği için kendileri için kurgulanmış toplumsal adlı yapının içinde yol almakta ve onun mantığını, sınırlarını aşmakta ve toplumsal adlı bütün yapıyı dönüştürmektedir (Baudrillard, 1991: 34). Bundan sonra enerjik yapı oluşturmaya aday tüm

hareketler, sağır edici bir sessizliğe gömülmüş olan bu kitlenin içinde erimeye mahkumdur. Bundan sonra toplumsal ya da bireysel sorunların çözümünde gerekli olan enerjiden yoksun kitlenin insana umut verebilecek gücü yoktur. Kitle denen bu sosyolojik yapının ne bir gerçekliği ne de gerçekliği arama gibi bir kaygısı vardır (Baudrillard, 1991: 35). Her türlü kurgu ve manipülasyona açık olan kitle seri üretimin hızına eş bir hızla dönüşerek ve değişerek tükenmektedir. Bir kavram olarak da kitle, geleneksel sosyolojinin bir parçası değildir (Gane, 2008:79). Gerçeklik ilkesinden yoksun kitle, hipergerçek dünyanın arzuladığı bir paradigma haline dönüşerek kendisinin her türlü inşasına seyircidir.

Baudrillard, kitleyi daha iyi tanımlayabilmek adına fizik biliminden almış olduğu “kara delik” fenomenini kullanmıştır. Toplumsalı, enerji yayan bir yıldızla benzetirken kitleyi çevresindeki her şeyi içindeki boşluğa çeken içine göçmüş, kara deliğe dönüşmüş ölü bir yıldızla benzetmiştir. Ona göre kitle cereyan ve akımlarla yüklü olmasına rağmen enerjisini tepkisizleşmek, edilgenleşmek için soğurur. Kitleler; sıfatsız, yüklenişsiz, niteliksiz, göndermesiz ve nötrdür. Tanrıya, toplumsala, politikaya ya da anlama inanmayan kitleler, arzularını ve hazlarını hayatlarının merkezine almış, nesneye dair ritüel ve ayinlerle yaşayan, gösteriye tapan kalabalıklara dönüşmüştür. Onların bu tavrı aslında bildiğimiz anlamda kurumların da gerçekte göründükleri yerde ve durumda olmadığı sonucunu çıkarmamızı sağlar. Yani ne kilisenin ne politikanın ne kitle iletişim araçlarının gerçekliği kalmıştır (Tambaş, 2011: 32). Hipergerçek dünyada kurumlar da simülarka dönüşmüş ve çoktan yok olmuş gerçeğin yokluğunu gizlemektedirler.

## 2.8. Hipergerçek Dünyanın Hâkimi: İmge

İmgenin mutlak bir egemenlik alanına dönüştüğü günümüz dünyası, tarihte hiç olmadığı kadar imgesel bir anlam alanına evrilmiştir. Temsil ettikleri gerçeklikten daha albenili olan imge hakikati çoktan unutturmuştur. İnsan, gördüğü şeyi algılamak istese de retorikle yüklü imgeler, insanın aklını başından almakta ve insanın öznelik sürecini buharlaştırmaktadır. Yani artık karar veren, anlam yükleyen, sorgulayan öznelere değil gerçeklikle bağı kopmuş imgelerden başı dönmüş insanlardan bahsedebiliriz. 19. ve 20. yüzyılda insan tarafından büyü bozumuna uğratılan dünya yine insan tarafından her türlü imgenin sağanak halinde üstümüze yağdığı büyülü bir yer haline getirilmiştir.

- Bir nesneyi doğrudan doğruya yeniden tanıtmaya yarayacak bir biçimde göz önüne seren şey, duyu organlarıyla algılanmış olan bir şeyin somut ya da düşüncel kopyası (Türk Dil Kurumu, 2006).
- İmge gerçekliğin tıpatıp kopyası değil, gerçekliğin zihni süreçlerle yeniden kurulmuş biçimidir. Bu nedenle yeni bir şeyi temsil eder (N. Keser,2005:62).

İmgenin ortaya çıkışı, dilin zihinde yaratmış olduğu kavramsal süreçle gerçekleşmektedir. İnsanın dünyadaki hikayesi başladığı andan itibaren çevresini algılamakten hissettiklerini, zihninde oluşan düşüncelerini, korkularını bir şekilde görünür kılma adına taş, yüzeye ya da dile aktarmıştır (Parsa, 2006: 1). Daha sonra kendi ikonlarını yaparak onlara anlam yükleyen insan, binlerce yıllık kültürel evrimin sonunda, kendisine dayatılan anlam yüklenmiş imgeleri, sorgusuzca kabul eden günümüz insanına dönüşmüştür. Günümüzde imgeler giderek çoğalmış, teknolojinin de yardımıyla cazibesini arttırmıştır. Artık imgeleri ürettiğimiz kadar biz de onlar tarafından üretiliyoruz. İmgelere sahip olmak için yaşıyor, çalışıyor hatta hayatın anlamını bizi mutlu eden imgelerde arıyoruz.

Tarihi boyunca imgeler yaratan insan artık imgeler üzerindeki kontrolünü kaybetmiştir. Her tarafı imgelerle kuşatılan insan kendisini de bir imgeye dönüştürme tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Çok uzun insanlık evrimi boyunca özne olma mücadelesi veren insan günün sonunda piyasa kültürünün inşa ettiği bir imgeye dönüşmüştür. Bu dönüşümün temel nedenlerinden birisi de teknolojinin sunduğu sınırsız imkanlardır. Tüm görsel, işitsel ve yazılı enformasyon araçlarının yarattığı büyülü dünya, karşı konulamayacak kadar cazip bir imgeler evreni yaratmıştır (Parsa, 2006: 1). Yaratılan bu sanal evrende insan kendisine dayatılan imgeleri anlamlandırmaktan uzak edilgen bir konumdadır. Kitle iletişim araçlarının kendine has dil ve retorik anlayışıyla inşa ettiği iletilerin eleştirel bir gözle çözümlenmesi, değerlendirilmesi ve de anlamlandırılmasının mümkün olabilmesi insanın gerçeklik algısının yok edilmemesine bağlıdır.

Günümüzde imge var olabilmek için gerçekliğe ihtiyaç duymamaktadır. Işığın var olabilmek için artık karanlığa ihtiyaç duymaması gibi, fotoğrafın oluşması için gerçek bir nesneye ya da konuya gerek kalmamıştır. Dijital ortamda her şey kolaylıkla üretilebilirken, gerçeğin yerini de almaktadır. İçinde yaşadığımız çağ, sanal imgelerin hâkim olduğu bir döneme evrilmiştir (Karaçelik, 2019: 46). Özellikle sosyal medya ortamları imgelerin her türlü gerçeklikle bağı koparmış sanal örnekleri ile dolup taşmaktadır. İnsanlar bu sanal imgeleri takip ve taklit etmekte yine bu imgelerle kurulan dünyayı arzulamaktadırlar.

Gerçeklikle bağı kopmuş dijital teknoloji, zihinde sıradan bir meta tüketimi etkisi yaratmakta ve bu etki çok kısa sürmekte, yerini hızla bir başka imgenin tüketilmesi sürecine bırakmaktadır. Önceleri gerçek ve sahte olayları birbirinden rahatlıkla ayırt edebilen insan zihni, günümüzde bu refleksini kaybetmiş ve adeta uyuşmuş durumdadır. Yazılı, işitsel ya da görsel imgelerin yeni iletişim ortamlarında sürekli dolaşımda olmasının yanı sıra, imge kendi kendini yok etmeye de başlamıştır. Bu sürecin hızlı olması algılama ve unutmanın arasındaki mesafeyi kapatmıştır (Karaçelik, 2019: 47). Görüntünün kolayca üretilen ve tüketilen bir

nesne haline gelmesiyle, görüntünün yarattığı imge hafızadan kolaylıkla silinebilmekte ya da bir süre sonra etkisini kaybedebilmektedir. Böylece insan sadece eylemsel olarak tüketici değil aynı zamanda zihinsel olarak da amansız bir tüketicidir. Tüm algı alanımızı kaplayan imgeler evrenin de imge üzerine bir fikir üretecek veya imge olarak tanımlanabilecek kadar uzun yaşamamaktadır (Baudrillard, 2008: 26). Sistem her türlü imgeyi ve nesneyi hızlı bir şekilde dönüştürmekte ve hep arzulanan kalmasını sağlamaktadır.

Baudrillard'a göre insan imgeleri tarihi boyunca farklı amaçlar için kullanmıştır. İmgelerin işlevi; gerçekliği temsil etmekten, gerçekliği gizlemeye, gerçekliğin yokluğunu gizlemeye, nihayet gerçeklikle hiçbir ilişkisi olmamaya doğru evrilmiştir (Toffoletti, 2014: 27). “İmgeye bir anlam yüklemek için zorlama çabamızda aslında ona tecavüz ederiz, imgeyi o kadar fazla anlamlandırmaya çalışırız ki sonunda görünür kılınan yegâne şey onu diğer her şeyden farklı kılacak hiçbir şeyin olmadığıdır.” der Baudrillard (Toffoletti, 2014: 39). İmge gerçekte olduğundan farklı değildir ama zihinsel olarak onu arzu nesnesi olarak algılarız ve isteriz. Teknolojinin de gelişmesiyle yaşanan hipergerçek dünyada sentetik olarak dijital ortamlarda tekrar tekrar üretilen imge, insana sanal bir cennet vaat etmektedir.

Baudrillard, evrimsel bir dönüşüm süreci geçiren imgenin her aşamasını kısaca şöyle betimler: birinci aşama derin bir gerçeklikten gücünü alarak olumlu bir temsil olarak imge, ikinci aşama olarak derin bir gerçekliği saptıran ve saklayan uğursuz bir temsil türünden olumsuz imge, üçüncü aşamada ise gerçeğin tamamen yerine geçmiş gerçeğin kendisini değil yokluğunu gizleyen simülakr imgesi, dördüncü aşama ise artık gerçekle hiçbir bağı kalmayan tamamen simülasyon düzenine ait olan kendi simulakrına dönüşmüştür. Son aşamada imge sanal gerçeklik olarak sentetik olarak üretilir. Başka bir deyişle imge, salt görülmek amacıyla üretilmiş bir araç, ne pahasına olursa olsun görselleşmeye çalışan, bir gerçeklik gibi algılanmak isteyen bir şeydir (Baudrillard, 2012: 88). “İmgeye eklenen her yeni boyut öncekileri geçersiz kılmaktadır. Sanal, sayısal ve bütünsel gerçeklik olarak nitelendirilebilecek dördüncü boyutsa tüm diğerlerini geçersiz kılmaktadır. Bu boyuttan yoksun bir hiperuzamdır. İmgenin gerçek anlamda var olmadığı ekran yüzeylerinden oluşan bir uzam” (Baudrillard, 2012: 93). Ortaya çıkan yeni durumda imge, zihinsel olarak çok güçlendirilmiş fakat nesnel gerçek olarak sıradan bir göndergedir.

İmgenin bu kadar dönüşüp evrimleşmesinde hiç kuşkusuz kitle iletişim araçlarının rolü büyüktür. Kitle iletişim araçlarının kullandıkları dil ve retorik teknikleri sadece insanın değil imgenin de başını döndürmektedirler. Retorik tezgahından geçen imgenin gerçeklikle bağı kopmakta ve her bir imge önce simulakra sonra da sadece işlemsel bir görüntüye

dönüşmektedir. Böylece hipergerçek dünyanın kusursuzluğunun bir parçası haline gelmektedir.

## 2.9. Kitle İletişim Araçları ve Kullandıkları Büyük Güç: Retorik

Baudrillard'ın simülasyon evreninin yaratılmasında başat etken olarak gördüğü kitle iletişim araçları; kasıtlı olarak gerçekliği burmakta, eğmekte, tahrip etmekte ve nihayet yok etmektedirler. Sistem “tüketim” paradigmasını merkeze aldığı andan itibaren kitle iletişim araçları kullandıkları retorik ile insanların algılarını tüketim için manipüle etmeye başlamıştır. Bu süreçte kitle iletişim araçları önce kitleyi sonra da kitlenin hipergerçek dünyasını inşa etmiştir. Marks'a göre üretim araçlarını elinde bulunduranlar zihinsel üretim araçlarını da elinde bulundurur (Polat, 2016: 45). Nihayetinde de toplumsal paradigmanın ilkesi “tüketim için üretim” olunca bir pazar kültürü inşa edilerek sistemin devamlılığı sağlanmıştır. Kitle iletişim araçlarını, simülasyon evreninin ortaya çıkmasında en etkili güç yapan unsur, kullandığı dil ve dille yarattığı *retorik* olmuştur. Retorik; Antik Yunan'da sofistler tarafından kullanılan ikna metodudur. Dile hâkim olan retorik ustası sofistler, tartışmalarda istedikleri neticeyi alabilmek için bu etkileyici kandırma ve inandırma tekniğini kullanmaktaydılar. Bu yüzden de Sokrates, retorığı etik bulmamış ve eleştirmiştir (Platon, 2020: 47). Dilin insan zihninde yarattığı gücü daha o gün fark eden Yunanlılar, kadim retorığın amacının, dilin sahip olduğu gücü dağıtmak olduğunun farkına varan ilk medeniyet olmuştur. (Simith'ten akt Kara, 2021: 162). Aristoteles ise “Retorik” başlıklı eserinde bu sanatı, belli bir durumda elde var olan inandırma yollarını kullanma becerisi olarak tanımlayarak Sokrates'ten farklı düşündüğünü ortaya koymuştur. (Aristoteles, 1995:11).

Dil kendisine yüklenen semboller ve imajlarla neyin algılanmasını istiyorsa projeksiyonu oraya tutarak özne için görünür bir evren inşa etmektedir. Dil sayesinde insan evrene bakan bir varlıktan evreni gören bir varlığa dönüşür. Çünkü bakmak biyolojik bir eylem iken görmek bilişsel bir eylemdir. Bilişsellik de insanın çevresinden beslendiği dil örüntüleri kadardır. Dil, anlamı ve bilgiyi inşa ettiğinden çevremizdeki dünyayı anlama araçlarını da inşa eder (Kara, 2021: 165). Dilin gücünü fark eden sistem dili dünyayı dönüştürme aracı olarak kullanmaya başlamış hatta gerçekliği yeniden kurgulamaya başlamıştır. "Dil düşünen bir varlıktır. Yalnızca onun aracılığıyla düşünmemizi sağlamaz, aynı zamanda bizi yaratır ve bizim yerimize de düşünür" (Baudrillard, 2005: 14). Dilin bu büyük gücü kitle iletişim araçları tarafından teknolojiyle birleştirilerek insan zihnini darmadağın eden kasırgalar yaratmakta kullanılmaktadır.



Postmodern dünyanın paradigması tüketim olunca, insanları tüketime ikna etmenin en kullanışlı yolu olan kitle iletişim araçlarının, bu gücü keşfetmeleri uzun sürmedi. Eski Yunan'ın icadı olan, "dilin gücü" artık kapitalizmin manipülasyon aracına dönüşmüş, kitleler ve ihtiyaçları inşa edilmeye başlanmıştır. Böylece gerçeklik algılarımız bozulmuştur. Baudrillard'a göre hipergerçeklik; medyanın büyük ölçüde gördüğümüz şeyleri şekillendirdiği, filtrelediği ve özgün gerçekliğin aracılı gerçeklik yani hipergerçeklik ile değiştirildiği, teknolojik açıdan zengin bir toplumda tezahür eder. Göstergelerin gösterileninin zayıflamasına karşılık, gösterene yapılan yüklemelerle gösterge gerçekliğini kaybetmiştir. Böylece toplumların gerçeklik algısı bozulmuştur.

Her ne kadar toplumdan ayrı bireyler olmak için çaba sarf etsek de insanlar içinde var oldukları kültürlerin ürünüdür. Kimliğimiz, bağlı olduğumuz ve ürettiğimiz sosyal normlarla ve anlatılarla kuşatılmıştır (Kara, 2021: 168). Hipergerçeklik aslında söz bilim, göstergebilim teknikleri kullanılarak imgelerin üretiminin ve tüketiminin kontrol edildiği gerçekliktir. Ürünler, belirli bir durum sonucu ortaya çıkar; bir gösterge sistemini kullanır, dili ve metni kullanır, kendini var eder. Tüm bu süreç, hipergerçek dünyanın varlığının koşuludur.

Bilginin baş döndürücü bir hızla bireylere ulaşması ve her kişinin istediği gibi herhangi bir engel olmadan içerik üretebilmesi neyin doğru neyin yalan olduğunu ayırt etme adına gerçeğin temsilini daha da karmaşıklaştırır. Hipergerçek, nesnel olan bir gerçeklik karşısında; kitlelerde kişisel duyguların ve çeşitli çıkarların ağırlık kazanması ile nesnel gerçekliğin silikleştirilmesi ve kamuoyunu etkilemesi olarak tanımlanır. Burada gerçek önemli değil, önemli olan kişisel çıkar ve menfaatlerin önemli hale gelmesi ve kişilerin isteklerine cevap verdirilmesidir. İdeolojide yalan ve gerçek artık birbirine geçmiştir. Gerçeklik dediğimiz olgular hiçbir zaman bizim kişisel özelliklerimizden ve olaylara bakış açımızdan bağımsız değildir.

Hipergerçek kavramı daha çok 21. yüzyıl için kullanılmakta ve kitle iletişim araçlarının kurguyu hipergerçeklik yaparak sunduğu bir çağı temsil etmektedir. Bu çağda siyasi gerçekler, bilimsel gerçekler, felsefi gerçekler, sanatsal gerçekler ve ahlaki gerçekler vardır fakat bunlar bükülebilir ve bağlamına göre değişebilir. Baudrillard, kitle iletişim araçları egemenliğindeki bir çağda anlamın, TV programlarında olduğu gibi, imajların akışıyla yaratıldığını söyler (Giggens, 2012: 153). Bilginin miktarı giderek çoğalan bilgi artışına neden olmaktadır. Ancak taşıdıkları anlam çok azdır çünkü anlamın içi boşaltılarak ideolojik veya retoriksel bir malzeme olarak kitle iletişim araçları tarafından istenildiği gibi kullanılır. Böylece Sokrates'in etik bulmayıp kullanmadığı retorik, bugünün kutsal piyasa

kültürü için kitle ikna ve toplumu imha tekniğine dönüşmüş ve her zamankinden daha tehlikeli ve de zehirli bir şekilde geliştirilmektedir.

Kitle iletişim araçları tarafından sunulan haber, kitlenin enerjisini yok etmek yerine, her zaman için giderek büyüyen aymaz bir kitle inşa etmektedir. Toplumsal olanı, giderek daha bir nötrale edip, klasik toplumsal kurumlarla, haberin içeriğine karşı duyarsız ve tepki göstermeyen bir kitle yaratmaktadır (Baudrillard, 1991: 22). Baudrillard, deneyimlerimizin gerçek olan ile simülasyon arasındaki farkın yok olduğu hazırlanmış gerçeklerden ibaret olduğunu ileri sürer. Bu hazırlanmış gerçekler ışık, ses, retorikle anlamlandırılarak kitlelere servis edilmektedir. “Anlam artık toplumlarımızı sürükleyip götüren ideal çizgi olmaktan çıkmıştır. Anlamdan kaçabilen artıklar da elbet bir gün özümzeneceklerdir. Günümüzdeyse anlam tam tersine karmaşık ve herhangi bir uzantısı olmayan bir olaya dönüşmüştür” (Baudrillard, 1991: 13). Anlam bundan sonra köksüz gerçeğin kurgusal dünyasında sentetik olarak üretilmektedir.

Kitle iletişim araçlarının anlamı ve gerçeği dönüştürücü gücünü daha iyi ifade etmek için Baudrillard çarpıcı kavramlar kullanmıştır;

**Anlamın Patlaması:** Kitle iletişim araçları çok bilgi az anlam üretir. Bilgi, ürettiği içeriği, iletişimi ve toplumsalı yutar, anlamı yok eder ve toplumsalı yeniliğin aksine tam anlamıyla puslu bir bilgi yokluğunun içine sokar (Baudrillard, 2021: 114).

**Sıcak-Soğuk Olay:** Mc Luhan’ın ilk kez kullandığı bu kavram daha sonra Baudrillard tarafından kuramını açıklamak için sıklıkla kullanılmıştır. Bu kavrama göre televizyon, sıcak medya olaylarını soğuk olaylara dönüştürür ve bu olaylar sıradanlaşarak eğlence aracı hâline gelir. Mesela Robert K. Merton bu olayı şöyle örneklendirmiştir; şiddet içeren programların insanlar üzerinde olumsuz etkisi kadar işlevsiz kılma özelliği de vardır. Televizyon filminde birileri kahramandır; adalet adına adam öldürür, adam kayırır, her türlü şiddet olayına karışır. Siz içinizde kabaran öfkeyi şiddete dönüştürmek yerine, gizli bir tatmin duygusuyla vicdanınızı rahatlatır ve yatağa gidersiniz. Çünkü birileri sizin yapmayı istediğiniz şeyleri yapar ve böylece kitleler tepkisizleşir (Polat, 2016: 26). Yine kitle iletişim araçları, Körfez Savaşı görüntülerini seçerek, Amerikalıların vicdanlarını sızlatmayacak tarzda yeni bir gerçeklikle kurgulanmış görüntüler üzerinden yayınlamıştı (Baudrillard, 2021: 79). Sonuçta ekranlardan izlenen gerçek değil kurgusu olmuştur.

Kitleyi, kitle iletişim araçlarının dışında bir yerde aramak boşunadır (Baudrillard, 1991: 26). Çünkü kitle bizzat kitle iletişim araçlarının eseridir. Simülasyon kuramındaki aktörlerin belki de en önemlisi kitle medyasıdır. Kitle medyasının üretip dünyaya pompaladığı suni değerler nedeniyle hakikatin yok oluş sürecinin hızlandığını vurgulayan Baudrillard’a

göre gerçek imgeler ve değerler, teknolojinin de yardımıyla sistematik olarak yok edilmektedir. Sayısal teknolojiye geçişle birlikte, imgeler ve değerler toplumsal işleyişin en önemsiz unsuru haline gelmişlerdir. Çünkü “Zihinsel evren ve düşüncenin ulaşabildiği her yer sonunda sayısallaştırılmaya boyun eğecektir.” (Baudrillard, 2008: 18-20). Sayısallaştırmaya boyun eğen dünya işlemsel bir dünyadır. İşlemsellik simülasyon kuramının kültürüdür.

Kitle iletişim araçlarının belirleyici olduğu simülasyon evreninde gün geçtikçe daha fazla habere ulaşmamıza rağmen daha az anlam üretilmekte olduğunu tespit etmiştik. Baudrillard bu bakış açısından yola çıkarak üç varsayımdan söz etmektedir:

Birinci varsayıma göre haber, anlam üretmekte ancak genel bir anlam kaybını engelleyememektedir. İletişim araçlarıyla verilmek istenen mesajı ne kadar topluma durmadan yeniden iletsek bile anlamın yok oluş hızı, anlamın dağıtılma hızından fazladır. Bu durumda var olan iletişim araçlarının yerine yenilerinin konulması gerekmektedir. Baudrillard bunun adının ise “özgür konuşma” ya da “bireysel yayın hücreleri” şeklinde sonsuz sayıda çoğaltılabilen iletişim araçları, diğer bir deyişle “anti-iletişim araçları” ideolojisi olduğunu söyler (Baudrillard, 2021: 114).

İkinci varsayıma göre haber ile anlam arasında hiçbir ilişki yoktur. Dolayısıyla haber başka türlü bir işlemsel model olup, anlam dolanımlarıyla bir ilişkisi yoktur. İletişim evreninin bir araç görevi yapmaktan başka bir işlevi yoktur. Haber, teknolojik bir araç özelliğine sahiptir ancak içerisinde bir anlam barındırmaz. Bu nedenle iletişim araçlarının ürettiği haberlerin anlamları başka alanların değer yargılarıyla belirlenemez. Aktarılan haberden ne anlıyorsak, anlamı odur. Anlam sonradan ortaya çıkan bir şeydir.

Üçüncü varsayıma göre haber, anlamı doğrudan yok eden veya nötralize eden bir şey olduğu ölçüde haberlerin artması ve anlamların azalması arasında oldukça belirgin ve zorunlu bir ilişki vardır. Anlam kaybının doğrudan iletişim araçlarını ve anlamı yok edip, ikna edici bir haber şekline sokan kitle iletişim araçlarının müdahaleleriyle bir ilişkisi vardır. İletişimin ortadan kaybolmasının veya simülasyonun bu boyutlara varmasının arasında önce hangisinin gerçekleştiğinin bir önemi yoktur. Bu, kısırdöngüye girmiş bir simülasyon süreci yani hipergerçek bir süreçtir. Anlam ve iletişim hipergerçekleşmiştir. Gerçeğe son veren şey, gerçekten daha da gerçek gibi görünen şeydir (Baudrillard, 2021: 115). Bu durumu açıklayacak en güzel örnek, Baudrillard’ın 1991 yılında yaşanan Körfez Savaşı ile ilgili yapmış olduğu tespittir. “-Körfez Savaşı olmadı.” diyerek herkesi şaşkırtan Baudrillard yapmış olduğu açıklama ile gerçekten bu postmodern savaşın gerçekliğinin sorgulanmasını sağlamıştır. Aslında söylemek istediği şey, bu savaşın tarih boyunca ortaya çıkmış diğer savaşlara benzemediğiydi. Bu savaş bütün dünyadaki diğer izleyicilerle birlikte Büyük

George Bush ve eski Irak Başkanı Saddam Hüseyin'in de neler olup bittiğini görmek için CNN'in yayını izledikleri bir medya çağı savaşı, bir televizyon gösterisiydi (Giggens, 2012: 648-649).

Baudrillard asıl ününü, kitle iletişim araçları üzerine yaptığı çarpıcı, sarsıcı ve de kışkırtıcı tespitlere borçludur. Tüm Batı dünyasının, Irak işgalinin vicdani olarak doğru bir eylem olduğuna dair kendini ikna etmeye çalıştığı bir anda Körfez Savaşı'nın gerçekten yaşanmadığını cesur bir şekilde haykırmıştır. Kısacası insanların televizyonları başında yemeklerini yerken izlediği savaş sahnelerinin gerçeklikle bir ilgisi olmadığını dahası kitle iletişim araçlarından sürekli yayılan enformasyonun, savaşın gerçekliğini buharlaştırdığını söylemektedir. Televizyonları başındaki insanların herhangi bir program izliyormuşçasına takip ettikleri ölüm olaylarının gerçeklikten kopuk bir gösteriye dönüştüğünü, savaş izlemenin bir film izlemekten farksız bir eylem haline geldiği bu evrenin de bizzat kitle iletişim araçları tarafından yaratıldığını söylemektedir.

Körfez Savaşı ile fiziksel olarak değil ama zihinsel olarak gerçekliğini yitirmiş savaşlar yerini sanal ve kurgu savaşlara bırakmıştır. Kitle iletişim araçlarının haber bombardımanı altında kalan kitle, savaşı, film izler gibi izlemiş yaşanan vahşetin boyutları savaş teknolojisinin seyirlik gösterisi arkasında kalarak buharlaşmıştır (Baudrillard, 2012: 73). Hipergerçek dünyada düşüncesini kaybeden insan duygularını da kaybederek her geçen gün distopyasında ilerlemektedir.

## 2.10. İnsanın Ölümcül Tuzağı: Ayartma

Baudrillard, şeylerin simülakra dönüşümünü açıklayabilmek ve hipergerçek hayatın cazibesini pazarlayan bir olgu olarak *ayartma* kavramını öne sürer. Ayartma; gerçeğin gücünü elinden alarak anlamın buharlaşmasına sebep olan bir eylem biçimidir (Okuyan, 2018: 29). Yani ayartma ile göstergelerin gönderenlerine yapılan dilsel basınç gösterilenin ortadan kaybolmasına zihinlerde parçalanmasına neden olmuştur. Örneğin tüketimin başat ilke olduğu zamanımızda şeyler o kadar çok gönderene sahipler ki ortak bir gösterilenden yoksunlar. Her türlü şeyin o kadar çok çeşidi var ki herkes için farklı bir imgeye dönüşüyor. Böylece özellikleri ve çeşitleri artan şeyler tekrar tekrar insanı cezbedebilme kabiliyeti yüklenerek sistemin devamlılığının nedenleri haline gelmektedirler.

Baudrillard'a göre; "baştan çıkarma", hiçbir zaman doğayla aynı nitelikte değildir. Tersine hile niteliğindedir. Bütün büyük üretim ve yorum sistemleri onu, hep kavramların var olduğu alanın dışına atmışlardır. Çünkü ancak dışarıya, bu terk edilmişlik duygusunun derinlerine yerleşerek onları yok etme tehdidini sürdürebilirdi. Baştan çıkarma daima,

Tanrının kurduğu düzeni ortadan kaldırmaya çalışır (Baudrillard, 2014: 8). Moderniteden beri doğaya sahip olma anlayışıyla bakan insan için ayartma, konforun devamlılığıdır. İnsanlığın kendi evrenini tüketme ve yok etme eyleminde ortak günahıdır.

“Dine göre baştan çıkarma şeytanın stratejisiydi; şeytanın bu stratejiyi bir büyücü ya da bir aşık edasıyla tasarlamış olmasının önemi yoktu. Baştan çıkarma, daima kötülüğün bir stratejisi olarak kabul edildi. Ya da dünyanın bir stratejisi olarak görüldü. O, dünyevi hayatın bir hilesi oldu her zaman. Öyle bir lanet ki, ahlak bilime ve felsefeye, günümüzde ise psikanalize ve arzunun özgürleşmesine karşın hiç değişmeden kalabilmişti.” (Baudrillard, 2014: 7).

İnsanlığın tarih boyunca dünyayı olumlamaya, ona bütünsel bir anlam kazandırmaya yönelik tüm teşebbüslerinin amacı tıpkı devasa kapitalist üretim sürecinde olduğu gibi ayartma denilen şu uğursuz tehlikeli illüzyonu devre dışı bırakabilmektir (Baudrillard, 2005: 39). Geldiğimiz noktada bu çaba, moderniteden beri evrensel bir karşılık bulmamış dahası anlam ve değer üreten sistemler de sistemin baştan çıkarma stratejisinin bir aracı durumuna gelmiştir.

Fiziksel görünümlerin ötesine geçerek bu evrenle ilişkilerini kopartmış olan görünümler, ayartma evrenine aittirler. Ayartma evreni bu haliyle de hipergerçek dünyanın kendisidir. İnsansız bir ayartma evreni düşünebilmek mümkün değildir (Baudrillard, 2014: 38). Ayartma nesnelere kendisi olarak kalmasını değil sürekli başka şeylermiş gibi algılanmasını ister. Böylece kendi nesnel gerçekliklerinden koparılan şeye dönüşen nesnelere, zihinsel gerçekliği istendiği gibi kurgulanan bir simülakr olarak ortaya çıkarlar ve simülasyona ait olurlar (Baudrillard, 2005: 35). Simülasyonun düşünceyi netleştirecek referansları yoktur. Referans noktalarından mahrum özne bir enformasyon dalgası içinde tüketerek var olmaya çalışmaktadır. “Kendinden geçmiş bir nesne sunan reklamları tüketen izleyici de kendinden geçmektedir. Nereye doğru gittikleri belli olmayan kullanım ve değişim değerleri, sonunda marka denilen anlamsız ve içeriksiz bir biçim tarafından yok edilecektir.” (Baudrillard, 2011: 11). Sonunda tamamen rasyonel akıldan yoksun özne hiperrasyonel bir şekle dönüşerek ele geçirilecektir.

Bugüne kadar nesnenin sahip olduğu güç, tam olarak ortaya konulup açıklanmamıştır. Arzu konusunda üretilen düşüncelerde bile merkezi rol öznededir çünkü yalnızca özne bir arzulama hakkına ve iradesine sahip olabilirdi. Oysa devreye ayartma denilen kavramın girmesiyle her şey tersine dönmüştür. Çünkü bu kavramdan yola çıkıldığında artık arzulayan bir özne yerine yazgı gücünü ele geçirmiş ayartan bir nesneden söz edilmesi gerekmektedir.

(Baudrillard, 2011: 44). Nesne akılları baştan alan retoriklerle hiç olmadığı kadar buyurgan ve güçlüdür. Arzulama duygusunu kontrol eden ve yöneten yeni fenomendir.

Baudrillard'ın hipergerçeklik evreni için bir zorunluluk olarak gördüğü ayartma; gösterge ve imaj aracılığı ile sunulan ve bunlardan yararlanan itici gücün adıdır (Dağ, 2011: 187). Bireyin simülasyon evreninde kalması ve yaşayabilmesinin gerekliliğidir. Simgesel düzende biçimlere egemen olan ayartma; kodlara, imajlara ve göstergelere kusursuzluk katmakta ve hipergerçeği perdeleyerek pazarlamaktadır (Okuyan, 2018: 29). Sistem teknolojinin etkisiyle, toplumsal statü ve arzulanan bir görünüm sağlamak için moda, trend, akım adı altında göstergeler üretirken ayartma; her türlü manipülasyon tekniği kullanarak kendine her geçen gün daha fazla alan açmaktadır. Kitle iletişim araçları vasıtasıyla baştan çıkarıcı imgeler; kitlelerin yönlendirilmesinde rol oynamakta, moda ve makyaj ile insan görünümü ve ontolojisi simülakra dönüşmektedir (Okuyan, 2018: 32). Sonuçta evrim geçiren yalnızca nesne değil, onunla ilişki kuran insandır. Nesne, sistemli bir gösterge statüsüne sahip olduğunda insanın kendisiyle ilişki kurma biçimi de nesneye sahip olabilmek oranında değişmektedir. Bu anlamda tüketim nesnesi eşyanın kendisi değil, tüketim nesnesi ile olan ilişkisi açısından insanın kendisidir.

Kendisi bir enerji olmayan yalnız insan üzerinde yoğun bir enerji uyandıran aldatma, insanda yaşama tutunma heyecanı yaratır. İllüzyon gücü olmayan şeyler insan için cansız ve korkutucudur (Baudrillard, 2011: 68). Ayartma sadece cinselliğin alanı olarak algılanamaz. Her şey ayartmanın nesnesi haline getirilebilir. Ayartmada kullanılan söylem, olgu ve şeyleri kendi hakikatinden uzaklaştırır. Ve sistem için bir sömürü aracı haline getirir. Hipergerçek dünyada kitleleri meşgul eden ve tüketim sistemini besleyen her şey ayartma gücünü etkili bir şekilde kullanır. Alışveriş merkezleri, sinemalar, diziler, uygulamalar, paylaşımlar, kutlamalar, festivaller, etkinlikler, yiyecekler, oyunlar vs.

Hipergerçek dünya her şeyin nesneye dönüştüğü bir boyut olduğu için şeylerin evreni haline gelmiştir. Çünkü her şey nesne ise artık nesneden söz edilemez. Moda ve metaya dönüşmüş bedenler sayesinde insana ait doğal olgular, birer gösterge ve ayartan haline gelmiş (Okuyan, 2018: 39) ve şeyleşmiştir. Yine bir meta haline getirme çabası olarak vücudun farklı görünüşleri de yeni bir gösteren durumuna dönüşmüştür. İkinci bir ten biçiminin ortaya çıkması, güneşte yanmanın yahut derinin makyaj ve boya ile farklı bir görsele sahip olmasının, bizi bu görüntünün kusursuz bir görüntüye dönüşmesine algılanması arzulanan beden prototipini ortaya çıkarmıştır. Artık insan bedeni, bu arzunun emrinde olacaktır. Reklamlar farklı bir ten rengine sahip olmak için şeffaf çoraplar önerirken 'ikinci bir ten' rengi üzerinde ısrarla durmaktadır. Bu çıplaklık tarzı vücudun kendi gerçekliğinden

çıkarak bir göstergeye dönüşmesi ile son bulur (Baudrillard, 2014: 115). Son zamanlarda özellikle beden üzerindeki yeniden şekillendirme ameliyatlarının bir virüs gibi bütün dünyada pandemiye dönüşmesi ayartmanın ulaşacağı korkunç boyutları göstermektedir. Kitle iletişim araçları vasıtasıyla her an ayartılan insan, bedenini de bir tüketim nesnesine dönüştürerek trendlere göre şekillendirmektedir. Baudrillard'ın televizyonun merkezi bir kitle iletişim aracı olduğu dönemi eleştirmek için yazdığı tespitler bugünün sosyal medya uygulamalarına gömülmüş kitlelerinin durumunu ne kadar da iyi açıklıyor. “İyice çıldırmış bir kapitalizm hiç utanmadan kâr, artı-değer, üretimin amaçları ve iktidarın temelleri gibi şeyleri tasfiye ederek; kendi yarattığı sürecin son aşamasında, ilkel ritüellere özgü o yok etme eylemindeki andıran derin bir ahlâksızlık ve de ayartıcılıkla bize meydan okumaktadır.” (Baudrillard, 2011: 207).Baudrillard'a göre ayartmanın gerçekleştiği televizyon ile hayat birbirlerinin içinde çözümlenerek erimiş ve birbirinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemiştir. Modeller, kodlar ve ikonlar bu solüsyonun belirleyicisidir. Ortaya çıkan bu yeni gerçekliğin baş döndürücü tarzda hızlı olması doğası gereğidir. Çünkü ortaya çıkacak bir yavaşlık sistemin sonunu getirebilir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### SİMULASYON KURAMININ EVRENİ: HİPERGERÇEKLİK

#### 3.1. Gerçek ve İlkesi

Gerçek ve gerçeklik, felsefenin, bilimlerin ve sanatın ortak kavramlarından. Fakat gerçeğin ve gerçekliğin ne olduğu hususunda bilimin, sanatın ve felsefenin uzlaşmasını beklemeyiz. Çünkü bilim, gerçekliği nedensellik ve determinizm çerçevesinde belirlemeye ve açıklamaya çalışırken felsefe ve sanat daha çok insan açısından taşıdığı anlam ve değer bakımından betimlemek hatta anlamak ve anlamlandırmak çabasıdadır (Bayraktar,2017: 18). Böylece insan söz konusu olduğunda daha yolun başında gerçeklik, nesnel ve öznel olmak bakımından ayrışmaktadır.

Başka kültürlerin varlığından habersiz oldukları Gerçeklik modern batılı akıl tarafından keşfedilmiş olup evrensel giden yolda ortak kabuller için standart oluşturmada önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönüm noktasında karşımıza bütün öte dünyalardan kurtulmuş, metafiziği saf dışı bırakmış, nesnel bir dünya çıkmaktadır. “Tanrının ortadan kaybolup gitmesi bizi gerçeklikle karşı karşıya bırakmıştır” (Baudrillard, 2012: 17). Gerçeklik; dünyayı somutlaştırmak, doğruluğunu araştırmak, nesnelleştirmek, kanıtlamak, gerçeğin ele geçirilerek, her türlü gizli suç ortaklığı ve illüzyonun saf dışı bırakıldığı bir dünyanın bize dayatılması demektir (Baudrillard, 2012: 34). Kuantum boyutunun keşfine kadar bu dayatma devam ettiyse de atom altı dünyası yeni bir gerçekliğin kapılarını açınca insanoğlu, Newton’dan beri determinist olarak algıladığı dünyayı formüllere sıkıştırma konusunda acele ettiğinin farkına vardı. Gerçeklik yine büyümlü bir kavram olarak ortada durmaktadır. Platon’dan beri felsefenin başat konusu olan kavram, daha çok kitap yazdıracak gibi duruyor. “Felsefe tarihi aslında ‘gerçek’ krizinin tarihidir” (Eroğlu, 2014: 14). Kısacası İnsanın dünyayı çözümlenme takıntısının tarihidir. İnsan zihni huzur buluncaya kadar da devam edecek gibi görünüyor.

Baudrillard ise gerçekliğin yok olduğunu, insanın artık gerçeğin ötesi anlamına gelen bir hipergerçek dünyada yaşadığını söylemektedir. Gerçeklik konusunda kanıtlanabilir bir dünya yaratmanın peşine düşen insan geldiği noktada gerçekliğin bir daha dönmek üzere kaybetmiştir. Baudrillard gerçeklik ortadan kayboldu dediğinde bununla gerçekliğin fizikî değil zihinsel anlamda ortadan kaybolmasını kastetmektedir. Gerçeklik var olmayı sürdürüyor ama ilkesi ölmüş durumda (Baudrillard, 2012: 14). İlkesini kaybeden gerçeklik neyin gerçek olduğuna dair eleştirel aklını kaybetmiştir. Öyleyse artık gerçek, gerçekliğini



sorgulayacak bir akıldan yoksundur ve varlığı anlamsızlaşmıştır. “...tüm düşleri elinden alınmış bir dünyaya gerçeklik egemen olabilir mi?” (Baudrillard: 2012: 7). Baudrillard’a göre insan, sahip olduğu o istisnai öğrenme yeteneği sayesinde bir yandan dünyaya bir anlam, bir değer ve bir gerçeklik kazandırmaya çalışırken diğer yandan bunlara koşut şekilde eriyip gitmelerini sağlayacak bir süreç başlatmaktadır. "Çözümlemek" sözcüğü gerçek anlamında "eritmek" demektir (Baudrillard, 2008: 8). Sırrı çözülen her şeyin sır olmaktan çıktığı gibi çözümlenen şeylerde artık ilgi konusu olmaktan çıkmış sıradanlığa terkedilmiştir. İnsan böylece çözümlediği olguya bir daha anlam yüklemeye çalışmadığı için çözümlenen her olgu insan zihninde eriyip yok olmaktadır.

Sembolik değiş tokuşun başat ilke olduğu toplumlarda, kültürlerin dünyanın gerçekliği ile değil, ancak radikal bir yanılsama olarak anlatı, fabl içindeki dünya ve kozmos ile ilgili olduklarını söyleyen Baudrillard, Avrupa Aydınlanması'nın geliştirdiği bu fablların cehalete ve boş inanca dayandıkları görüşüne karşı çıkmış, onların incelikli olduklarını ve gerçekten de insan varoluşu için hayati olmayı sürdürdüklerini öne sürer (Gane, 2008: 60).

Simgesel kültür enerjisini yitiren Avrupa kuru bir nesnel gerçeklikle baş başa kalmıştır. Nesne ortadadır ama felsefesi, sosyolojisi ya da ideolojisi yoktur. “Ne var ki gerçek; görünmeyen ayrıntılardan, duyulmayan frekanslardan, subliminal süreçlerden, çıplak gözle görülemeyen bir dizi şeyden meydana gelir. Bu, bağdaşık bir gerçektir çünkü düşüncenin yönünden başka bir yönü yoktur” (Baudrillard, 2014: 294). Böylece Batı Aydınlanması, tüm simgesel anlamlarından yoksun bıraktığı nesneye yeni sentetik anlamlar yüklenerek özneyi tarihselliğinden koparılmıştır.

### **3.2. Hipergerçeklik**

Hipergerçek kavramı daha önce de belirtildiği gibi simülasyon kuramının en başat kavramıdır. Tüm simülasyon kuramını hipergerçek olarak da adlandıran Baudrillard, gerçeğin ötesi veya saf gerçekliği anlatmak için seçmiştir bu kavramı. Önemli göstergebilim yazarlarından olan Umberto Eco da Baudrillard gibi gelişen teknolojik devrimin gölgesinde meydana gelen gerçeklik yitimini vurgulayabilmek için “hyper” ön ekini yeni gerçekliği tanımlamak için kullanmışlardır (Batı, 2007: 130). Hipergerçeklik göstergelerin bir simulakra dönüşmesi ile yaşanan aşamadır. Artık gerçekliğin kendisi değil yokluğunu gizleyen simülarklar her yerededir. Baudrillard, temsillerin ve simülasyonun gerçeğin yerine geçtiği bir evrende hakikatin ne olduğu düşüncesinin muğlaklaşmasını hipergerçeklik olarak tanımlar. Ortaya çıkan yeni durumda hakikatin belirsizleşmesi ile yanlış ve doğru kavramlarını da puslandırmış insan, toplum kurabilme değerlerinden yoksun kalmaya başlamıştır.

“Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayrımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz” (Baudrillard, 2011: 15).

Baudrillard’ı tüm diğer filozoflardan ayrı bir yere koyan bu yeni gerçekliği tanımlamış olmasıdır. Hipergerçek dediği yeni gerçekliğin anlaşılması için kullanmış olduğu Borges Masalı oldukça çarpıcı bir örnektir. Bu masala göre: Bir imparatorlukta yaşayan haritacılar öyle başarılıdırlar ki sonunda imparatorluğu birebir kaplayan bir harita yapmışlardır. İmparatorluğun her yerini kaplayan harita zamanla yıpranmış ve imparatorluğun çölüne karışmıştır. Ancak artık neyin gerçek neyin harita olduğu birbirine karışmış gerçek çoktan yok olup gitmiştir (Baudrillard, 2021: 14). Bir daha gerçek geri gelmeyecektir. Ortaya çıkan yeni gerçek puslu ve bulanıktır.

Gerçeğin zihinsel olarak yok edilmesiyle ortaya çıkan hipergerçekliğin devam edebilmesi için simüle edilmiş yeni bir gerçeklik inşa edilir. Hakikatten ya da bir kökten mahrum gerçeğin modeller sayesinde sürekli yeniden kurgulanabilmesi hipergerçeklik ya da simülasyon olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2011: 14). Hipergerçek dünya hayal gücünden yoksundur. Çünkü gerçeğin olduğu yerde hayal gücü de olmak zorundadır. Evreni algılayan insan zihni bu diyalektik sayesinde çalışır. Lakin her şeyin gerçek olduğu hipergerçek boyutta artık düşe yer kalmamıştır. Her şey anlamlıdır. Gerçeğin çölü her yeri kaplamıştır. Böylece anlamsızlığa da yer kalmamış, anlam ve anlamsızlık buharlaştığı gibi gerçek ve düşte buharlaşmıştır. Binlerce yıllık tarihinde bilgelikler üreten insan daha önce tecrübe etmediği yeni gerçekliğe karşı bir ilke geliştirememiş, savunmasız kalmıştır. Hipergerçeklik, gerçekliğin ve imgelerin arasındaki farkın tamamen yok olmaya başladığı boyuttur. Yani simülasyon kuramının üçüncü aşamasında ortaya çıkan ve dördüncü aşamayı da kapsayan boyut hipergerçek evrendir.

Mike Gane’e göre; modern sanattaki bir akımdan hipergerçeklik kavramını alan Baudrillard, tüketim kapitalizminin zaferi içinde özne ve nesne, gerçek ve sahte, doğru ve yanlış gibi dikotomilerin yok oluşunu tanımlamıştır (Gane, 2008: 67). Tam da burada Baudrillard’ın hipergerçeklik içindeki tüm anlamın buharlaşıp yok olduğunu anlatmak için kullandığı kavram *möbius şeridi* olmuştur. Uzunca bir şeritin bir kez kıvrılarak diğer ucuyla birleştirilince ortaya çıkan şeklin adıdır, iki yüzeyi varmış gibi görünmesine rağmen tek yüzeyi olan bir geometridir. Hipergerçek içindeki tüm değer, ilke ve kavramlar aslında bir

möbius şeridi özelliğine sahip simülakrlardır. Konumlandırılmaları ve kesinlik içermeleri imkansızdır. İfade ettikleri anlamın tam tersini de içinde barındıran akışkan ve çok yüzlü kavramlardır.

İmgelerin ve kavramların işlevindeki bu mutasyonun nedeni; tüketim kültürü ve ileri kapitalizmin, kitle iletişim araçlarını ve enformasyon teknolojilerini kullanarak imgeleri hiç olmadığı kadar tekrar tekrar çoğaltması, kurgulaması ve dayatmasıdır. İnsan algısı her yönüyle semboller, işaretler, sloganlar, yaftalar, grafikler ve istatistikler selinin altında kalmaktadır. Bu boyutta artık imge gerçek dünyadaki nesne ile olan bağımlı da kopararak özgürce dolaşıma girerek her an yeniden tasarlanabilir (Toffoletti, 2014: 32). Birinci ve ikinci aşamalarda temsil ve nesne farklı iki kavram olarak algılanırken üçüncü aşama sadece nesnesinden bağımsız temsillerin dünyasıdır. Bu temsillerin amacı gerçeğin yokluğunu gizlemektir. Yani artık gerçeklik diye bir şey olmadığı gibi gerçekliğin yok olduğunu gizleyen Simülarklar her yerdedir.

Hipergerçek dünya için en güzel örnek Disneyland dünyasıdır. Baudrillard'a göre Disneyland, bütün simülakr düzenlerinin birbirinin içine geçtiği mükemmel bir model ve hipergerçekliğe en uygun örneklerden biridir. Disneyland bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Kalabalıkları buraya çeken şey, Disneyland 'ın Amerika'nın minyatür haline benzemesi ve alınan kolektif keyiftir. Baudrillard, Disneyland'ı çevreleyen Los Angeles ve Amerika'nın gerçek bir evrene değil, hipergerçek yani simülasyon evrenine ait olduğunu söylemektedir. Burada problem, yanıltıcı bir yeniden canlandırılmış gerçeklikten çok, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmektir. Disneyland 'in sunduğu gerçeklik ne sahte ne de gerçektir. Burası gerçeği simetrik bir şekilde yeniden üretmek amacıyla oluşturulmuş bir caydırma ve ikna makinesidir. Bu evrene çocuklara aitmiş gibi bir görüntü verilmek istenmesinin nedeni de yetişkinlere özgü "gerçek" ve başka evrenin var olduğunu insanlara onaylatma isteğidir.

Baudrillard, Disneyland ve bunun gibi diğer eğlence merkezlerini çöpleri yeniden kullanarak yararlı hale getiren fabrikalara benzetmektedir. Dünyanın her yerinde çöpler geri kazanılmaya çalışılırken, bir yandan çocuklara ve yetişkinlere ait hayaller; tarih, masal, efsane üreten düşselliğin bir çöpe dönüştüğü görülmektedir. Bunun hipergerçek bir uygarlığı zehirleyen ilk önemli pislik olduğu görülmektedir. Disneyland de bunu gerçekleştiren ilk örnektir (Baudrillard, 2011: 29-30). Düş kurmayı bırakan insanın kendisine sunulan sentetik düşlerden oluşmuş evrenidir. Tüm hayatı hatta düşleri bile sistem tarafından inşa edilen insanın yeni tutsaklığıdır.

Hipergerçek dünyanın bir diğer önemli alanı Baudrillard'ın bir seçip alma merkezi olarak gördüğü hipermarketlerdir. Tüketim çılgınlığının mabetleri haline gelen bu kapalı

pazarlar bizi yeni bir toplumsallık alanı olan hiper- alanlara hapsedmektedir. Baudrillard'a göre; bir hipermarketin günlük alışkanlıkları nasıl yönlendirdiği, çalışma ve alışveriş saatlerini nasıl düzenlediği, şehrin merkezi bir konumu haline nasıl geldiğini incelemek, hipergerçeklik evrenine ait önemli bir detayı bize açıklayacaktır (Baudrillard, 2011: 111). Nesnelere burada bir mal olma özelliğini yitirerek, anlamın çözülüp onaylanması gereken baştan çıkarıcı göstergelere dönüşürler. Hipermarketlerde insanların bakışlarını rahatlatmak için ufuk noktası bulunmaz. Bunun aksine her tarafta retorik yüklü mesajlarla dolu reklam panoları bulunmakta ve çevredeki ürünlerin eşdeğer ve birbirini izleyen göstergeleri büyük bir ekrana benzetilmektedir. Bu tip alışveriş merkezlerinde işi sadece boşalan rafları düzenleyerek tüketicilerin açtıkları boşlukları dolduran çalışanlar bulunmaktadır. Hırsızlığı önlemek için yerleştirilen kameralar, simülakrlardan oluşan bu dekorun bir parçası olmaktadır. Hipermarketler kendilerini besleyen ve bir buluşma mekânı haline getiren yollardan, bitki örtüsü otomobil olan bir alana benzeyen park yerlerinden ve diğer iç içe geçmiş halkalardan oluşur. Hipermarket büyük bir montaj sahası gibidir. Her şey büyük bir kurgusallığın parçasıdır. Şehrin sosyal hayatının, trafik akışının, ilişkilerinin düzenlendiği ve devasa işlemsel bir sistemle üretildiği simülasyon boyutudur. Tüketim merkezi olmanın ötesinde bir anlama sahip olan hipermarketlerde tüketiciyi bekleyen rengarenk dolu dolu raflarındaki şeyler özgün gerçeklikten mahrum temsillerdir (Baudrillard, 2011: 113-114). Her şey tüketicinin karar sürecini etkilemeye ve ikna etmeye yöneliktir. Yani kısacası vurgulanmak istenen; hipermarketlerdeki her şey insanın zihinsel algısını burmak, bükmek hatta yeniden inşa ederek tüketim eyleminin her an devamını sağlamaya yöneliktir.

Hipergerçek dünyayı daha iyi anlamak için Baudrillard'ın "Körfez Savaşı" ile ilgili açıklamalarına, yine Amerikan televizyonlarında bir dönem fenomen olmuş bir program olan "Loud Ailesi" nin gerçekliği konusunda yapmış olduğu tespitlere başvurulabilir. Loud Ailesi Tipik bir Amerikan ailesi olarak televizyonlarda sunulan "reality show" programının adıdır. Programdaki aile yaşamının, gerçekliğine dokunulmamış ve kurgulanmamış olduğu iddia edilse de programın bitiminde aslında programdaki hiçbir şeyin gerçek olmadığı anlaşılmış, aile kısa sürede dağılmış, insanlara sunulduğu gibi değerlere sahip olmayan bireylerden oluştuğu gözlenmiştir. Ayrıca Baudrillard'ın "Vietnam Savaşı" ile ilgili söyledikleri; Savaşın gerçeklikten uzak, kurgusal ve bir televizyon olayı olduğuna dair tespitleri bir simülasyonun içinde olduğumuzu kanıtlamaya yönelik çarpıcı argümanlardır.

Hipergerçeklik, toplumsalın doğal akışında gerçekleşen kültürel bir evrim değildir. Kurgulanmış ve inşa edilmiş bir hiper-kültürdür. Bu aşamada artık insan tarihselliğinden kopartılmış olduğu için sistemin her türlü müdahalesine açık haldedir. Kendisine sunulanı

almakta kendisi için yazılanı yaşamaktadır. Zihinsel gerçekliğini yitirmiş olduğundan verili sembollerle, gösterge ve imgelerle simülasyonda kurgusal dünyasının konforunda yaşamaktadır.

“Gerçeğin kadavrası yoktur, nedeni de şu: Gerçek ölmemiştir, ortadan kaybolmuştur.” (Baudrillard,2002:140). Gerçek artık işlemselleşmiş veriler, tasarlanmış kodlar, ileri algoritmalar, elektronik devreler, bellekler ve komut modelleri tarafından tekrar tekrar yenilenecek kurgulanmaktadır. Sürekli yeniden üretime tabi tutulan gerçek sınırsızca kurgulanabilmektedir. Çünkü kurgusalığa imkân tanıyan işlemsellik her şeyi kuşatmaktadır. Sonuçta gerçek kendisini sarıp sarmalayan bir hayal gücünden yoksun olduğu için yok olup gitmiştir ve yerini yapay bir gerçeklik olan hipergerçeğe bırakmıştır (Baudrillard, 2011: 14-15). Bu yeni gerçekliğin insanları, imgelere fazlasıyla boğulmuş, tepkisiz, duyarsız ve zararsızdır. Çünkü zihinsel olarak fazla yüklü olan insan, zihninin tarihselliğini de kaybetmiştir. Baudrillard, kitle iletişim araçlarının bizim geçmişimizle olan ilişkimizi tahrip etmiş ve karma karışık, boş bir dünya yaratmış olduğuna inanmaktadır (Giggens, 2012: 152). Böylece birlikte toplumsal hafıza yaratamayan insan kendisi için yaratılan yeni gerçekliğe sığınmak zorunda kalmıştır.

Hipergerçek dünyanın insanlığın sonu olduğunu defalarca tekrarlamış olan Baudrillard, bazı konuşmalarında insanlığın kurtuluşunu “düş gücü” nün canlı kalmasında olduğunu söylemiştir. Simülasyon evreninde hipergerçekliğin zıttı düşselbilim anlamına gelen patafizik, kurtuluşun anahtarıdır. Çünkü insan, tarih boyunca girdiği çıkmazlardan hayal gücü sayesinde çıkmayı başarmıştır. Hayal gücü, zihnin sadece alıcı değil üretici olduğunun kanıtıdır. Simülasyondan çıkışın anahtarıdır.

Gerçeklik giderek daha gerçekçi bir şekilde sürdürülür ve bu olay böyle sürdürülüp götürülürse bunu düş gücümüzü harekete geçirmeyen bir simülasyon olarak nitelendirebiliriz. O yüzden her imgenin dünyanın gerçekliğinden bir şeyi alıp götürmesi, her imgede dünyaya ait olan izlerden bazılarını silinmesi gerekmektedir ancak bu iş gerçekliği yok etme boyutlarına getirilmemeli, gerçekliğe ait tüm göstergeler eksiksiz bir şekilde sunularak gerçeklik yok edilmemeli yani gerçeklik konusunda bırakılan boşlukların düş gücü tarafından doldurulmasına izin verilmelidir (Baudrillard, 2005: 21).

...

Sistemin bizi içine kapatmış olduğu simülasyon stratejisi ve ölüm adlı bu açmazdan ancak simülakrlara ait düşsel bir bilim olan patafizik sayesinde kurtulabiliriz (Baudrillard, 2021: 200).

### 3.2. Bütünsel Gerçeklik

Gerçeklik ilkesi, evrene karşı eleştirel bir bakışı temele alırken çevrede olup bitene karşı kuşkuyla yorumlamayı gerektirir. Baudrillard, modern dünyanın gerçeklik ilkesi ile

yaşayan Batı toplumlarının zamanla bu ilkedен uzaklaşarak sosyo-ekonomik kaygılarla tüketimi merkeze alıp dönüştüğünü tespit etmişti. Artık bir tüketici olarak tasarlanan insan bu ilkeyi kaybetmiştir. Modern dünyanın diyalektik mantığıyla işleyen bu ilke, diyalektiğin de ortadan kaybolması ile post modern dünyanın anlamsızlığına teslim olmuştur. Bugün gelinen noktada kaybolan gerçeklik ilkesi başka bir gerçekliğe yol açması umulurken hiç de öyle olmamış temsillerden oluşmuş bütünsel gerçekliğe evrilmiştir. İlkesinden yoksun bir gerçekliğin gerçeklik olarak algılanması mümkün görünmemektedir (Baudrillard, 2012: 8).

Gerçeklik ilkesi; insanın çevresindeki ilişkisel ağı, doğru analiz edip ortamın dileklerinin bilincinde olma ve davranışlarını gerçeğin gereklerine göre yönetmektir. Freud'un da vurguladığı gibi insan, haz ilkesinden gerçeklik ilkesine geçerek insanlaşır (Hançerlioğlu, 1988: 135). Gerçeklik ilkesini yitirmiş özne, artık etrafında olup bitenle alakalı, analiz yeteneğinden yoksun olduğu için kendisine dayatılan her şeyi sorgusuz gerçek kabul eder başka seçeneği yoktur. Kendisine sunulan sınırsız kopyaların arasından seçme iradesini kullanarak özgürce seçim yaptığını zanneder.

“Bütünsel Gerçeklik” dediğimde bununla bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortağı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve “özgürleştirilmiş” olduğu bir sonuca ulaştırıldığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı olmaması gerekmektedir) bir dünyayı kastediyorum. Bu dünyada çözümlenip açıklaması yapılmamış hiçbir şey kalmamalıdır. Tanrı düşüncesinin buharlaşması bizi gerçeklik ve bu gerçek dünyayı dönüştürme ideali denilen bir bakış açısıyla karşı karşıya getirmiştir. Bu düşünceyse bizim dünyayı bir gerçeğe yani teknik ve bütünsel bir gerçekliğe dönüştürmemize yol açmıştır. Oysa tüm düşleri elinden alınmış bir dünyaya gerçeklik egemen olabilir mi? (Baudrillard, 2012: 13)

Gerçeklik projeksiyonunu tanrının üzerinden kendi üzerine doğrultan insan yeni bir gerçeklik inşa etmek zorunda kalmıştır. Leibniz'e göre inşa edilen gerçeklik simgeselden arındırılmış tamamen matematiksel bir gerçeklik olmalıydı. Hatta insan zihnine ait her şeyin rakamsal bir karşılığı olursa düşünce de nesnelleşmiş olacağından doğru ve yanlış kanıtlanabilir hale gelebilirdi (Say, 2018: 16). Modern dünyanın evren algısı, oldukça pozitivist bir zeminde determinist bir işleyiş hayal ediyordu. Yalnız geldiğimiz noktada insan araçsal aklı ile evreni kontrol altına almaya çalışırken kendisini de nesneleştirerek belirsizliğin evreninde kaybolmak üzere gibi görünüyor. Her şeyin hesaplanabilir olduğu günümüz dünyasında insan da bir rakamsal veri ya da matematiksel işleme dönmüş durumda. Her an ortaya çıkan insana dair istatistikî veriler ve insanın sürekli rakamsal karşılığı olan niteliklerle değerlendirilmesi (sınavlar, puanlar, kategoriler, sınıflar, diplomalar vb.) bunun açık örnekleridir.

Sonuçta evrene kendi gerçekliğini dayatmaya çalışırken tamamen kontrolü kaybeden insan 1960'lerden sonra gerçeğin kendini sürekli tekrar etmeye başlamasıyla hipergerçeklik evrenine girmiştir. Yani gerçeklik artık nesnel değil göndereninden bağımsız; imaj, gösterge ve sembollerle bizzat kitle iletişim araçları ve tüm enformasyon sistemi içinde kurgulanmaya ve inşa edilmeye başlandığı için sentetiktir. Bir imge sağanağı altındaki insanda artık kendi özgür iradesiyle varoluşunu gerçekleştirebilecek yeterlilikte değildir. Nesne algısı bozulan öznenin artık özne olarak kalması mümkün değildir. Nesnesini ve öznesini kaybetmiş bir dünya bütünsel gerçeklik olarak adlandırdığımız bir evrene dönüşmüştür (Baudrillard, 2012: 22). Öznenin tüm aydınlanma boyunca kat ettiği özgürleşme yolculuğu böylece son bulmuştur.

Bütünsel Gerçeklik aşaması simülasyonun yani hipergerçekliğin son aşamasıdır. Bu aşamanın gerçekleşmesini sağlayan nokta, göstergenin katlidir (Baudrillard, 2012: 93). Gösterge, zaman içinde önce kendi sınırlarını sonra da kendi gerçekliğini kaybederek bir simulakra dönüşmüş ve nihayetinde yok olup gitmiştir. Bütünsel gerçeklik aşaması sanaldır. Baudrillard'ın deyiimiyle sanal: Gerçekliğin izini süren onu yok eden nihai zorbadır. Sanalla birlikte ortaya çıkan yeni gerçeklik, gerçekliğin çaresizliği karşısında hoyratça oyununu sergilemektedir (Baudrillard, 2012: 23). Sanal, gerçekliğin ortadan kaldırılmasıyla başlayan ve sonuçta bütünsel gerçekliğe evrilen sürecin sonundaki aşamasıdır.

İmgeler, şeyler ve eylemler, sınırlarından, özlerinden, fikirlerinden, değerlerinden kimliklerinden, yüklemelerinden ve ereklerinden sıyrıldıklarında artık sınırsızca ve süresizce kendini kopyalayarak var etmeye başlarlar (Baurillard, 1995: 12). Sonuçta tüm imgeler metastaz yaparak çoğalmakta ve büyük bir enerji ortaya çıkarmaktadır. Fizik kanunları ile ifade edecek olursak; sistemin "entropisi" hızlanmaktadır. Baudrillard burada, böyle bir gerçeklik anlayışı söz konusu olamayacağını, bütünsel gerçekliğin bir distopya olduğunu, devasa yapay bir mekanizma kullanılarak bunun bize dayatılmak istendiğini yazacaktır (Baudrillard, 2012: 27). Böylece dayatılan bu yeni gerçeklik, zihinleri bulandırarak insanı güçsüz bırakacaktır.

Tanrıyı nesnel bir dünya yaratmak adına, modern zamanlarda yok eden insan, zihinsel dünyasının tüm imgelerini özgürlüğüne kavuşturduğunu düşünürken bu seferde kontrolden çıkan imgenin esiri haline gelmiştir. Baudrillard günümüzde sembollerin arkasında kaybolan tanrı değil modern zamanların tanrısı olmaya çalışan insandır tespitini yapmıştır. Modernitenin araçsal akli ile evrenin sırrını çözdüğünü sanan rasyonel insanı, artık kendi inşa ettiği nesnenin güdümünde her geçen an yok olmaktadır. Artık imgemizin çalınması ve sırrımızı ifşa etmeye zorlanmak gibi şeylerin hiçbir önemi kalmamıştır (Baudrillard, 2012:

90). Çünkü artık gizleyecek bir şeyimiz kalmamıştır. Bütünsel gerçeklik bizi öyle kuşatmıştır ki en mahrem bilgilerimiz işlemsel dünyanın bir verisi haline gelmiştir. Yeni gerçeklik durumu, sanal ve simülasyon evrenlerinin arasındaki bir tür oyunla değil, kopyalamayla, çoğaltmayla, metastazla ifade edilebilir. Ortaya çıkan bu aşırı fenomenler rastlantısal bitişiklikler olarak birbirleriyle kıyaslandıklarında, gerçeğin kendisini tanımak ve anlamak mümkün olabilir mi? Baudrillard için bu mümkün değildir. Çünkü mikrofiziğin kurallarındaki gibi kutuplar arası (gerçek-sahte, iyi-kötü, soyut-somut gibi...) kabul edilebilir bir çözümlenme yapmak bir parçacığın hızını ve konumunu eşzamanlı ölçmek kadar imkânsızdır (Baurillard, 1995: 12). "... Dördüncüde, değerler fraktal aşamasında, artık gönderme noktası yoktur ve değer bütün yönleri doğru, bütün yarıkları doldurarak ışık yayıyor ... Tam olarak söylemek gerekirse, artık değerler yasası yoktur." (Gane, 2008: 87).

2005 yılında Baudrillard'ın eklediği son aşama olan bu süreç, yanılısamayı ve gerçekliği ortadan kaldırarak yeni bir boyutu müjdeliyor: ultra gerçeklik (Baudrillard, 2012: 24). Şu an içinde bulunduğumuz süreç Baudrillard'a göre ultra gerçeklik evresidir. Bu safhada göstergeler özleriyle bağlarını öyle koparmışlardır ki artık bir imge olarak değerlendirilmesi de mümkün değildir. Yoğun bir enformasyon selini, etkileşimli medyayı, kusurlu insan için kusursuz bir dünya yaratmaya çalışan teknolojiyi, yeni sanal evrenleri, sürekli kontrol altına alınmak istenen her verisi takip edilen insanları ve benzerlerini düşündüğümüzde göstergeler aracısız, kuşatıcı ve alternatifsiz varlar. İnsanı zorunlu olarak imgenin dünyasına sığınmak zorunda bırakıyorlar. Baudrillard için; insanın kuşatılmaya karşı direnebileceği düşüncesinin üzerine düşünebileceği, olan biteni yorumlayabileceği bir zaman ve mekânı dahası imkânı yoktur. Tabii ki sonuç olarak ışık, ses ve görsellik denizinde boğulmuş olduğumuzdan, Baudrillard'a göre artık temsillerden sanki dünyanın bir yansıması ya da ona verilmiş bir tepki olarak bahsetmek mümkün değildir. Çünkü dünya zaten artık imgelerden ibarettir (Toffoletti, 2014: 37). Bütünsel gerçekliği bir örnekle açıklamak istersek: Kitle iletişim ağı içerisinde, bulunduğumuz yer ve konumdan, beslendiğimiz enformasyon kaynaklarına göre kanı geliştirmektedir. Yani sokağımızda olan olayı görmemize rağmen olaya dair bir fikir geliştirmek için gelişmeleri kitle iletişim araçlarından takip etmektedir. Kısacası artık duyularımızla algıladığımız dünyayı yorumlamak yerine bize sunulan enformasyon içinden verili bilgilerle hareket etmektedir.

Baudrillard bazen simülasyon kuramının son aşamasını sanal gerçeklik olarak da tanımlar. Bu aşamada artık insanın algılarıyla oynayan görsellere, baştan çıkarmalara gerek yoktur. Çünkü bu dünya teknolojinin maharetiyle yaratılmış tamamen yapay bir tasarımdır. Bu tasarım her yönüyle programlanmış, işlemsel ve hipergerçektir ki gerçek olmasına imkân



yoktur (Baudrillard, 2012: 30). Bütünsel gerçeklik içinde insana ve topluma ait bağların, anlamların yok edilmesiyle; görüntülere, sese, ışığa boğulmuş dünya artık gelenekselliğinden kopmuştur. Göstergeler, semboller ve imajlar; köksüz, yüksüz ve bir o kadar da akışkandır. İnsan hiç olmadığı kadar puslu ve anlamsız bir gelecekle karşı karşıya kalmıştır. İnsanlığın üzerine yağın enformasyon o kadar hızlı ve süreklidir ki durup düşünenecek vakti olmadığı gibi düşüncesinin üzerine düşünenecek birikimden ve kabiliyetten de yoksun kalmaktadır. Oysa insanı “düşünen bir varlık” yapan en önemli eylem, düşüncesinin üzerine düşünebilmesidir.

### **3.4 Hipergerçek Dünya'nın Hipergerçek Boyutu: Sosyal Medya**

Bütünsel gerçeklik aşamasındaki gerçeğin sürekli viral ve fraktal olarak sonsuz bir döngüye girerek çoğalmasının, sayısal ve işlemsel bir dünyaya dönüşmesinin en güzel örneklerinden birisi bugünün sosyal medyasıdır. Sayısal sistemlerle oluşturulan internet uzamında var edilen “sosyal medya”, kodlamalarla gerçek hale getirilen sanal bir boyuttur. Dünyayı tamamen saran bir ağ haline gelen internetin ulaştığı her yeri kapsama alanına alan sosyal medya, web 2.0 özelliği sayesinde mesajın kaynağı ve alıcı arasında etkileşime izin vermektedir. Ayrıca sosyal medya ağına giren alıcı eğer isterse bir içerik üreticisi olup kaynak durumuna geçebildiği için içerikleri tekrar tekrar çoğaltıp viral olarak her yerde zaman ve mekân engeli tanımadan dolaşıma sokabilmektedir.

Özellikle; facebook, youtube, instagram ve twitter gibi milyarlarca kişinin her an etkileşim halinde olduğu sosyal medya, sadece içerik paylaşılan bir platform değildir. Aynı zamanda fiziksel dünyanın gerçekliğini sanalla birleştirerek yeni bir gerçeklik anlayışının ortaya çıkmasının başat unsurudur. Yeni gerçeklikte her şey rakamsal, işlemsel, istatistiki bir veriden ibarettir. Sisteme giren her kullanıcı bir veri kaynağıdır. İnternet ortamında atıkları her adım bir veri izine dönüşmektedir. İnsanlar bu sanal dünyanın sadece müşterileri değil aynı zamanda sistemin ürünüdürler. Şöyle ki: İnsanların neye ihtiyacı var, eğilimleri neler, neyi yapmaktan hoşlanıyorlar gibi birçok mahrem bilginin cevabını internete girdiğimiz anda sisteme sağlamış oluyoruz. Böylece internette yapılan her türlü işlem, insanlar hakkında istatistiki bir bilgiye dönüşerek sistemin yeni stratejileri için “piyasa verisi” haline geliyor.

Sosyal medyada paylaşımına sunulan herhangi bir görsel, gerçek dünyanın görünüş anlamında benzeri olan bir kodlamasıdır. Tüm bu sosyal medya paylaşımları dünyanın kodlara dönüştürülmesiyle oluşturulur ve yayılır. “Bireyler bu sanal dünyada hem kodlayıcı hem de kod-çözücüdürler.” (Baudrillard, 2002: 166). Kendi mutluluğunun peşinden koşan insan, bu sanal evrende istediği her şeye dönüşmenin özgürlüğünü yaşarken aslında gerçekliğini yitirdiğinin farkında değildir. Her seferinde daha fazla özgürlük talebi, insanı

içinden çıkılmaz bir paradoksa sürüklemektedir. “...maalesef nasıl son bulacağını öngöremediğimiz bu özgürlük süreci tüm insanlığın ortak uzlaşımına everilebileceği gibi kitlesel bir yok oluşa hizmet eden bir entropiye de dönüşebilir (Baudrillard, 2012: 50).

Gerçek dünyayı bir model olarak onu yeniden oluşturan sosyal medya; gerçeğin kendisinin anlamını sanal bir uzamda düzenleyerek onun anlamının sanallaşmasına, anlamı bulanıklaştırarak onun yitirilmesine neden olmaktadır. Sosyal medya araçları üzerinde gerçek deneyim yoktur, her şey gerçeğe benzetilerek oluşturulmuştur. Gerçek dünyanın kusurlarından ve karmaşasından uzakta küçük, cazip ve sentetik olarak kurgulanmıştır (Robins, 2003: 49). Fazlasıyla idealize edilmiş sanal kimlikler kullanarak sanal dünyada kaderini kendi yazan insan, gerçek dünyanın imkansızlıklarını bu şekilde aşmaktadır. Ayrıca sanal dünya, insan yaşamını ‘çevrimiçi’ ve ‘çevrimdışı’ olmak üzere iki ayrı evrene bölmüştür. Sanal evrende kimliğini istediği gibi yeniden düzenleyen insan kendi yarattığı sanal dünya ile maruz kaldığı fiziksel dünya arasına sıkışmıştır. Her iki evreni de deneyimleyebilen insan, farklı kuralların ve olguların işlediği evrenler arası bir parçalanma ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu iki farklı evrenin birbirine geçişliliği engellenemez; bir evrende edinilen deneyim, diğer evreni değerlendirmeye yarayan değer felsefesini yeniden şekillendirmektedir (Bauman, 2016: 51). Geleneksel toplumun binlerce yılda ürettiği tüm değer ve anlamlar hızlı bir şekilde dönüşerek buharlaştırırken iki evren arasındaki sınır da hızla yok olmaktadır. Bu konuda Baudrillard şöyle demektedir:

Görsel medya, etkileşimli ekran, mültimedya, internet, sanal gerçeklik; karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor. Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık (Baudrillard, 2002: 130).

Bu yok oluş akıl almaz boyutlara ulaşarak insanı tümüyle sanalın içine çekecek yeni uygulama ve sanal platformlara gebe gibi. Örneğin “metaverse dünyası” insana, yeryüzünde sanal bir cennet vaadiyle yeni bir özgürlük alanı açmaktadır. Daha önce fiziki dünyada ulaşılmaz olan her şeyin ulaşılabilir olduğu, imkansızın imkana dönüştüğü antik dönemin mitolojik hikayelerine benzeyen, sanal bir dünya. Gerçekliğini çoktan kaybeden insanın kendini de kaybedeceği, baştan çıkarıcı hem ütöpik hem distöpik bir dünya.

## SONUÇ

Bütün tarihi boyunca kendini arayan insan, postmodern dünyada kendini kaybetme tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır. Tüm yarattığı ontolojik ve epistemolojik kültüre karşın geldiği nokta da hala tümellikten uzak, parçalanmış bir evren algısıyla yapayalınızdır. Hız kültürünün etkisiyle, zamanın ve nesnenin baş döndürücü hızla dönüştüğü bir dünyada varlık sebebini ortaya koymada sorunlar yaşamakta gerçeği görmekte zorlanmaktadır. XIX. yüzyıl içinde felsefenin farklı uzmanlık alanlarına parçalanışı, bilginin de bütünselliğini bozmuş; ortaya çıkan muhteşem deneysel veriler bütünlük çerçevesinde yorumlanamadığı için insana tatmin edici bir anlamlandırma imkânı sunamamıştır. İnsan, modernizmin ve devamında postmodernizmin dünyasında mutlak olandan göreceli olana geçerken tutunabileceği ontolojik ve epistemolojik birikimi güçlendirmekte zorlanmıştır. Postmodernizm insana, meta anlatılardan kurtulma vaadi verirken insanın tarihsel süreçte ürettiği toplum olabilme ve toplum kalabilme yeteneğini de tehdit eder hale gelmiştir. Yalnız bilginin çok hızlı paylaşıldığı bir dijital platformda, kendisine dijital bir toplumsal örüntüler ağı kuran insan kendi gerçekliğini de dönüştürmektedir. İnsanlık tarihte daha önce hiç tecrübe etmediği bir dijital bilgi okyanusu içinde yüzerken nasıl insan kalmayı başarabilecektir? Tüm bu soruların havada uçuştığı günümüz dünyasının içinde bulunduğu durumu, Baudrillard, ortaya koyduğu kuramla oldukça çarpıcı bir şekilde serimlemiştir.

Postmodern dünyayı oldukça sert bir şekilde eleştiren Baudrillard; fikirlerin, kimliklerin, gerçekliğin, zihinlerin parçalandığı bu dünyada insanın tekrar anlam yaratamayacağını ifade ederek aslında distopik bir tablo çizmektedir. Günümüz dünyasının hipergerçek bir dünyaya evrildiğini, gerçek ve kurgu arasındaki sınırın buharlaşıp yok olduğunu, simülasyon kuramı ile ortaya koymuştur. Kuramının en başat kavramlarından olan hipergerçeklik, içinde bulunduğumuz dünyanın gerçekliğidir. İnsanın nesnel bir dünya anlayışı benimsediği, modern zamanlarda ortaya çıkardığı, sorgulayıcı ve eleştirel bir özellikle evrene bakan aklını temsil eden gerçeklik ilkesi, postmodern zamanlarda özellikle kapitalist sistem ve sunduğu konforun devam etmesi adına kitleler ve kitle iletişim araçları tarafından birlikte yok edilmiştir. Sistemin devamlılığı için daha önce merkezde olan üretimin yerine, tüketimin geçirilmesi ile artık doğayı, kaynakları hatta insanı metaya dönüştüren sistem ayakta kalabilmek adına insanı köklerinden ve tarihselliğinden koparmıştır. Köksüzleştirilen insanın yeni gerçekliği, özellikle enformasyon ve kitle iletişim araçları ile yaşamın her alanında tekrar tekrar yeniden inşa edilmeye başlanmış olan hipergerçekliktir.

Baudrillard da binlerce yıllık felsefe tarihinde kendisinden önce defalarca yapılan gerçeklik sorgulamasını yapmış ve ortaya yeni bir açıklama getirmiştir. Felsefe tarihinde son yüzyılın en önemli filozoflarından kabul edilmesini sağlayan simülasyon kuramı ile yeni gerçeklik olan hipergerçekliği tanımlamıştır. Bu boyutta artık İnsanoğlu, hipergerçek dünyanın anlam peşinde koşmayan kendisine verilen anlamı tüketendir. Kendi konforu ve özgürlüğü için sistemin gerçekliği dönüştürmesini sorgulamamış hatta ortak olmuştur. Baudrillard insanın böyle bir ontolojik ve epistemolojik pusluluğun içinden ancak hayal gücünü besleyerek kurtulabileceği vurgusunu yapıyor. Ayrıca Baudrillard'tan aldığımız en önemli mesaj: Göstergelere maruz kaldığımızda var olan kanı ve olagelen uygulamaların dışına çıkarak daha özgün çözümlene yöntemleriyle mücadele etmemiz gerektiğidir (Toffoletti, 2014: 14). Baudrillard, ortaya koyduğu sıra dışı kuramı ve onlarca eserine rağmen üzerine çok az yazılmış bir düşünürdür. Düşüncesinin kavramsallaştırılmasında, özellikle de postmodern, hipergerçeklik çağı ve dijital çağda etkisine rağmen, onun fikirlerini tam olarak ortaya koyabilecek kapsamlı bir çalışma yoktur. Baudrillard'ın çalışmalarının kapsamı ve özgünlüğü açısından ele alacak olursak bu oldukça büyük bir eksiklik (Toffoletti, 2014: 15). Bununla birlikte ülkemizde özellikle Prof. Dr. Oğuz Adanır 'ın Baudrillard'ın fikirlerinin ve kuramının tanıtılmasında büyük emeği geçmiştir.

Önümüzdeki zamanlarda Baudrillard'ın felsefesinin daha fazla araştırılıp üzerine yazılacağı muhakkaktır. Özellikle bu günlerde küresel bir pandeminin bütün dünyayı sardığı bir süreçte Baudrillard, olan bitenin daha iyi anlaşılmasını sağlayacak argümanları da oldukça etkili bir şekilde sunuyor. Baudrillard'ın ön gördüğü gibi "hipergerçeklik" önce Avrupa'yı, arkasından tüm dünyayı kuşatmaktadır. Anlamın ve gerçekliğin kaybolduğu dünya insanın da kayboluşu demektir. Oysaki insan, her gün yaşayan bir varlık olabilmek için, sürekli bir eylem öznesi olmaya, her gününü anlamlı kılarak yaşamını devam ettirmeye yazgılıdır (Filiz, 2018: 249). İnsanlığın, bu kayboluşun önüne geçebilmesi; simülakrları aşır yeni bir anlam üretebilmesine bağlı gibi görünüyor. Aksi taktirde Baudrillard'ın distopik öngörüsü çok uzaklarda değil diye düşünüyorum.

## KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2008). *Simulasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Adanır, O. (2011, Bahar). Editörden. *Özne Dergisi*, Ankara.
- Adanır, O. (2016). *Baudrillard*. Ankara: Say Yayınları.
- Adanır, O. (2016). *Baudrillard*. İstanbul: Say Yayınları.
- Aristoteles, (1995). *Retorik*, İstanbul, YKY.
- Akça, G. (2005). *Modernden Postmoderne Kültür ve Kimlik*. Muğla Üniversitesi.
- Batı, U. (2007, yaz). Üst-gerçeklik Biçimleri Olarak Reklam Metinleri. *Kültür ve İletişim*, 125-163.
- Baudrillard, J. (1991). *Sessiz Yiğınların Gölgesinde-Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2002). *Cool Anılar III-IV (1990-2000)*. (Y. Avunç, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002). *Tam Ekran*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: YKY Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Anahtar Sözcükler*. (O. A.-L. Yıldırım, Çev.) Ankara: Paragraf Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Bir Parçadan Diğere; François L'Yvonnet ile Söyleşi*. (Y. Avunç, Çev.) İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005). Sanat Dünyasını Kurduğu komplo. O. Adanır (Dü.) içinde, "Conspiracy of Art".
- Baudrillard, J. (2008). *Neden Hala Her Şey Yok Olup Gitmedi*. (o. adanır, çev.) İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel Değiş-Tokuş*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesneler Sistemi*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Çaresiz Stratejiler*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkansız Takas*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Baudrillard, J. (2012). *Şeytana Satılan Ruh; ya da kötülüğün eğemenliği*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Baştan Çıkarma*. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Cool Anılar I-II*. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017). *Tüketim toplumu*. (H. D.-F. Keskin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). *Simulakrlar ve Simulasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2003). *Modemlik ve Müphemlik*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baurillard, J. (1995). *Kötülüğün şeffaflığı*. (E. A. Ergüden, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayraktar, L. (2017-18). Gerçeklik Üzerine. *Külliyet*(74), 44.
- Budak, B. (2020). Descartes ve Öncesinde Özne ve Öznellik Üzerine Bir İnceleme. *yüksek lisans tezi*.
- Cassirer, E. (1996). *Kant'ın Yaşamı ve Öğretisi*. (D. Özlem, Çev.) İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2009). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Çam, N. (2019). Jean Baudrillard'ın Felsefesinde Gerçeklik Problemi. *Dergipark*, 14. Şubat cuma, 2022 tarihinde alındı
- Dağ, A. (2011). *Ölümçül Şiddet*. İstanbul: Külliyyat Yayınları.
- Douglas, K. (2019, Aralık 13). Jean Baudrillard. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, s. 1. Mayıs 21, 2019 tarihinde <https://plato.stanford.edu/entries/baudrillard/> adresinden alındı
- Eagleton, T. (2011). *Postmodernizmin Yanılsamaları*. (M. Küçük, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler Simgeler*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: Gece Yayınları.
- Erdem, M. B. (2017). *İktisadi Düşünceler Traihine Giriş*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Eroğlu, Ö. (2014). *Baudrillard'ı Okumak*. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Filiz, Ş. (2018). *Felsefi Sağaltım*. İstanbul: Pales Yayınları.
- Gane, M. (1993). *Baudrillard live; Selected interviews*. (m. Gane, Dü.) London: (London&Paris: Routledge, 1993).
- Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*. (A. U.-S. Toker, Çev.) Ankara: De Ki Yayıncılık.
- Giggens, A. (2012). *Sosyoloji*. (C. Güzel, Dü.) İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gür, İ. (2012). Postmodern Öznenin Sonu, Yeni İnsanın Alternatif Varoluşu. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*.

- Gür, İ. (2014, Mart). Postmodern Öznenin Temelleri: İnsanlık Tarihiyle Hesaplaşma. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 19-44. Nisan 16, 2022 tarihinde DOI No: <http://dx.doi.org/10.14225/Joh476> adresinden alındı
- Güzel, M. (2015, Bahar). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*(19), 65-84.
- Hançerlioğlu, O. (1988). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harvey, D. (2003). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Horkheimer, M. (1998). *Akıl Tutulması*. İstanbul: Metis Yayınevi.
- Jameson, F. (2008). *Modernizmin eleştirisi*. (T. B. Kemal Atakay, Çev.) İstanbul: Metis Eleştiri Yayınları.
- Jameson, F. Ç. (2008). *Fredric Jameson "Modernizmin Eleştirisi"*. İstanbul: Metis Eleştiri.
- Jarry, A. (2019). *Süper Erkek*. (H. Bayrı, Çev.) İstanbul.
- Kara, A. S. (2021, BAHAR). "Gerçeğin" Peşinde: Dil, Kültür, Medya ve İnsan Üzerinden Gerçekliğin Sosyal İnşasına Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi - Sayı 53*, s. 158-178.
- Karaçelik, Y. (2019). *Instagram*. İstanbul: Notabene Yayınları.
- Kurumu, T. D. (2006). *Bilim ve Sanat Terimleri Ana Sözlüğü*.
- Liotard, J. F. (1997). *Postmodern Durum*. (A. Çiğdem, Çev.) Konya: Vadi Yayınları.
- N.Keser. (2005). *Sanat Sözlüğü*. İstanbul: Ütopya Yayınları.
- Okuyan, H. (2018). Jean Baudrillard'ın Simulasyon Kuramında Ayartma Kavramı. *Uluslararası din ve felsefe araştırmaları dergisi*, 49.
- Okuyan, H. (2018). Jean Baudrillard'ın Simulasyonunda Ayartma Kavramı. *Uluslararası Din ve Felsefe Araştırmaları Dergisi*, 29-36.
- Oskay, ü. (2014). *Yıkanmak İstemeyen Çocuklar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Özen, Y. (2012). Varoluşçu felsefeden Varoluşçu Psikolojiye. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Elektronik Dergisi*.
- Özkan, M. (2015). *İstanbul Üniversitesi, Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, Ders Notu*. İstanbul: İstanbul.edu.tr. nisan 09, 2022 tarihinde alındı
- Parsa, A. F. (2006). İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi. : <https://www.researchgate.net/publication/308785296>. 10/02/2022 tarihinde alındı
- Platon. (2020). *Diyaloglar*. (T. Aktürel, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Polat, V. (2016). *Kitle İletişim Kuramları, Ders Notları*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Postman, N. (2004). *Teknopoli Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu*. Bursa: Sentez Yayınları.
- Robins, K. (2003). *Into The Image*. New York: London and New York.

- Sartre, J.-P. (2011). *Varlık ve Hiçlik*. İstanbul: İthaki yayınevi.
- Sarup, M. (2004). *Post Yapısalcılık ve Postmodernizm*. (A. Güçlü, Çev.) Ankara: Bilim-Sanat.
- Say, C. (20018). *50 soruda Yapay Zeka*. istanbul: Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Selçuk, S. S. (2011). Küresel Dönüşümün Kimlik Boyutu: "Öteki"nin İnşası. *Dergipark*. Nisan 15, 2022 tarihinde <https://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12397/12072/298099.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- Sönmez-Selçuk, S. (2012). Postmodern Dönemde Farklılığın Kutsanması. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*.
- Sönmez-Selçuk, S. (2012). Postmodern Dönemde Farklılığın Kutsanması. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 78-98.
- Şentürk, L. (2020, 10). Pandeminin 'Patafiziği Üzerine Fragmanlar. *Spektrum*(3). Şubat03, 2022 tarihinde alındı
- Tambaş, U. (2011, Bahar). Baudrillard'ı Anlamak. *Özne*(14), 23-38.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni bir bakışla Baudrillard*. (Y. Başkavak, Çev.) İstanbul: Kolektif kitap Yayınları.
- Yibing, Z. (2021). *Derrida'nın Marx Hayaletleri Baudrillard ve Debord'un Yeni Toplumu*. (A. Muhaddisoğlu, Çev.) İstanbul: Canut Yayıncılık.
- Zehragül Aşkın, F. C. (2016). Platon'da Güzel, Aletheia ve Sanat İlişkisi. *Beyt'ül Hikme*, 216.
- Zygmunt Bauman, D. L. (2016). *Akışkan Gözetim*. (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.



**EK 10- Ö Z G E Ç M İ Ş**

<b>Adı ve SOYADI</b>	<b>Yasemin CEYLAN</b>
<b>EĞİTİM DURUMU</b>	
<b>Mezun Olduğu Lise</b>	<b>Mehmet Seyfi ERALTAY</b>
<b>Lisans Diploması</b>	<b>Balıkesir üniversitesi Eğitim Fakültesi</b>
<b>Tezli Yüksek Lisans Diploması</b>	
<b>Dönem Proje Konusu</b>	
<b>Tezli Yüksek Lisans Diploması</b>	<b>Akdeniz Üniversitesi Edebiyat Fakültesi</b>
<b>Tez Konusu</b>	<b>JEAN BAUDRİLLARD VE HİPERGERÇEKLİK</b>
<b>Doktora Diploması</b>	
<b>Tez Konusu</b>	
<b>Yabancı Dil / Diller</b>	
<b>BİLİMSEL FAALİYETLER</b>	
<b>İŞ DENEYİMİ</b>	
<b>Stajlar</b>	
<b>Projeler</b>	
<b>Çalıştığı Kurumlar</b>	<b>ORTAOKUL</b>