



Araştırma/Research

Orta Karadeniz İletişim Çal. Derg./ MBS J Com. Stud. 2016. 1 (1): p-p
doi: xx.xxx/xxxxx.2015.xx.x.p-p



Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kuramı Bağlamında Yeni Medya ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

Arş. Gör. Hasan Turgut¹

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü

Özet

İletişim, toplumsal olanın kurulumunda sözcelerin aktarılmasının yanı sıra anlamın inşasını olanaklı hale getiren ilişkiselliği tesis eder. Söz konusu tesis etme rolü, gündelik hayata için gerçeklik algısının da kaynağını oluşturmaktadır. Bununla birlikte gündelik olanın belirleniminde medyanın işlevi, söz konusu gerçeklik algısının “gerçekliğine” ilişkin sorgulamalara neden olmaktadır. Simülasyon kuramları bağlamında somutlaşan sorgulamalar, internetin altyapısı üzerinde gelişen yeni medya teknolojilerinin, simülakrların üretiminde etkin role sahip olduğunu savunmaktadır.

Simülasyon kuramlarından hareketle bu çalışmada, yeni medya praksisinin, sosyal gerçekliğin inşasındaki rolünün kuramsal düzlemde sorgulanması hedeflenmektedir. Bu çerçevede gerçekliğe ilişkin çevrimdışı-çevrimiçi ayırım, simülakr ve simülasyon kavramları ekseninde irdelenerek, medyanın temsiliyet iddiası ele alınacaktır. Son kısımda yeni medya teknolojilerinin artan kullanımının bir etkisi olarak mizahın gündelik olanın belirleniminde ve sosyal gerçekliğin inşasındaki rolü tartışılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Mizah, Sosyal Gerçeklik, Simülasyon, Yeni medya.

Humor in the Construction of Social Reality: A Discussion On The Humor Practice and The New Media in The Context of Simulation Theory

Abstract

Communication, establish the interrelations that makes possibility of the construction of social meaning as well as transferring the utterances in the process of societal setup. This establishment role which is mentioned above, is the main source of the perception of reality that is immanent in everyday life. However the role of media in this process leads to questioning the “reality” of reality perception. Embodied in the context of simulation theory, this questioning argues that the new media technologies, which are developed on internet infrastructure, has an active role in the production of simulacra.

Reference to simulation theory, this study aims to question the role of new media praxis in the construction of social reality with a theoretical plane. In this context media representation claim is tackled by scrutinising the difference of offline-online reality by the axis of simulacra and simulation concepts. At last the role of humor in the determination of daily situation and construction of social reality will be discussed according to the effect of increasing usage of new media technologies.

Key Words: Humour, Social Reality, Simulation, New Media.

© 2016 OMU

¹ Hasan Turgut, Tel: +90362 312 1919/7934, E-mail Adresi: hasan.turgut@omu.edu.tr

Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kuramı Bağlamında Yeni Medya ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

1. Giriş

Anlamın inşa sürecinde iletişim, sözcelerin aktarılmasından öte, kurucu bir rol oynar. Heidegger'in "dil varlığın evidir" sözünde somutlaşan bu kurucu rol, iletişim olgusunun söylemsel kuramsallaştırma girişimlerinin de hareket noktasıdır. Postyapısalcılık ile birlikte ideal iletişim olanaklarına ilişkin uzlaşmacı modernist çerçevenin parçalandığından bahsetmek mümkündür. Gösterenlerin sonsuz oyununun uzay-zamansal kısmi sabiteleri olarak anlamın geçici niteliği, *toplumsal** olanın kuruluşunu sağlayan unsurdur. Lacancı kapitone noktaları (düğüm noktaları) gösteren zincirinin anlamını geçici olarak sabitleyen dikişler olsalar da hep bir açıklığın, taşkınlığın varlığı bu dikişlere nüfuz eder. Taburoğlu'nun belirttiği gibi bu "açıklık" ve "boşluk", Zizek'te öznenin mevcudiyeti için gerekli olan muhitin inşasını sağlayan "kurucu tamamlanmamışlıktır" (2013: 97). Öznenin imkânsız kuruluşu, boşluğun/açıklığın doldurulduğu yanılışına dair üretilen rıza sayesinde olanaklıdır. Fakat bu süreçte boşluğun doldurulduğuna dair yanılışmanın bilişsel niteliğinin ötesinde duygulanımsal niteliğinin de göz önüne alınması gerekmektedir.

Öznenin kuruluş aşamasında duygulanımsal yoğunlukların seferber edilmesi, iktidar ağlarının/hegemonik anlamsal ağların, stratejik eylemlerinden ziyade yoğunlukların baskılandıkları hallerden taşarak, Massumi'nin (2013) "metrukluk" mefhumu ile karşıladığı uzamı doldurmasına dayanmaktadır. Bu metruk uzamda her türlü anlam ve duygulanımsal yoğunluk, öznenin aşkınsal tasavvurunun, içkinlik lehine bozulduğu makinesel bir işleyişe tabiidir. Anlamın tekilliğini oluşturan makinesel bozulma, temsil edilemeyen söylemler ve pratikleri ortaya çıkararak "kurucu tamamlanmamışlığa" ait boşlukları meydana getirir. Temsil edilemez anlamın, içkin doğası 'Gerçeğe' ilişkin tahayyülleri dönüştürmektedir.

Gerçeklik algısındaki bu dönüşümü körükleyen ve gerçeğin aşkınsal konumuna saldıran söylemler ve kurumlar çokluğu olarak yeni medyadan bahsetmek mümkündür. Çevrimdışı söylemler ve kurumların sanal yansımaları olarak yeni medya uzamının, çevrimdışı olanı temsil ettiği ya da çevrimdışının yanlış bilinçli yeniden kurgulanması olduğuna yönelik eleştiriler ve yine mülkiyet ilişkileri bağlamında yeni medyayı egemen iktidar ağlarının araçları olarak gören itirazlar, özneyi oluşturan boşluğun doldurulmasına açıklık getirmeyi amaçlayan çabalar olarak okunabilir. Bununla birlikte bu çabalar oluşa dair engellemelerin aşıldığı metruk uzam olarak yeni medyanın içkinlik düzlemini ikinci plana iten bir yaklaşım sergilemektedirler. Yeni medya tekilliklerin deneysellendiği** temsil edilemez söylemler, pratikler, arzu akışları ve duygulanımsal yoğunluklar olarak çevrimdışı olanın aşkınlık iddiasını tehdit etmektedir.

Bu çerçeveden hareketler çalışma boyunca, yeni medyanın aşkınsal olanla ilişkisi kuramsal düzlemde sorgulanmaya çalışılacaktır. Yeni medya uzamı çevrimdışı özün görünürlük kazandığı bir metrukluk olmaktan öte çevrimdışının aşkın *Dışarı* konumunu bozan içkinlik uzamlarını tekilliklerinin praksisine açma potansiyeline sahiptir. Yeni medya kullanımının gündelik hayata her geçen gün artarak müdahil olması öznenin kurulduğu tamamlanmamışlık halinin bu metruk uzamda deneysellenmesini sağlamaktadır. Bu süreçte gerçeğin inşa sürecine yeni medyanın karnavaleks ve mizahi niteliği giderek artan oranda dâhil olmaktadır. Bu bağlamda ilk olarak devam eden bölümde simülasyon ve simülakr kavramları ve temsiliyet paradigması sorgulanacak, daha sonra yeni medya uzamına ait mizah praksisinin gerçekliğin inşa sürecindeki konumu irdelenmeye çalışılacaktır.

2. Simülasyon ve Temsiliyet

Simülasyon ve simülakr kavramlarına, Baudrillard'ın çalışmaları sonrasında sosyal bilimlerde sıkça referans verilmektedir. Kavramların kökenini ise Platon'un idealar felsefesine kadar geri götürmek mümkündür. Hatta bu bölümün çerçevesini çizilebilir adına Platon'un idealar felsefesinden hareketle önce Deleuze'un *Anlamın Mantiği*'nda Plâtonculuğun tersyüz edilmesine yönelik strateji olarak ele aldığı simülakrların varlığı ve Baudrillard'ın simülasyon kuramına değinmek tartışmayı anlaşılır kılmaya hizmet edecektir.

Platon ünlü mağara alegorisinde zincirlenmiş kişilerin, duvara yansıyan görüntüleri 'gerçeklik' olarak algılamalarına değinirken, mağaradaki gölgelerin kaynağı olan *Dışarı*'nın varlığını tahayyül eder. *Dışarı*'nın varlığı, Platon'dan itibaren aşkınlık olarak felsefe geleneğine hâkim olan düşünme etkinliğinin hareket noktasını teşkil etmiştir. Bu bağlamda Plâtoncu bu düşünme metodolojisi, özellikle Hristiyan teolojisi ile Tanrı'nın aşkın varlığının, dünyevi iktidar ağlarının/merkezlerinin/pratiklerinin sorgulanamaz kozmolojik gösterenine meşruiyet sağlamıştır. Bu çerçevede Plâtonculukta *Öz* ve *Öz*'ün temsil edilmesinin mutlak bir dışsallık ilişkisinden ziyade *Öz* ve temsilin aynılığına dayalı

* Burada kullanılan toplumsal kavramının Laclau'nun "toplum ve toplumsal" arasında olduğunu vurguladığı ayrıma işaret ettiğini belirtmek gerekmektedir. Kısaca değinecek olursak, sınırları çizili bir toplum tanımlamasının ötesinde Laclau'ya göre "toplumsal"ın varlığından bahsedilebilir. Bu toplumsal "boş gösterenler" tarafından üretilmektedir. *Gösterileni olamayan bir gösteren* olarak "boş gösteren" anlamın/toplumsalın oluşum sürecinde söylemler ve talepler düzeyinde eşdeğerlik zinciri kuran, gösterileni olmadığı halde gösteren olarak kalabilen gösterenlerdir (Bakınız: Laclau, 2012: 95). Bu bağlamda Laclau'nun boş gösteren mefhumunun Lacancı düğüm noktalarına benzediğini söylemek mümkündür.

** Deneyimin ötesinde deneysellik tabirinin kullanımı, olumsal olana açıklığı ifade etmek için tercih edilmiştir.

Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

olduğunu vurgulayan Deleuze'e göre söz konusu düşünme etkinliğinin diyalektik metodolojisi aşkınsal Öz'ün 'ideal' temsilini seçme işlemidir. Plâtonculukta "amaç kavramın türlere ayrılması değil, İdeaların sahiciliğinin gösterilmesi, türlerin belirlenimi değil soyun seçilmesidir" (Deleuze, 2015: 279). İdeanın sahiciliğini vurgulama işlemi, gerçek-kopya arasında ve gerçek-sahte arasında dikotomik bir yapının üretimini sağlar.

Bu noktada gerçek ve kopyası arasındaki ilişkinin irdelenmesi, bölümün konusunu oluşturan simülasyon kavramının anlaşılmasında kolaylık sağlamaktadır. Kopya, gerçek olan ile benzerlik ilişkisine sahiptir ve kopyanın gerçek ile olan bağlantısı aynı modeline dayanmaktadır. Oysa simülakr, böylesine bir benzerlik ilişkisinden yoksundur. Bununla birlikte simülakr bir benzerlik etkisini üretir ve bu benzerlik etkisinin kaynağı, Deleuze'e göre "içselleştirilmiş bir benzemeliğe kaynaklık eden Başka'nın modelidir" (Deleuze, 2015: 284). Buradan hareketle Deleuze, Plâtoncu temsiliyet paradigmasının, aynı modeline ait kopyalarla ve ikonlarla dolu ve özün nesnesi ile dışsal olmayan bağlantıya sahip olduğunu ileri sürer. İdeanın doğru temsili Öz'ün aynı kopyasına bağlıdır (Deleuze, 2015: 285). Bu aşamada olası bir metin içi çelişkiyi gidermek adına bir parantez açmakta fayda var. Daha önce Platon'un mağara alegorisinde dile getirdiği gibi Öz'ün mağaranın dışında olmasından kaynaklı *Dışarı-olma* durumunun, Öz-kopya ilişkisinin içkinliği ile çeliştiği söylenemez. Öz ve kopyası arasındaki içkinlik benzerliğin aynı modeline dayanmasıyla ilgiliyken, mağara alegorisindeki dışsallık ise öz ve kopyası (görüntü) arasındaki bu benzerliği korumakta, fakat İdeanın ulaşılamaz niteliğine vurgu yapmaktadır.

Öz ve kopya arasındaki benzerlik ilişkisinin tersine simülakrın benzememe hali, Deleuze açısından Plâtonculuğun tersyüz edilebilmesine olanak tanır. Nietzsche'nin Platon ve Kant felsefelerine saldırısını devam ettiren Deleuze açısından simülakrın, İdeanın doğru temsili seçilmesine dayanmaması, değer sorununu felsefenin kalbine taşır. İdeanın doğru temsiline ilişkin bu saldırı Nietzsche'de Tanrı'nın ölümüne tekabül eder. Zira Tanrı, Platon'dan itibaren ideaların bütüncül adıdır (Er, 2013: 223) ve bu bağlamda Nietzsche Plâtoncu "Nedir?" sorusu yerine "Kim?" sorusunu ikame ettiğinde güç istencini/değeri sorgulamaya dâhil eder. Schriff'tin vurguladığı gibi Nietzsche açısından öznenin pozisyonu, konuşanın kim olduğu bağlamında gündeme gelir ve konuşan, yorumlayan bizatili özne değil, güç istencidir: "*fail yalnızca eyleme eklenen bir kurgudur-eylem her şeydir*" (2013: 243). Bu noktada *Anlamın Mantığı*'ndan uzun bir alıntı yapmak Plâtonculuğun tersyüz edilmesi amaçlayan söz konusu Nietzscheci projeyi anlaşılır kılacaktır:

...Plâtonculuğu tersine çevirmek simülakrın yukarı çıkmasını sağlamak, ikonlar ya da kopyalar arasında onların haklarını olumlamak demektir. Problem artık Öz-Görünüş ya da Model-kopya ayrımıyla ilgili değildir. Bu ayrım bütünüyle temsil dünyasında işlemektedir; söz konusu olan bu dünyaya altüst oluşu dahil etmektir, "putların alacakaranlığı". Simülakr düşük dereceli bir kopya değildir, o *hem asıl olanı hem kopyayı, hem modeli hem yeniden üretimi* yadsıyan pozitif bir güç barındırır... simülasyonun bir görünüş, bir yanılısıma olduğu söylenemez. Simülasyon fantazmın ta kendisidir, yani makinesellik olarak, Dionysosçu makine olarak simülakrın işleyiş etkisidir. Güç olarak sahteliktir söz konusu olan: Nietzsche'nin sahte olanın en yüksek gücünden söz etmesi anlamında *Pseudos* (Deleuze, 2015: 288-289).

Plâtoncu metafiziğe simülakr saldırı, Baudrillard'ın da belirttiği anlamda artık metafizikten bahsedilemeyecek, gerçek yerine göstergelerinin konulduğu bir sürece işaret etmektedir (Baudrillard, 2005: 14-15). Deleuze'ün pozitif güç barındırdığını savunduğu simülakr, Baudrillard için kötümser sonuçlara gebe göstergelerdir. "*Burada sorun yanıltıcı bir yeniden canlandırılmış gerçeklikten (ideoloji) çok, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir*" (Baudrillard, 2005: 29). Baudrillard, simülakrın gerçeğe benzemeyen gerçeklik algısı üretme gücünün yıkıcı boyutunu ikna (caydırma) makinesi olarak tasavvur etmektedir. Baudrillard'a göre Disneyland bu duruma güzel bir örnek teşkil eder:

Disneyland'daki düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçeğe özgü düşsellliği, gerçeğe simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir... Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmek istenmesinin nedeni, yetişkinlere özgü "gerçek" ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzusudur. Disneyland bir çocuksuluğun gerçek anlamda her yere hâkim olduğunu gizleyebilmek için, yetişkinlerin de buraya gelerek çocuklaşmalarına olanak tanımak ve gerçekte çocuk olmadıklarına inandırma amacıyla kurulmuş bir evrendir (2005: 29-30).

Bu evren gerçekten daha gerçektir; hiper-gerçektir. Baudrillard, bu evrenin oluşumunda iletişim araçlarının rolüne vurgu yapar. McLuhan'ın "araç mesajdır" iddiasından hareketle, simülasyonun hiper-gerçekliğinin hem mesajın hem de aracın gerçekliğini imkânsız kıldığını savunan Baudrillard, bu ikna makinesinin parçalanması için çözüm olarak tıpkı Deleuze'ün Plâtonculuğu tersyüz etme girişimde olduğu gibi süreci sonuna kadar götürmek gerektiğini ifade etmektedir, fakat Deleuze'den farklı olarak bu sonuna götürme çözümünün *felaket türünden bir çözüm* olduğu şerhini düşerek (Baudrillard, 2005: 123).

Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

Hem Deleuze hem de Baudrillard'ın yıkıcı sürece içkin öngördükleri simülasyonun, kitle iletişim araçları vasıtasıyla ürettiği hiper-gerçeklik, temsiliyet konusunu sorgulamayı zorunlu kılmaktadır. Deleuze ve Baudrillard'ın metafiziğin yok edilmesi sürecinde farklı perspektiflerden ele aldıkları simülasyonun, hiper-gerçeklik olarak nasıl inşa edildiği ve özellikle kitle iletişim araçlarında temsil edildiği sorusu bu bağlamda önem kazanmaktadır. Bu çerçevede M. Lazzarato'nun temsiliyet ve olay paradigmaları ayrımı incelemek, söz konusu sorgulama girişimine farklı yaklaşmayı mümkün kılmaktadır.

Lazzarato'nun olay paradigması olarak adlandırdığı değerler, Spinoza – Nietzsche – Deleuze çizgisinde devam eden olay, oluş, çokluk ilişkisine dayanmaktadır. Lazzarato'ya göre olay paradigması, temsiliyetin ötesinde dünyanın temsil edilmesinden ziyade onun meydana gelmesinde rol oynarlar. “... imajlar, göstergeler ve beyanatlar hiçbir şeyi temsil etmezler, daha ziyade mümkün dünyalar yaratırlar” (Lazzarato, 2008: 107). Lazzarato, olay paradigmasına içkin göstergeler ve imajların yarattığı mümkün dünyalara vurgu yapsa da bu “mümkünlüğün”, onu ifade edenlerin dışında var olamayacağını kabul eder (2008: 108). Lazzarato'nun bu yaklaşımı dilin gerçekliğin kurucusu olduğu varsayımına dayanmaktadır. Bununla birlikte göstergelerin, imajların, mümkün dünyaların kurucu unsuru olması, temsil ilişkisinin ötesinde öznenin ve nesnenin içerisinde duygulanımsal dönüşümlere maruz kaldığı uzamların aktüelleşmesini gerekli kılan düzenlemelere dayanmaktadır. Lazzarato'nun belirttiği gibi kapitalizmde nesnelere ve öznelere ziyade onların içinde var oldukları dünya yaratılır (2008: 109). Bu bağlamda Lazzarato, çağdaş kapitalizmin fabrikalardan önce göstergeler ve imajlar yoluyla ve sadece onların uzamında vuku bulan aksiyomatiklerle işlediğini iddia etmektedir (2008: 112).

Lazzarato'nun olay paradigması, duygulanımsal dönüşümlerin öznenin ve nesnenin kurulumu için gerekli olan uzamı vurgularken, Massumi'nin Kapitalizm ve Şizofreni okumasında oluşun aktüelleşmesi için gerekli olan metruk uzam varsayımı ile örtüşmektedir. Massumi'ye göre oluş bir hareket hakkında olmasına rağmen engelleme ile başlar ve alışkanlıkların, molar olan her şeyin bozulmasına neden olur. Fakat bu bozulma, oluşun belirsizlik alanlarında, boşlukta hareket etmesini sağlayacak metruk uzamların varlığını gerekli kılar (Massumi, 2013: 149-150). Lazzarato'nun öznenin ve nesnenin duygulanımsal dönüşümüne ilişkin dile getirdiği göstergelerin, imajların uzamı olarak metruk uzamdan bahsetmek mümkündür. Bu çerçevede çalışmanın kuramsal sorularından birini oluşturan, yeni medya olarak adlandırılan pratiklerin, göstergelerin, imajların metruk uzamı olarak nasıl çalıştığı sorusunu cevaplamaya çalışmak önem arz etmektedir.

3. Yeni Medya, Gerçeklik, Öznellik

Yeni medya kavramı, pek çok bileşenden ve pratikten oluşan bütünlüğe ilişkin algı olarak tanımlanabilir. Bununla birlikte kavramın çağrıştırdığı öncelikli aygıtın internet olduğunu söylemek mümkündür. İnternetin altyapısı, çeşitli medya teknolojilerinin içeriksel, biçimsel bütünlüşmesine olanak sağlamaktadır (Lievrouw, 2004: 10). Bu bütünlüşme geleneksel kitle iletişim araçlarının tek yönlü, pasif alımlayıcılarının, aktif katılımcılara dönüştüğü (Holmes, 2005: 2,10), içerik ve biçimin üretici-tüketici ayrımının yerine “pro-sümer”ların* ve “pro-user”ların** (Fenton 2012: 126) ikame olduğu pratikleri ortaya çıkarmıştır. Alımlayıcının aktifliğe yönelik bu vurgu erken dönem iyimser yaklaşımların temel argümanlarından birini oluşturmaktadır.

Alımlayıcının aktifliğe yönelik bu vurgu, gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişkiselliği irdelemek adına uygun bir hareket noktası sağlar. Alımlayıcının aktifliği, içerik ve biçimi üretmesinden kaynaklı düşünülse de, bu üretim sürecinin sayısallaştırılmış mevcut materyallerin kullanımı vasıtasıyla gerçekleşmesi gündelik hayata ilişkin Lazzarato'nun belirttiği duygulanımsal dönüşümlerin aksiyomlaşmasına neden olur. Buna örnek olarak insan duygularını anlayan bilgisayar tasarımlarına ilişkin bir habere bakmak gerekmektedir. İnsan duygularını anlayabilen bilgisayarları kullanan şirketin genel müdürü, “*Bilgisayar programı, kaşlar, ağız ve göz çevresinde nasıl hareket olduğunu belirliyor. Herkes için aynı olan altı evrensel duygu dizisi var... Bilgisayarlara, işte bu duyguları yüzlerden okumayı öğrettik*” (<http://yenimedya.biz/insan-duygusunu-anlayan-bilgisayar-icat-edildi/>, Erişim: 08.01.2016) derken, duyguların sayısallaştırılarak kablolar ve ağlar boyunca ekranda yer alan kameralara aktarıldığı ve bu vasıtasıyla somutlaştırıldığı, Baudrillard'ın ikna makinesini müjdelemektedir. Artık duygularımızdan emin olabiliriz, çünkü onları doğrulayan bilgisayarlara sahibiz.

Bu örnek tam da Zizek'in gündelik deneyimlerin bilgisayarlaşmasının üç ana hattına ilişkin tespitleriyle örtüşmektedir. İlk olarak Zizek'e göre bilgisayarlaşma ile birlikte teknoloji doğayı yalnızca taklit etmez, “doğal gerçekliği” simüle eder. İkinci olarak bilgisayarlaşma ile birlikte “Sanal Gerçeklik”, “gerçek” gerçeklik ile taklit arasındaki farkı ortadan kaldırır. Son olarak Zizek, öznenin kendisi ile özdeşliğini yok ettiği ileri sürer (2011: 168-169). Zizek'in bu tespitleri gerçeklik ve öznenin söylemsel düzlemde kurgulandığı bir uzamın varlığına işaret eder. Artık öznenin gerçekliğe ilişkin fantezilerinin nesnesi söylemsel olarak kurgulanmış söylemlerdir. Braidotti'nin belirttiği gibi “*bedenleri*

* İngilizce *producer* ve *consumer* kelimelerinin birleşiminden oluşan ‘pro-sümer’ın üre-tüketici olarak kullanılması uygun görülmüştür.

** *Producer* ve *user* kelimelerinin birleşiminden türetilen pro-user kelimesinin üre-kullanıcı olarak kullanılması uygun görülmüştür.

Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

makinelere simülasyon ve modifikasyon aracılığıyla daha yakından bağlayan daha karmaşık bir siyasi ekonomi"nin varlığından söz etmek mümkündür (Braidotti, 2014: 101).

Bu siyasi ekonomi içerisinde internet, özne-oluşun deneysel metruk uzamını oluşturur. Bedenin söylemsel olarak kuruluyor oluşu, bu kurulumun "kusursuzluğuna" yönelik çabaları öne çıkarır: Öznenin kusursuzluğu. Bu nedenle Massumi'nin oluşa ilişkin tasavvurunda dile getirdiği metruk uzam, öznenin mükemmel kurulumu için deneysel bir uzamdır. Çünkü "gerçek" özne, bu metruk uzamda kurguladığı öznenin "gerçek" olmadığını bilmesine rağmen, Zizek'in vurguladığı gibi tam da bu bilme halinden kaynaklı olarak kusursuz öznellik arayışındadır (2011: 180). Bu bağlamda Lazzarato'nun olay paradigmasında dile getirdiği mümkün dünyanın göstergeler ve imajlar yoluyla ve ancak onlar vasıtasıyla aktüelleştiği iddiası, internetin, "mükemmel" özneliğe ve daha geniş perspektiften eyleme ait aktüelliğin uzamı olarak tahayyül edilmesine izin vermektedir.

Oluşun metruk uzamın olarak internet, öznelik ve eylem tarafından doldurulamayacak bir boşluktur. Bu boşluktan öznenin ve eylemin söylemsel olarak kusursuz edimine ilişkin Nalçaoğlu'nun çalışması örnek gösterilebilir. Nalçaoğlu, internette voyörizm ve röntgencilik üzerine kaleme aldığı makalesinde röntgencilikğin gözetleme nesnesi olan kadının nesneleştirilme halinin söylemsel kurgulamayla gerçekleştiğini belirtir. Nalçaoğlu'na göre, internet, röntgen eyleminin "görülmeden gözetleme" amacını, yani gözetlenen ve gözetleyen arasındaki fantazik asimetriyi bakışın geri dönüşünü olanaksızlaştıran duygulanımsal görünmezlik yaratarak somutlaştırır (2005: 56-57). Nalçaoğlu, bu duygulanımsal görünmezlik algısının, röntgencilik eylemine ilişkin "riskleri" ortadan kaldırdığını ve bu bağlamda "gerçek" röntgenci öznenin 'joissance'ının bileşenlerinden olan yakalanma tehdidini, güvenli bir duygulanımsal ara bölgede yok ettiğini savunur (2005: 70). Nalçaoğlu'nun bu tespitleri, Virilio'nun interneti *görme makinesi* olarak ele alan yaklaşımı ile örtüşmektedir. Virilio'ya göre, bilgisayarlar ve internet bilgi makinelerinden ziyade görme makineleridir ve evrensel gözetleme ve merakın oluşturduğu bu kültür dolayısıyla optik yanılmanın yüzyılından bahsetmek mümkündür (2003: 20,30). Bununla birlikte internet uzamındaki röntgencilik deneyiminin, teşhirci eylemliliğin varlığı dolayısıyla yeniden ele alınması gerekmektedir. Özellikle sosyal medya kullanımı, röntgencilikğin sapkınlık boyutuna ait 'sır' halesini çözümlenmektedir. Mahrem olanın alenileştirildiği teşhirci pratikler, röntgencilikğin 'joissance'ını, röntgen eyleminin nesnesini yok etmektedirler.

Görüldüğü gibi öznellik ve eylemin dolduramadığı bu boşluk-oluş, internetin simülasyon olarak tasavvurunu olanaklı kılmaktadır. Zizek'in tabiriyle "sahiciliğin bağımsız taşıyıcılığı" (2015: 28-47) olan bu simülasyon bir yanı sıra "gerçek" gerçekliğin yerini alarak gerçekle olan teması yok ederken diğer yandan metruk uzam olarak mümkün dünyaların aktüelleştiği oluşa alan açmaktadır. Bu oluş, ontolojik düzlemde Stiegler'in *ne* ile *kim* sorularının ayrılmaz hale geldiği tekniksellik soruşturmasını gündeme getirir. Kim sorusu (alılmayıcılar, internet kullanıcıları... vs.) artık ne sorusundan (cep telefonu, tablet, bilgisayar...vs.) ayrı düşünülemez (akt. Hall, 2013: 85). Stieglerin ne ve kim soruları arasında kurduğu ontolojik bağlantıya nasıl sorusu ile müdahalede bulunmak mümkündür. Bu bağlamda gerçek olanın kim tarafından ne ile kurgulandığının yanı sıra nasıl kurgulandığı da önem arz etmektedir. Bu kuramsal çerçeveden hareketle devam eden tartışma bölümünde Berger ve Luckmann'ın insani ürün olarak tanımladıkları sosyal gerçekliğin inşasında (2008) internet dolayısıyla üretilen ve yeniden üretilen mizahın nasıl bir rol oynadığı ele alınmaya çalışılacaktır.

4. Sonuç ve Tartışma: İnternet, Mizah ve Eleştirelilik

Zizek, sanal gerçekliğe gömülme halinde gerçek gerçeklikle temasın kaybedildiğini savunur (2011: 70). Gerçeklikle temasın kaybolma halinin görünür olduğu pratikler bütünlüğünden birine de gerçeğin inşa sürecinde mizahın oynadığı rolü sorgulayarak ulaşılabilir. Yeni medya teknolojilerinin gündelik hataya kullanımının artması, bu uzamın görece güvenli ortamında eyleyen bireyin, mizahı bu uzama ait gerçeklik olarak kabullenmesi dolayısıyla bu mizahın aktüelleşmesine olanak sağlamaktadır. Fotoğraf altına yazı ve yorumlarla üretilen 'caps'ler, youtube gibi video paylaşım ağlarında "fenomen" olan videoların paylaşımı ve bu videoların yeniden üretilmesi ile oluşturulan 'vine'lar, gündemin mizahi olarak yeniden üretildiği asparagas haber siteleri, karikatür paylaşımlarının yapıldığı sosyal medya ağları ve benzeri pek çok internet adresinde üretilen mizah, gündelik hayata nüfuz etmektedir. Öyle ki zaytung.com isimli mizahi asparagas haber sitesinin "Ateist İmam" haberi, diyanet çalışanları tarafından "gerçek" sanılarak, forum adresi olan diyanethaber.com.tr adresinde kınanmıştır (<http://www.haberturk.com/polemik/haber/805059-zaytungun-haberine-ilk-kez-yalanlama-geldi>, Erişim: 08.01.2016). Yine zaytung benzeri bir başka haber sitesi olan kirpice.com adresinde yer alan ve 1980 askeri darbesinden kaçarak 35 sene ormanda yaşayan adamın, Kenan Evren'in öldüğüne inanmadığına ilişkin mizahi haber de benzer şekilde "gerçek" sanılmıştır. Bu iki örnek sonuç bölümünde kuramsal düzlemde tartışılması planlanan mizah olgusunun sosyal gerçekliğin inşasındaki rolü için hareket noktası sağlamaktadır.

İçeriğin üretim ve tüketim sürecine alılmayıcının müdahil olması, internetin metruk uzamında özneliğin 'toplumsal sorumluluklarından' arındığı ve narsist içe patlamanın ürünü olan bireyselliklerin kurgulandığı pratikleri ortaya çıkarmıştır. Zizek'in öznenin, internetteki avatariyle gerçekte olduğundan daha özenle ilgilendiğine ilişkin tespiti, Öteki ile

Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

olan ilişkinin söz konusu narsizme gömülü kılınmasına neden olmaktadır. Sosyal ağlarda kurguladığı kusursuz benliğini teşhir eden kullanıcı, Virilio'nun söylediği gibi *kendi odaların, tek başlarına yolculuk yapar hale gelmektedir* (2003: 40). Sorumluluktan ziyade kendini sergilemenin ön planda olduğu bu praksiste, eğlenceli, mizahi olarak kodlanan içeriklerin ikili bir işlev gördüğünü söylemek mümkündür. İlk olarak mizahın eleştiri gücünün, toplumsal sorumluluk gibi molar ahlak kodlarının bozulmasına katkı sağladığından, sorgulanmasına olanak sağladığından bahsetmek mümkündür. Bu olgu, Deleuze ve Baudrillard'ın farklı perspektiflerden simülasyonun gücüne ilişkin öngördükleri, simülasyonun en uç noktaya kadar taşınması stratejisi ile uyumludur. İkinci olarak ise mizahi dolaşımın niceliksel artışı, eleştiri gücünün zayıflaması ve *slacktivism* olarak adlandırılan *etik yanılısama* tehdidini arttırmaktadır.

Mizahın eleştirel niteliği yeni bir olgu değildir. Bununla birlikte mizahın eleştirel niteliğinin, yeni medya praksişi ile birlikte Bakhtinci “karnavaleks” gücünü arttırdığından bahsetmek mümkündür. Bakhtin'in merkezi söylemlerin askıya alındığı anlara ilişkin karnavaleks kavramlaştırması (2001), internetin metruk uzamına içkin mizahi üretimin, çevrimdışı “gerçekliğin” molar söylemlerini bozan makinesel işleyişi olanaklı kıldığı söylenebilir. Bu olgu Deleuze ve Guattari'nin Kafka üzerine çalışmalarında dile getirdikleri Kafka'nın anlatım makinesinin, soyut makinesel düzenlemeleri yersizyurtsuzlaştırma yoluyla (bozarak çalıştırdığı) kaçış çizgilerinin çizilmesi (Deleuze ve Guattari, 2015: 129) iddiası ile benzerdir. Deleuze ve Guattari'nin soyut makinesel düzenlemeler olarak adlandırdıkları denetim toplumlarının normatif söylemsel alanlarına, mizah yoluyla saldırma söz konusu gerçek gerçekliğin tahakkümünden kaçış çizgilerini oluşturmaktadır. Zaytung.com adresinde yer alan “Ateist İman” haberinin, çevrimdışı “gerçeklik” açısından rahatsızlık yaratması bu bağlamda okunabilir. Ateist bir imanın varlığı, Deleuze ve Guattari'nin “paranoyak” nitelikli olduğunu belirttikleri kapma aygıtının makinesel köleliğin söylemsel gerçekliğinden (1987: 456-457) şizofren bir kaçışı imler. Bu aşamada mizah tüm eleştirel gücüyle, çevrimdışı gerçekliğin karşısındadır.

Diğer yandan mizahın karnavaleks gücünün yıkıcı etkisinin yaratıcı olup olmadığı sorgulanmaya açıktır. Mizahın eleştirel gücü aynı zamanda eleştirel niteliğin zayıf karnını da oluşturmaktadır. *Slacktivism* olarak adlandırılan *etik yanılısama* yeni medya kullanımı ile sorumluluk duygusunun *masaüstünde*, tıklamayla yerine getirildiği “sorumluluk” simülasyonu üretir. Bu simülasyon, Baudrillard'ın belirttiği anlamda bir ikna makinesi meydana getirmektedir. Simülasyon olarak sorumluluk, gerçek sorumluluğun yerini alırken, kullanıcının sosyal paylaşım ağlarındaki beğenileri ve yorumlarıyla gerçekleştirilen etik eylemin, “gerçek” bir eylem olduğu vurgusu yapılır; kullanıcı ikna edilir. Mizah tam da bu noktada kullanıcının ikna edildiği makinesel süreçlere tabii bileşendir. Mizahi olarak gerçekleştirilen eleştirinin gerçek olduğu yanılısaması, tıpkı *slacktivismde* olduğu gibi “gerçek” eleştireliliğin yerine geçen bir simülasyondur. Öyle ki internetin metruk uzamındaki mizah bombardımanı bir aşamadan sonra simülasyonun dahi bağlamından koptuğu durumları ortaya çıkarmaktadır. Bölümün başında değinilen ikinci asparagas haber, bu duruma örnek teşkil etmektedir. 1980 askeri darbesinden 35 yıl boyunca ormanda saklanarak kaçan bir kişi kurgusuna dayanan haberde kullanılan görselde yer alan kişinin, gerçek kimliği yerel bir haber sitesinde yer almıştır. Yerel haber sitesinde, görselde yer alan kişinin Bolu'da yaşayan biri olduğu, ormanda yürüyüşe çıktıktan sonra kaybolduğu ve Jandarma ekipleri tarafından bulunduğu ve söz konusu görselin bu ana ilişkin olduğu vurgulanmıştır (<http://www.boluobjektif.com/haber/kenan-evrenden-35-yildir-kacan-bolulu-bulundu-/2431/>, Erişim Tarihi: 08.01.2016). Kirpice.com adresinde yer alan mizahi haberin, Kenan Evren gibi politik geçmişe ait bir figüre referansla kurgulanan eleştireliliği, yerele ait bir “gerçeklik” kurgusuna dönüşmüştür. Bu bağlamda mizahın aşırı patlaması bir yandan simülasyon olarak mizahın eleştireliliğinin yitirilmesine diğer yandan da simülasyonun simülasyonu olarak Zizek'in belirttiği anlamda gerçeklikle temasın kaybedilmesine neden olmaktadır.

Son olarak çalışmayı internetin simülasyon olarak denetim toplumlara tartışmalarına içkin varlığının mizahın, karnavaleks gücünü hem arttıran hem de azaltan unsur olduğunu söylemek mümkündür. Denetimin Deleuze ve Guattari'nin belirttiği gibi akışların serbestiyeti üzerinden gerçekleştirildiği kapitalist aksiyomatik içerisinde mizahın, soyut makinesel düzenlemeleri yersizyurtsuzlaştırıcı niteliğinin yaratıcı yıkımından ziyade şizofren kaçış çizgilerini çizebildiğinden bahsedilebilir. Fakat bu kaçış çizgilerinin Deleuze ve Guattari'nin mutlak yersizyurtsuzlaştırma (1987: 134) olarak tanımladığı ve yeniden-yerliyuftulanmaların ortaya çıktığı süreçleri imlediği söylenebilir. Bu bağlamda yeni medyanın simülasyon-oluşunun, “gerçek” gerçekliğin simüle edilmesinden ziyade kendine has aktüelleşmeler sayesinde üretilen simülasyonlar yoluyla gerçekleştiği iddiası üzerinden sorgulanmasının kuramsal tartışmalara katkı sunacağı muhakkaktır. Zira söz konusu simülasyonlar, toplumsal olana ilişkin geçici anlamsal kurguları oluşturan bileşenlerdir.

Kaynakça

Bakhtin, Mikhail (2001), *Karnaval dan Romana*, Cem Soydemir (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, Jean (2005). *Simülasyon ve Simülasyon*, Oğuz Adanır (Çev.), (3. Baskı), İstanbul: Doğu-Batı Yayınları.

Berger, Peter L. ve Luckmann, Thomas (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşası: Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi*, Vefa Saygın Ögütü (Çev.), İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

Sosyal Gerçekliğin İnşasında Mizah: Simülasyon Kuramı Bağlamında Yeni Medya ve Mizahın Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Tartışma

- Braidotti, Rosi (2014). *İnsan Sonrası*, Öznur Karakaş (Çev.), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Deleuze, Gilles (2015). *Anlamanın Mantığı*, Hakan Yücefer (Çev.), İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Deleuze, Gilles; GUATTARİ, Felix (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Brian Massumi (Trans.), Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- _____ (2015). *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*, Işık Ergüden (Çev.), İstanbul: Dedalus Kitap.
- Er, Sadık Erol (2013). “Heidegger’in Nietzsche’sine Deleuzecü Bir Şerh”, Sadık Erol Er (Der.), *Nietzsche Paris’te* (s. 221-234). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Fenton, N. (2012). “The Internet and Social Networking”, J. Curran et al. (Ed.), *Misunderstanding The Internet* (pp. 123-149). New York: Routledge.
- Hall, Gary (2013). ”#Mysubjectivation”, *New Formations*, Issue 79, 83-102.
- Holmes, David (2005). *Communication Theory: Media, Technology, Society*, London: Sage Publications.
- Laclau, Ernesto (2012). *Evensellik, Kimlik ve Özgürleşme*, Ertuğrul Başer (Çev.), (3. Baskı), İstanbul: Birikim Yayınları.
- Lazzarato, Maurizio (2008). “Mücadele, olay, medya”, Can Gündüz (Çev.), *Toplum ve Bilim*, Sayı 111, 107-114.
- Lievrouw, Leah A. (2004). “What’s Changed About New Media? Introduction to the Fifth Anniversary Issue of New Media&Society”, *New Media&Society*, Vol 6(1), 9-15.
- Massumi, Brian (2013). *Kapitalizm ve Şizofreni İçin Kullanıcı Rehberi: Deleuze ve Guattari’den Sapmalar*, Fahrettin Ege (Çev.), Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.
- Nalçaoğlu, Halil (2005). “İnternette Röntgencilik: Çağdaş Ahlakın Öznesi Üzerine”, Mutlu Binark, Barış Kılıçbay (Der.), *İnternet, Toplum, Kültür* (s. 53-89). Ankara: Epos Yayınları.
- Schrift, Alan D. (2013). “Özneyi Yeniden Düşünmek: Kişi Nasıl Olduğundan Başkası-Olur”, Sadık Erol Er (Der.), *Nietzsche Paris’te* (s.235-255). İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Taburoğlu, Özgür (2013), “Zizek’deki Boşluk, Lacan’daki Keyif”, *Doğu-Batı*, Yıl. 16, Sayı. 65, 97-105.
- Virilio, Paul (2003). *Enformasyon Bombası*, Kaya Şahin (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Zajc, Melita (2015). “Social Media, Prosumption and Dispositives: New Mechanisms of the Construction of Subjectivity”, *Journal of Consumer Culture*, Vol. 15 (1), 28-47.
- Zizek, Slavoj (2011). *Kırılğan Temas*, Bülent Somay & Tuncay Birkan (Haz.), (3. Baskı), İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakları:

- <http://www.haberturk.com/polemik/haber/805059-zaytungun-haberine-ilk-kez-yalanlama-geldi>, Erişim: 12.04.2015.
- <http://www.boluobjektif.com/haber/kenan-evrenden-35-yildir-kacan-bolulu-bulundu-/2431/>, Erişim Tarihi: 03.01.2016.
- <http://yenimedya.biz/insan-duygusunu-anlayan-bilgisayar-icat-edildi/>, Erişim: 08.01.2016.