

Dijital Agoraların Özne Üzerindeki Etkilerini Byung-Chul Han'ın Kavram ve Yaklaşımları Üzerinden Eleştirel Bir Değerlendirme

A Critical Evaluation of the Effects of Digital Agora on the Subject through Byung-Chul Han's Concepts and Approaches

Hakan TAN 

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received 24.02.2025 ■ Kabul Accepted 04.06.2025

ÖZ

Çalışma, dijital teknolojilerle oluşturulan dijital agoralara ve dijital agoralar ile etkileşime, iletişime ve işbirliğine giren öznelere odaklanmaktadır. Dijital agoralar; sahipleri, yöneticileri ve yerleşikleri olan parselenmiş medya (yeni ve sosyal medya/platformalar/ araçlar) uzamlarıdır ve bu uzamlar iktidar ilişkileri tarafından yönetilmektedir. Byung-Chul Han'a göre iktidar ve iktidar ilişkileri, dijital, dijitalleşme, teknolojik araçlar, yeni ve sosyal medya üzerinden günümüz öznesine, Tin'ine psikopolitik tahakküm teknikleri uygulayarak, özneyi aynılaştırmakta, şeffaflaştırmakta, çıplaklaştırmakta ve bir performans öznesine dönüştürmektedir. Aşırı iletişim, etkileşim, paylaşım, katılım ve enformasyon, öznenin kendi kendini sömürmesine, şiddet uygulamasına, bağışıklık yapısının çökmesine ve çeşitli hastalıklara maruz kalmasına yol açmaktadır. Han'a göre toplumdaki bu değişim ve dönüşümü performans, şeffaflık, palyatif ve yorgunluk toplumları üzerinden açıklamaktadır. Çalışma, hem Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımları üzerinden dijital agoraları tanımlayarak, sınıflandırarak, betimleyerek, analiz ederek ve çözümleyerek akademik alandaki eksikliğe odaklanarak katkı sağlamakta hem de Byung-Chul Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımlarını akademik alana tanıtmaya çabasıdır. Çalışma, öznenin tükenişi ile sonuçlandığı, kendi kendini sömürdüğü süreci yaratan dijital agoralarda gerçekleşen tahakküm ve kendilik teknikleri ile bu tahakküm ve kendilik tekniklerinin gerçekleştiği toplumları incelemeyi, analiz etmeyi, betimlemeyi ve çözümlemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada betimsel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Araştırmanın bulgularına göre dijital agoralarda enformasyon rejimi gerçekleşmektedir. Enformasyon rejiminde gerçekleşen yeni tahakküm ve kendilik tekniği psikopolitiktir. Yeni rejim insan bedeninden daha çok insan psikesi ile ilgilenmektedir. Enformasyon rejimi, psikopolitika aracılığı ile insan psikesinin (ruhsal aygıt) kontrolünü ele geçirmek istemektedir. Araştırmanın, hem Byung – Chul Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımlarını akademik alana tanıtması hem de dijital agoraların (yeni ve sosyal medya) özne üzerindeki etkilerini onun kavramları üzerinden inceleyerek, literatürde eksik olan bir alana odaklandığı için önemli olduğunu düşünmekteyiz.

Anahtar Kelimeler: Dijital Agora, Özne, Enformasyon Rejimi, Psikopolitika, Performans Öznesi, Tefekkür.

ABSTRACT

The study focuses on digital agoras created by digital technologies and the subjects who interact, communicate and collaborate with digital agoras. Digital agoras are parceled media (new and social media/platforms/tools) spaces with owners, managers and residents, and these spaces are governed by power relations. According to Byung-Chul Han, power and power relations apply psychopolitical domination techniques to today's subject, Spirit, through digitalization, technological tools, new and social media, and they make the subject identical, transparent, naked and transform it into a performance subject. Excessive communication, interaction, sharing, participation and information lead the subject to self-exploitation, violence, collapse of the immune system and exposure to various diseases. According to Han, he explains this change and transformation in society through performance, transparency, palliative and fatigue societies. The study contributes to the deficiency in the academic field by defining, classifying, describing, analyzing and resolving digital agoras through Han's concepts, theories and approaches, and also tries to introduce Byung-Chul Han's concepts, theories and approaches to the academic field. The study aims to examine, analyze, describe and resolve the domination and self-techniques that occur in digital agoras, which create a process in which the subject ends up exhausted and exploits himself, and the societies in which these domination and self-techniques occur. The descriptive research method is used in the study. According to the findings of the research, the information regime is realized in digital agoras. The new domination and self-technique that occurs in the information regime is psychopolitics. The new regime is more interested in the human psyche than the human body. The information regime wants to take control of the human psyche (psychic apparatus) through psychopolitics. We think that the research is important both because it introduces Byung-Chul Han's concepts, theories and approaches to the academic field and because it focuses on an area that is missing in the literature by examining the effects of digital agoras (new and social media) on the subject through his concepts.

Keywords: Digital Agora, Subject, Information Regime, Psychopolitics, Performance Subject, Contemplation.



Giriş

1959 Güney Kore, Seul doğumlu olan Byung – Chul Han, kültür kuramcısı, yazar ve filozoftur. Üniversite eğitimini tamamladıktan sonra Almanya'ya taşınmıştır. Güney Kore'de doğmuş olmasına rağmen, felsefi eğitimi ve felsefi çalışmalarında yazdığı dil Almancadır. 2012 yılından beri Berlin Sanat Üniversitesi'nde ders vermektedir. Kitaplarından on yedisi İngilizce'ye çevrilmiştir ve birkaçı da Almanca ve İspanyolca olarak da yayınlanmıştır (Muñoz, 2025). Han, dikkatini toplumun yabancılaşması, bireysel narsisizm ve dijital düzenin getirdiği baskının, insanların yaşamları üzerindeki etkilerine odaklamıştır (Martins, 2023). Han, felsefe, fenomenoloji, din, kültür, ahlak, kültürlerarası, popüler kültür, kapitalizm, estetik ve medya konuları üzerine çalışmakta, yazmakta ve seminerler vermektedir. Han'ın eserlerinde sıklıkla atıf yaptığı yazarlar, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Karl Marx, Friedrich Nietzsche, Walter Benjamin, Frankfurt Okulu Temsilcileri, Guy Debord, Jean Baudrillard, Michel Foucault ve Giorgio Agamben'dir. Kültür kuramcısı, yazar ve filozof olan Han, insanın ürettiği araçlara, araçların ürettiği kültüre eleştirel bir bakış açısına sahiptir. Dijitalleşme, dijital dönüşüm, dijital araç ve teknolojiler ile iletişime, etkileşime, katılıma ve paylaşıma giren günümüz öznesinin hem bireysel hem toplumsal ilişkileri, toplumsal yaşamı, toplumsal sınıfları hem de siyasal yaşamı değiştirmek ve dönüşmektedir. Han, bu değişim ve dönüşümündeki özneyi ve toplumu tanımlamakta, sınıflandırmakta, betimlemekte, analiz etmekte ve çözümlemektedir. Çalışma, hem Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımları üzerinden dijital agoraları ve dijital agoraların (yeni ve sosyal medya) özne üzerindeki etkilerini tanımlamak, sınıflandırmak, betimlemek, analiz etmek ve çözümlemek ile akademik alandaki eksikliğe odaklanarak katkı sağlamakta hem de Byung-Chul Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımlarını akademik alana tanıtmaya çabasıdır. Çalışma, dijital teknolojilerle oluşturulan dijital agoralara, dijital agoralar ile etkileşime, iletişime ve işbirliğine giren özneler ve dijital agoraların özneler üzerindeki etkilerine odaklanmaktadır.

Dijital agoralar; sahipleri, yöneticileri ve yerleşikleri olan parçellenmiş medya (yeni ve sosyal medya/ platformlar/araçlar) uzamlardır ve bu uzamlar iktidar

ilişkileri tarafından yönetilmektedir. İktidar ilişkilerinin istediği toplum, Antik Yunan'daki agora (statü, konum, rol, benliğin sunumu ve pazaryeri uzamı) yaşamındaki uzamdır. Dijital agoralar dijital kod ile çalışan ulusal, uluslararası, küresel ve teknolojik şirketlerinin yarattığı mekan (benliğin sunumu), pazaryeri (marka ve dijital öznelerin bulunduğu çevrimiçi pazar) ve gözetim (süperpanoptikon) uzamlarıdır. Teknolojinin yarattığı dijital agoralarda (Facebook, Instagram, X, TikTok vb.) özne, birey ve politik öznenin yaptığı içerik, paylaşım, etkileşim, katılım ve beğeniler birer metadır. Özlüce, alınıp satılan birer veri dizgeleridir (Tan, 2024a). Dijital agoraların öznesinde öne çıkan başat unsurlar; performans, şeffaflık, aynılık, haz, pornografi ve girişimciliktir. Çalışma dijital agoraları, iktidar, dijital özne, veri ve büyük veri, şeffaflık, pornografi, anlatı, homo sacer, homo dolaris, bilginin tesisi ve öznenin dönüşümü üzerinden analiz etmekte, betimlemekte ve çözümlemektedir. Tarihsel olarak agora kavramı ve olgusu Antik Çağda Yunan şehirleri ile başlamıştır. Agora, antik çağda Yunan site devletlerinde, site vatandaşların çeşitli faaliyetleri (sosyal, ticari, gündelik yaşam pratikleri) için bir buluşma alanı olarak hizmet veren açık bir alan olarak tanımlanmaktadır. Agora bir toplantı alanı, pazar yeri, konuşma alanı olarak şehrin ortasında veya kamu binaları ve tapınaklarla çevriliydi (Britannica.com, 2025). İlgili tanımlamaya göre agora, Habermas'ın kamusal alanına gönderme yapmaktadır.

Habermas'a göre kamusal alan, bireylerin kamuoyu oluşturdukları, örgütlendiği, özgürce ve eleştirel olarak bireysel, toplumsal ve yönetim hakkındaki görüşlerini ifade ettiği, tartışabildiği, erişim hakkına sahip oldukları araç ve mekanlar (dijital agoralar) olarak tanımladığı yaşam alanıdır (Yavaşgel, 2014: 69; Fuchs, 2016: 251; Mutlu, 2012: 174). Habermas, kamusal alan kavramı ile toplumsal alana, kamuya, kamuoyuna, yöneten ve yönetilenler ilişkisine, demokrasiye, eleştirel düşünce, etik normlar ve ahlaki davranış ve değerler çerçevesinde, bireylerin görüşlerini özgürce ifade ettiği, eşitlikçi bir uzama, tüm bireylerin erişim hakkının kısıtlanmadığı, gizliliğinin ifşa edilmediği ve mülkiyetinin olmadığı mekân ve araçlara gönderme yapmaktadır. Ek olarak, Habermas, iletişimsel eylem kuramı ile bireyler arasındaki etkileşime, bir anlaşma ve görüş birliği

arayışına, yalnızlıktan kurtulmasına yardımcı olana, yorumlamaya, tek taraflı değil, etkileşimli, iki yönlü olandöngüsel hem bedensel hemdesözel bir iletişime gönderme yapmaktadır (2001). Dolayısıyla, iletişimsel eylem teorisi, gündelik hayatın pratiği içinde yerleşik bulunan rasyonellik potansiyelini açığa çıkartmalıdır (Habermas, 2014: 39). Habermas'a göre kamusal alan içerisinde, iletişimsel eyleme sahip olan özne toplumu yeniden inşa edebilecektir. Dijital agoralarda özneler örgütlenebilmekte, kendi görüşlerini ifade edebilmekte, ilgili mecralara erişebilmekte, yorum yapabilmekte, yalnızlıktan kurtulabilmektedir. Dijital agoraları eleştirel kuram çerçevesinde ele alan düşünürler ise dijital agoraların bir kamusal alan olup olmadığını tartışmaktadır. Düşünürler, dijital agoraların ticari bir sistem olduğuna, yoğun bir reklam, halkla ilişkiler ve pazarlama faaliyetlerinin gerçekleştiğine, sansürün olduğuna, gizlilik hakkının ihlal edildiğine, dijital agoraların sahiplerinin olduğuna ve öznelerin sömürüldüğüne dikkat çekmektedirler. Fuchs'a göre, sosyal medya kullanıcıları, dijital agoralarda artı değer ve parasal karlar yaratan ve sömürülen dijital işçilerdir (2015: 405). (Marx, 1842: 175) Müştereklere dayalı medyanın *"birincil özgürlüğü (...)* bir ticaret olmamasına bağlı olan" iletişimi mümkün kılar (Fuchs, 2021: 93). Detaylı olarak incelendiğinde, sosyal medyanın (...) yoğunlukla reklam ve pazarlama gibi ticari amaçlar taşıyan bir dijital-sosyal sistemler bütünü olduğu görülebilmektedir (Gümüş, 2023: 24). Fuchs'a göre ise, mülkiyet, sansür, dışlama ve siyasal içerik üretimi dijital agoraların kamusal alan olup olmadığını belirlemeye yardımcı olan ana değişkenleridir (2015; 2016; 2021). Günümüz sosyal medyasında uygulanan sansürün varlığı sebebiyle demokratik bir kamusal alandan söz edilemeyeceği açıkça ortadadır (Yegen, 2015: 134). Yeni medya aracılığıyla üretilen söylem, karar alma süreçlerine dâhil olduğu ölçüde gerçek bir kamusal alanın varlığından söz edilebilir (Köselerli, 2017: 62). Dijital agoraların sahip olduğu hem nitel hem de nicel nitelikler, özellikler ve sahiplik yapısı *kamusal alan kavramını bulanıklaştırmaktadır*. Dijital agoralar, özneler için hem fırsatlar hem de tehditler barındırmaktadır. Diğer yandan, dijital agoralar kişi ve kurumlara hakikati, doğruyu ve gerçeği bildirme ve aktarma olanağını sağlamaktadır. Bu uzamda olmamak, bu fırsatı kullanmamaktır (Tan, 2022b: 372).

Dijital agoralara öznelerin katılımı muazzamdır, dünya nüfusunun neredeyse yüzde kırkı (üç milyardan fazla) yalnızca Meta'yı ve onun platformlarını kullanmaktadır. Dijital agoralar, sadece yerleşiklerin nüfusu ile değil hem gelirleri hem de marka değerleri ile de öne çıkmaktadır. Interbrand'ın araştırmasına göre en değerli beş marka, Apple, Amazon, Microsoft, Google ve Samsung'tur (Tan, 2023). BBC Türkçe servisinin haberine göre Apple'ın borsa değeri 3 trilyon dolara yükselmiştir. HaberTürk'ün haberine göre ise Apple, Microsoft, Amazon, Alphabet ve Meta'nın toplam piyasa değeri 8 trilyon 377 milyar dolar iken Fed'in açıklamaları sonrası 7 trilyon 588 milyar dolara düşmüştür (BBC Türkçe, 2025; Habertürk, 2025). Anadolu Ajansı'nın haberine göre, Google'ın 2023 yılında ulaştığı yıllık geliri yaklaşık 306 milyar dolardır (Anadolu Ajansı, 2025a). Dijital agoraların hem nüfusu hem gelirleri hem de marka değerleri yüksektir. Dijital agoraları kullanmak başlarda özneler için bir tercih iken, günümüzün ruhunda bir zorunluluğa dönüşmüştür. Dijital agoralarda olmamak günümüz özneleri için bir davranışsal rahatsızlık ya da hastalık olarak görülmekte ve açıklanmaktadır. Dolayısıyla Foucault'nun da belirttiği gibi iktidar ilişkileri ve kapitalizm için dışlanan kişi *yeniden sisteme (ağa) dâhil edilmesi için iyileştirilmesi gereken bir kişi ve öznedir* (2015a: 233). Sistem, ağ günümüzde dijital kod ile çalışan internet, yeni ve sosyal medya mecraları ile dijital araçlardır. Sosyal medya mecraları ile dijital araçlar sermayeler yaratarak, kapitalizme katkı sağlamaktadır.

Dijital medya kapitalizmin gerçekleştiği *dijital agoraların* gelişim aşamaları, feodal toplum, merkantalist toplum ve nihayetinde kapitalist toplumdur. Feodal toplumlarda serfler (toprağı işleyen köylüler), toprak ile alınıp satılabilirlerdi (Arrighi, 2016; Braudel, 2014; Dobb vd. 2000; Huberman, 1991; Nikitin, 2012; Polanyi, 2020; Wallerstein, 2012). Kapitalizmin tarihsel gelişmesinin her şeyi metalaştırma yönündeki gelişimi dijital agoralarda da devam etmektedir. Yerleşiklerin dijital medyaya muazzam katılımı ve dijital medyadaki paylaşım, etkileşim ve işbirlikleriyle oluşan veri ve veriler dizgesi bir metalaşma süreci yaratarak sermayeyi üretmekte ve üretilen sermayeler kapitalistler tarafından biriktirilmekte ve tekrar dolaşıma sokulmaktadır.

(Tan, 2023). Dijital agoraların satış değerini etkileyen değişkenler; yerleşiklerin sayısı, yerleşiklerin içerik üretimleri, yorumları, etiketleri, etkileşimleri diğer bir deyişle üretimleri ile uzamda yaptıkları alışveriş ve tüketimlerdir. Feodal toplumun kont, derebeyi ve senyörünün günümüz karşılığı süper zenginler, çok uluslu dev şirketler, şirketlerin sahipleri ve yöneticileridir.

Dijital kelimesi, her şeyden önce sayılan parmağa (digitus) gönderme yapmaktadır. Dijitalleşme, dijital teknolojiler ve dijital agoralar ile oluşan dijital kültür sayısaldır (numerique), sayıyı ve sayıları mutlaklaştırır. Dijital ortam bir mevcudiyet ortamıdır. Dijital agoralarda gerçekleşen iletişim öznenin, kendisinin söylediği kendisinin işittiği (yansıma sesleri) yankı odalarından oluşan bir ağlar dizgesinde gerçekleşmektedir (Han, 2024d: 45-25; 2023h: 25; 2023a: 19). Han'a göre dijital agoralardaki en başat iki unsur; sayısallaşma ve varlığın görünüşüdür (fenomen). Varlık, insan, kişi ve özne sadece mekânda olan ve olmak isteyendir. Özne bu oluş süreci içerisinde nicel olan verilerle ilişkiye girerken, bu ilişki özneyi dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, dijital öznelerin kendisini uyaracak olan Öteki'yi, Başka'yı değil, sadece kendilerini dinlediği ve kendilerini tükettiği bir yaşam biçimi ve kültür ortamı yaratmaktadır. Ayrıca Han'a göre dijital iletişim horizontaldır. *"Orada hiçbir şey yükselmekte ve hiçbir şey derinleşmemektedir. Dijital araçlar ve dijital agoralardaki iletişim ortamı yoğun/intensif değildir, daha çok yayılımcı/ekstantiftir. Diğer yandan tarih ise anlatıdır (Erzählung) ve tarih hesaplama yapmamaktadır"* (Han 2023a: 46-47; 2024d: 45). Özne, dijital agoralarda, bir mesaj bombardımanları içerisinde yaşamaktadır. Öznelerin mesaj/içeriklere her tıklaması, izlemesi, etiketlemesi, yorumlaması, etkileşimi, paylaşımı ve katılımı, egemen olan ve iktidar ilişkileri tarafından izlenmekte, işlenmekte, analiz edilmekte, depolanmakta ve işlenen veriler tekrardan piyasa sistemine bir değer ve sermaye olarak sunulmaktadır. Günümüz ruhu kantitaftır (niceldir), nitel olan (kalitatif) düşmüştür ama Han'ın da vurguladığı gibi tarih daha çok kalitatiftir. Tarih sadece nicel olan verilerden oluşmaz, aynı zamanda kalitatiftir ve her insan mevcut koşullar içerisinde kendi anlatıları ile kendisinin tarihini yaparken,

yaşadığı dönemin tarihsel anlatıları içerisinde de yaşamaktadır. Öznelerin dijital agoralara katılmasının nedenini, dijital agoraların sahip olduğu karakteristik özellikleridir.

Dijital agoraların iletişimde sahip olduğu karakteristik özellikler katılımcılık, etkileşimlilik ve paylaşımcılık olarak açıklanmaktadır. Dijital agoralar aynı gerçek uzamdaki yüzyüze iletişimin karakteristik özelliklerine sahiptir. Dijital agoralar, bilgi teknolojilerini, iletişim ağlarını ve içerikleri (medya mecraları) yöndeşmesine olanak sağlayarak, aracı bir pazaryeri, sahne ve alışveriş merkezine dönüşmesini sağlamaktadır (Flew, 2008; Jenkins, Ford & Green, 2013; Boyd, 2014; Hayles, 2012; Tan, 2022a). Dijital agoraların sahipleri ve egemenleri de bulunmaktadır. Dijital özneler, dijital agoralardaki sahne, mekân ve pazar yerinde performanslarını sergilemektedir. Dijital agoraların sahipleri ve egemenleri, öznelerin sergiledikleri performanslar ile kendi kendilerini tüketmesini de istemektedir. Diğer yandan Han'ın da vurguladığı gibi siyasal varlığın performansını sergilediği Pnika, iktidar ilişkileri tarafından istenmemektedir. Örneğin, kelimenin dar anlamıyla politik öznelerin performanslarını sergilediği Twitter, Elon Musk tarafından satın alınmış ve ismi X olarak değiştirilmiştir. X dijital agorasının ileride süper AVM'ye dönüşeceği haberlere konu olmaktadır. Han'a göre dijital özneler, dijital agoralar ile iletişime, etkileşime, katılıma, paylaşıma ve iş birliğine girmesi sonucunda kantatif (Quantative-nicel-sayılabılır) bir benliğe de sahip olabilmektedir. Dijital çağda, tüm gündelik yaşam pratikleri nicel ve ölçülebilirdir. Quantified Self (Nicelenmiş Kendilik) de aynı düşünceden hareket etmekte ve desteklemektedir. Quantified Self hareketi, sadece bedensel, davranışsal ve zihinsel performansı optimize eden bir yöntem ve tekniktir. Dijital agoralar bedeni bir kontrol ve gözetim ekranına dönüştürmekte ve dijital ağ, bedeni ağlaştırmaktadır (Han, 2022a: 67; 2023: 52; 2024e: 15).

Manuel Castells'e göre günümüz bir ağ toplumdur. Ağ toplumu, öznelerin gündelik yaşam pratiklerini dönüştürmektedir. Ağ toplumu ile internet, bilgi teknoloji araçları, e-ticaret şirketleri ve sosyal medya mecralarına gönderme yapılmaktadır (Castells, 2013a; 2013b; 2013c). Günümüz toplumu ve dijital öznesi bir

dijital ağlar dizgesinde yaşamaktadır. Dijital öznenin düşünmesi, aklını kullanması, bilgi, bilim ve bilgelik ile olan ilişkisi, aşkın olanı bilmesi, istemesi, tahayyül gücü, yargı gücü gibi yetileri kullanması günümüzde önemli değildir. Günümüz öznesi ve toplumları mental çürüme, beyin çürümesi, hakikat sonrası (post-truth), gaslighting, çürüme ve yozlaşma ile anılmaktadır. Han da eserlerinde ağa ve ağ toplumlarındaki değişim ve dönüşüme gönderme yapmaktadır. Ağ üzerindeki enformasyona karar veren kişi egemendir. İktidarın kendisi, ancak daha fazla güç arzuladığı ve olduğu sürece vardır. İktidar, iktidar sahibi hiçbir direnç ile karşılaşmadığı yerde, en güçlü durumdadır (Han, 2022b: 16; 2022c: 100; Heidegger, 1985: 70'den aktaran Han, 2022c: 54). İktidar kavramı, egemen, muktedir, boyun eğdiren, güç sahibi olana, biat edilen varlığa, nesneye, biçime, anlama, sanal varlığa, teknolojik araçlara ve teknolojik araçların sahiplerine gönderme yapmaktadır.

Dijital öznelerin dijital agoraları kullanımı ile elde edilen 0 ve 1'lerden oluşan bitler, veri, enformasyon ve bilgi aşamalarından geçerek büyük veriyi (Big Data) oluşturmaktadır (Jordan, 2014: 378; Zwitter, 2014). Han'a göre Big Data (Büyük Veri), insan davranışlarını anlamayı, analiz etmeyi, teşhis etmeyi, yönlendirmeyi ve kontrol etmeyi mümkün kılmaktadır. Böylelikle, dijital öznelerinin tabi oldukları dijital agoralardaki ortam, sahne ve pazaryeri şeffaflaşmaktadır. Dataizm, Aydınlanma idealizminin ve hümanizminin sonunun gelmesini sağlamaktadır. İnsan artık üstün bilginin öznesi, bilginin asli faili değildir. Dijitalleşme ile bilgi günümüzde bilgisayar, yazılım, yapay zekâ (araç-makine) tarafından üretilmektedir (Han, 2023e: 31; 2022d: 15; 2023a: 92). Hümanizm felsefesi yaklaşımının merkezine, *insan her şeyin ölçüsüdür* diyerek, evrenin merkezine Tanrı'yı değil, insan varlığını, insan bilgisini, kültürünü ve üretimlerini almıştır (Armutlu & Tan, 2024). Dijital agoralarda hümanizm düşmüştür, yapay zekânın yükselişi başlamıştır. Ayrıca, Han'ın da vurguladığı ve yukarıda da açıklandığı gibi günümüzde veri, enformasyon ve enformasyonlardan bilgi elde etme işi, yapay zekâ, bilgisayarlar, yazılım ve robotlar tarafından yapılması istenmektedir. Veri ve büyük veri öznelerin yaşamlarını ve davranış biçimlerini değiştirmekte ve dönüştürmektedir.

Byung – Chul Han, *“her ne kadar medya (araç-matbaa) olmadan, akıldan, düşünceden, mantıktan ve akıl yürütmeden yararlanabilen herhangi bir Büyük Aydınlanma olamazdı”* demiş olsa da ona göre medya (dijital agoralar) insanları körleştirmektedir. Şahitliğin olmadığı bir dünya üretmektedir. Medya gerçekliğe, doğruluğa ve hakikate şahitlik etmemektedir, sadece enformasyon üretmekte ve biriktirmektedir. Oysa, hakikat anlatısal ve inhisari (tekeli)dir. *“Anlayış (Ver-Stand) da mesafeli bir bakışa ihtiyaç duymaktadır. Dijital iletişim bütün mesafeleri yıkmaktadır”* (2022b: 17-54; 2023b: 92; 2024d: 12). Medya, dokuz ile oniki yaşındaki öznenin kullandığı ve anladığı dili, sözü, kavramı, terimi, sembolü ve göstergeyi kullanmaktadır. Medyaya katılan *homo dolaris*, *aşkın* ve *tranzandantal ben*, bilimsel, kuramsal ve teknik dili, sözü, kavramı, terimi, sembolü ve göstergeyi kullandığında medya uzmanları tarafından anlaşılamayacağı kaygısı ile uyarılmaktadır. Medya aynının dilini kullanmaktadır. Medyada görülen sadece imgedir ve nesnesinin olup olmaması da medya için önemli değildir. Dijital agoraların imgesi hem sanal, arttırılmış ve genişletilmiştir hem de metin, içerik ve anlatılar, yapay zekâ tarafından oluşturulmuştur. Dolayısıyla medyadaki imgenin gerçekliğinin de bir önemi yoktur. İmgenin önemi yarattığı sermaye değeridir. Oysa, hakikat ortaya çıktığında tüm gerçek, doğru veya perspektifler düşmektedir. Hakikatin ortaya çıkması için gerekli olan mesafe ise dijital iletişimlerin gerçekleştiği dijital agoralarda yoktur. Özneler için de hakikatin bir önemi yoktur, hakikat düşmüştür; dijital agoralarda gerçek, doğru ve hakikatler üretilebilmektedir; dijital agoralarda oluşturulan içerikler ile insan psikesi siber zorbalığa, manipülasyona, şiddete ve tacize uğrayabilmektedir; dijital özneler düşük kaliteli içerikleri tüketirken bazı ruhsal hastalıklara da yakalanabilmektedir. Oysa özne bilen, bilmek isteyen, kendi tarihini kendisi yapabilendir. Diğer yandan Baudrillard'a göre özneler ürünleri değil göstergeleri tüketmekte ve bir simülasyon uzamlarında yaşamaktadır. Debord'a göre ise öznelerin yaşadığı simülasyon uzamları bir gösteri toplumudur (Baudrillard, 2009; 2013; 2014; Debord, 2014).

Dijital agoraların dijital özneleri olan takipçiler, kullanıcılar sadece gerçek olan değil aynı zamanda

olan yapay gerçeklikle oluşturulan sanal varlıklarda olabilen yönlendirici/etkileyici (influencerlar) kişiler tarafından hem eğitilip hem de sağılan birer tüketici hayvanlarkonumuna indirgenmiştir. Dijital agoralarda dijital özneler metafetişizmi, gösteri toplumu, kitle toplumu, haz toplumu ile formuna ve tüketim toplumuna indirgenmiştir. Dijital agoralardaki dijital özneler, benlik arzularını ve duygularını hayali olan metalar ve medya imgeleri üzerinden algılamaktır (Han, 2022b: 30; 2023g: 42; 2023e: 20). Günümüz toplumunda politik özne, siyasal varlık ve siyasal varlığın performansını sergilediği Pnika düşmüştür. Dijital agoralara egemen olanların ve iktidar ilişkilerinin öznelerden beklentisi, influencerları ve markaları takip etmeleri, doymak bilmez bir iştah ile alışveriş yapmaları ve tüketim kültürünün bir parçası olması ile dijital agoralarda paylaşım yaparak, gösteri toplumunun birer üyesi olmalarıdır.

Han'a göre iktidarın yeni tahakküm ve kendilik tekniği psikopolitikadır. Enformasyon rejimi, psikopolitika aracılığı ile insan psichenin (ruhsal aygıt) kontrolünü ele geçirmektedir. Dijital agoralar ile yükselen yaklaşım ve kuram, geçmişin unutulmakta olan davranış bilimleridir. Davranış bilimlerine göre insan insanı inceleyemez, insan hayvanı inceleyebilir. İnsan varlığı, öznesi bir hayvan nesnesi ve imgesi olarak davranışları gözlemlenir, yönlendirilebilir ve yönetilebilirdir. Han'da davranış bilimlerinin başat unsurları olan, beden, fizyoloji, biyoloji, davranış, güdü, güdüleme, ödül-ceza, dürtü, algı ve algılama ile dijital agoralarda sadece bedeni bir kontrol tekniğinin gerçekleşmediğini aynı zamanda psikopolitik bir yaklaşımın da devreye sokularak, öznelerin benliğinin sayılabilir uzam çerçevesi ve hareketi ile dönüşüm geçirdiğine vurgu yapmaktadır. Dijital özneler için dijital agoraların hesaplarındaki takipçi, beğeni, yorum, izleme, tıklama ve etkileşim sayıları önemlidir. Tüm bu sayılar nicel veridir. Veriler nesnel gerçekliklerdir. Diğer yandan veriler enformasyonu da doğururlar. Enformasyon ise yorumlandığında, bir bağlama oturtulduğunda veya ona bir anlam eklendiğinde bilgi haline gelmektedir (Tan & Şenkal, 2024). Dijital özneler kalitatif değil, kantitatif bir uzam, mekân ve pazar yeri içerisinde performans sergilerken, aldıkları ödül sayılabilir ve ölçülebilir olan

etkileşim, takip, yorum, izleme, yeniden paylaşım ve tıklama gibi değerlerdir. Tüm değer ve sayılar dijital agoraları ve dijital özneleri şeffaflaştırmaktadır (Kalseth & Cummings, 2001: 66; Bennett & Gabriel, 1999: 21).

Şeffaflık toplumu bir güven toplumu değil, kontrol toplumdur. Gözetleme, gözetlenme ve teşhircilik dijital agolardaki panoptikonu, gözetim toplumunu beslemektedir (Han, 2022d: 11; 2023c: 107). Büyük veri, egemen olanlar ve iktidar ilişkileri için dijital özneleri kontrol edebilme, denetleyebilme, yönlendirebilme ve sınırlayabilme yöntemi ile bir rejim şekline dönüşmüştür. *“Şeffaflık (Transparenz) ile aşkınlık (Transzendenz) aynı şeyler değildir. Face (içkinlik) ile bakış (aura) da aynı şeyler değildir. Bakış (Blick) içinde, içsel bir derinlik, bir sakınganlık ve bir mesafe barındırır. Mesafe pathosunun ve saygının olmadığı bir toplum, skandal toplumu olmaya doğru ilerlemektedir”* (Han, 2022d: 26; 2023e: 65; 2024d: 11). Bakmak ile görmek, bakmak ile bakış aynı anlamlara gelmemektedir. Bakmak bir nesne ya da imgeye odaklanmak ise, görmek onu analiz etmek ve değerlendirmektir. Bakış ise içinde bir duygu, duygulanım, his ya da anlatı taşır. Han'ın da belirttiği gibi bakış içinde aynı zamanda bir mesafe de barındırmaktadır. İçkin olan (Immanenz) insan varlığının biyolojisi, fizyolojisi, içgüdüleri, dürtüleri, arzuları ve hazlarının doyurulmasıdır. Oysa aşkın olan (Transandantal), insan zihninin ve ruhunun, düşünsel yaşamın ve Nesnel Tin'inin ortaya çıkması ile oluşan insan varlığının kültürel üretimleridir. Aşkın olan öznenin kaygısı, insan varlığının kültürel üretimleri iken, içkin olan kendi doğası ve kendi performansları ile elde ettiği tatmin, doyum, ödül ve sermayedir. Dijital agoralarda performans sergileyen dijital özneler hem aynılaşırken ve şeffaflaşırken hem de narsisistik bir kültürün davranış özelliklerini sergilemektedir.

Kapitalizm çıplak yaşamı mutlaklaştırmaktadır. Porno bir şeffaflık fenomenidir. Günümüzde gizem ve bilmece gibi fenomenlere erişimimiz yoktur. Porno, gösterime açılan çıplak yaşamdır. Pornografik haz narsisistiktir. Onun kaynağı, örtünmekten yoksun nesnenin dolaysız tüketimidir (Han, 2023g: 28-35; 2023a: 97). Tüm gündelik yaşamın dijital agoralarda

sergilenmesi ile yaşam şeffaflaşmış, aynılaştırmış ve pornografik çıplak bir yaşama doğru dönüşmüştür. Dolayısıyla, teşhircilik toplumunda, dijital agoralarda her dijital öznenin kendisi reklam nesnesi ve imgesidir. Herşey takipçi sayısı, etkileşim, tıklanma, izlenme ve erişim (sergi değeri) değeri, verisi ve sayısıyla ölçülmektedir (Han, 2023g: 35; 2023e: 39; 2022d: 27).

“Örtüsüz ve gizemsiz çıplaklık olarak pornografi, güzelin karşı figürüdür. Erotik sahne mesafeyi sever (...) erotik oyuncu, pornografik sergileyici değildir”. Han’a göre dijital agoralarda erotizm değil, pornografi gerçekleşmektedir. Erotizm bir anlatıdır, mesafe pathosuna (karşıda oluşan duygu, duygulanım, his) sahiptir, erotik anlatıda yaratıcı yazarlık ve hayal gücü başat bir özelliktir (2024e: 30-37-69; 2023a: 90). *“Pürüzsüzlük olgusu, çağımızın alametidir”* (Han, 2024e: 3-27). Oysa, Platon’a göre güzel veya iyi sadece kendisine benzeyen değişmez bir şeydir (Han 2023i, 15). Günümüz dijital çağının bir başat unsuru da pürüzsüzlüktür. Dijital agoralarda tüm Face’ler teknolojinin olanak vermesiyle pürüzsüz olarak sergilenmektedir. Dijital agoralarda ne kadar pürüzsüzseniz performansınız da o kadar yüksektir. Dijital teknolojiye, kozmetik, diyet, beslenme, zayıflama hapları, fitnes ve güzellik uzmanları da eklenmektedir. Oysa güzel olan Öteki’dir, Başka’dır, kendine benzeyen ve değişmeyendir. Dijital agoralarda özneler aynılaştırmıştır. Güzel olan değil, pürüzsüz olan daha değerlidir. Günümüz ruhunun başat diğer bir unsuru da anlatıdır (storytelling).

Bir anlatı, zamanın ruh halinin bir ifadesidir. Dünyanın kendisi hipermetindir. Hikaye anlatma sanatı tam da bilgelik, yani hakikatin destansı boyutu öldüğü için ortadan kalkmaktadır (Han, 2024c: 10-24; 2024b: 15). İnsanlık, tarihsel olarak homo sapiens (düşünen insan), homo faber (teknoloji üreten insan), homo ludens (oyun oynayan insan) ve homo narrans (anlatan insan) aşamalarından geçmiştir. Yaşam, günümüzde bir tiyatro sahnesi gibidir ve her özne tiyatro sahnesinde bir aktör/aktris gibi rolünü ve performansını sergilemektedir ve her rolde bir anlatının dile getirilmesidir. Dolayısıyla anlatı, gerçek yaşamdaki nesne, olay, imge, kavram, görsel, gösterge, ses, renk ve sözcükleri anlama gücü ile bu nesne, olay, imge, kavram, görsel, gösterge, ses, renk

ve sözcüklerden gereksiz olanları çıkarak bir kurgu ve kurmaca süreci içerisinde tekrardan yapılandırarak ve biçimlendirerek yaratma gücüdür. Anlatılar, insanlara hayal gücü ile seslenmektedir. Bu ses insanın benliğini besleyerek, insanın istediği ve doyurulmamış olan arzularını tatmin edilebilmektedir. Öznenin hayal gücünü kullanabilmesi ve anlaması, anlamlandırması için *muhayyile* ve *müdrake yetilerini* kullanması gerekmektedir. *Muhayyile*, duyular ile elde edilen veri setinin bir tahayyül gücü ve yetisi ile veri setini tutarlı bir imge şeklinde birleştiren melekedir. *Müdrake* ise soyut olanı (imgelemi-imgeyi) kavram haline getirir (Han, 2024e: 20). Dijital agoralardaki metin, içerik ve anlatıların özneler tarafından *muhayyil* ve *tahayyül gücü* yapılmasına gerek duyulmadan, onların özneler tarafından direk yutulmasını beklenmektedir. Özne, *müdrake yetisi* ile metin, içerik ve anlatılardaki imgeleri *tahayyül gücü* ile kavramlaştırmaktadır. Özlüce özne kavramları kullanarak düşünür. Egemen olan iktidar ilişkileri ise öznenin *müdrake* yetisini kullanmasını da istememektedir.

“Geç modernitede yaşam tamamen çıplaktır. Anlatı hayal gücünden yoksundur” (Han, 2024c: 41). Han’ın da belirttiği gibi günümüzde hikaye anlatma sanatı düşmüştür. Han, Benjamin’in flaneur ve aura kavramlarına değinmektedir. Flaneur, yönlendirilmemiş, amaçsız ama arayış ve keşfetmek isteği içerisinde olan, pasajları gezen bir kent gezginidir. Flaneur, gündelik yaşamdaki, kentteki auların peşindedir. Aura anlatısalıdır çünkü mesafe onun içine işlemiştir (Han, 2024c: 16). Aura’da aynı bakış, güzellik ve aşkınlıkta olduğu gibi bir mesafe vardır. Aura çıplak ya da pornografik bir yaşam ve anlatı değildir. Benjamin’e göre aura bir uzaklığın bir defalık belirimidir. Aura özel bir *“Burada ve Şimdi’nin parıltısı, ışıltısıdır, orada tekrarlanmayandır. Yer şayet her şeyi yanına toplayıp karşılayan mızrağın ucu”* ise aura onun içselliğinin ifadesidir. Han, Benjamin’e atıf yaparak aurayı, bulunduğu yerdeki bir defalık ve buradalık olarak açıklamaktadır. O, güzeldir, güzel gibi eşsiz ve benzersizdir. Aura tüm parıltı, ışıltı ve güzel olanın içselleştiği ve bir araya geldiği mızrağın ucu gibidir. O, bir noktadır ama bu nokta bir yeri canlandıran anlatıdır (Heidegger, 1959: 37’den aktaran Han, 2024b: 41-42). Özne *muhayyile* ve *müdrake yetilerini* kullanırken hem bir emek

gerçekleştirir hem de bu emeğin sonucunda bir kurtuluş öğretisine sahip olabilmektedir. Günümüz öznesi dijital agoralarda zaman geçirirken, muhayyile ve müdrike yetilerini kullanamamaktadır. Bundan dolayı, burnout ve depresyon gibi psişik hastalıklar günümüzün en önemli hastalıklarıdır. Günümüz öznesi sürekli bir biçimde, kendi kendisini tüketmekte, sömürmekte, şiddet uygulamakta ve saldırmaktadır (Han, 2023c: 46). Başka ve Öteki ile iletişim, iş birliği, etkileşim ve diyaloga girmeyen özne, Başka ve Öteki olamayan özne kendine döner, narsistik özellikleri yükselir ve benliği bölünmektedir. Bu bölünme sadece narsistik değil aynı zamanda şiddeti de barındırmaktadır. Öznenin bu dönüşümü öznenin tükenişi ile sonuçlandığı kendi kendini sömürdüğü süreci başlatmaktadır.

Agamben'e göre hayat hem zoe (yaşam/anlambilim/semantik) hem de bios'dan (yaşam tarzı/biçim/morfoloji) oluşmaktadır. İnsana hayatına Polis (site/devlet) ve onun oluşturduğu siyasal ve siyaset kavramı, kuramı, anlatı ve olgularının eklenmesi ile birey ve özne içgüdüleri, dürtüleri, biyoloji ve fizyolojisini özlüce kendi doğasını aşarak sorgulayan bir varlığa dönüşmek için oluş sürecine girmektedir. Agamben, oluş sürecindeki özneyi, hayatı ve öznenin yaşadığı hayatı çıplak hayat-siyasal varoluş olarak tanımlamaktadır. Ona göre çıplak hayat, öldürülebilir fakat kurban edilmeyen bir insan olan *homo sacer*'in (kutsal insan) hayatıdır (Agamben, 2020: 17-101). *Homo sacer* hem öldürülebilir bir öznedir ama onu öldüren cinayet işlemiş olarak kabul edilmez hem de o bir suçludur ama o kurban edilmesine izin verilmeyen de bir öznedir. Agamben (2020: 103), bu dilemmanın getirdiği sonucu şiddet olarak açıklar; içine atıldığı kendine has çifte dışlanma özelliğiyle maruz kaldığı şiddettir. Doğal olarak her şiddet hem bedensel hem psikolojik hem de toplumsal bir acıya da beraberinde getirmektedir. Agamben'e göre birey ve özneler esasen bir şehir ya da devlette değil bir kampta yaşamaktadırlar. Egemen olan iktidar ilişkileri özneleri bu kamplarda (dijital agoralarda) dünyevileştirmektedir. Han'a göre ise hem siyasal bir uzam olan Pnika hem de siyasal özne düşmüştür (2024a: 13; 2023f: 9).

Pnika düşmüştür ama dijital agoralar hala mevcuttur ve egemen olan iktidar ilişkileri tarafından yeni

oluşturulan agoralara öznelerin katılmaları, takip etmeleri, etkileşimleri, yorum yapmaları ve beğenmeleri beklenmektedir. Öznelerin siyasal bir varlık olması istenmemektedir. *"Tin acıdır; ancak acıyla yeni bilgiye, daha yüksek bilgi ve bilinç biçimine ulaşır. Tin (...) negatiflikten yüzünü çevirmiş bir pozitiflik olarak değil, ancak negatifi gözlerinin içine bakıp onda konakladığı zaman bir güçtür"* (Han, 2024a: 49; 2023f: 38). Han'ın da vurguladığı gibi bireyin, öznenin olgunlaşmasını, uyanmasını ve bilinçlenmesini sağlayan acıdır. Bu acı ve kaygı, ödül, performans ya da başarıyı kazanamamanın ya da hazzı yaşayamamanın getirdiği acı değildir. Bu acı kendi olamamanın, kendi doğasını aşamamanın, toplumu aydınlatamamanın, faydalı olamamanın ve kendi kültürünü aşamamanın getirdiği acıdır. Han'a göre acı çeken insan *homo dolaris*'tir. *"Acı, özneyi oto-erotik içselliğinden ayırır. Acı, tamamıyla öteki olanın kendisini ilan ettiği aralıktır"* (2024a: 46; 2024e: 26). Tin'in, öznenin kendisini tanıması, kabul ettirmesi, bilgileneceği ve bilgilendirmesi için Öteki'ye ve Başka'ya ihtiyaç duymaktadır. *Homo doloris*, kendi doğasından gelen içgüdü, dürtü ve hazları aşmış, pornografiye değil erotizme yönelmiş, kendisini Başka ve Öteki olarak tanımlamış, siyasal öznelerin önünü aydınlatmak için acı çekendir. Tarihsel bağlamda her toplumda belirli bir norm, ahlak, değer ve toplumsal uzlaşıyla sağlanan düşünce ve davranışlar sistemi vardır. Byung Chul Han'ın toplumları enformasyon, yorgunluk, şeffaflık ve palyatif kavramları üzerinden açıklamaktadır. Bu çalışma, öznenin tükenişi ile sonuçlandığı kendi kendisini sömürdüğü süreci yaratan, dijital agoralarda gerçekleşen tahakküm ve kendilik teknikleri ile bu tahakküm ve kendilik tekniklerinin gerçekleştiği toplumları incelemeyi, analiz etmeyi, betimlemeyi ve çözümlemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada betimsel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Betimleme neyin ne olduğunu, şeylerin nasıl başlayıp sürdüğünü ya da bir durumun, kişinin ya da olayın neye benzediğinin resmini çizmektir (Punch, 2014, s.16). Çalışmada, dijital agoraları, dijital agoraların öznde (dijital agoralara katılan, iletişime, etkileşime ve işbirliğine giren) yarattığı etkileri anlamak, açıklamak ve çözümlemek için betimsel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Çalışma dijital agoraları (yeni ve sosyal medya) ve onun özne üzerindeki etkilerini, iktidar ilişkileri, performans öznesi, aynılık, psikopolitika, şeffaflık ve

yorgunluk kavramları üzerinden incelemektedir.

Tahakküm ve Kendilik Teknikleri

Han'ın eserlerinde öne çıkan kavram, kuram ve yaklaşımlarından en önemlilerinden biri de tahakküm ve kendilik teknikleridir. Disiplin iktidarı, norma sokma, normalleştirme iktidarındır (Han, 2022a: 29). Tahakküm ve kendilik teknikleri üzerine çalışmalarda M. Foucault öne çıkmaktadır. Foucault'nun yapmış olduğu araştırmaların temelini iktidar, iktidar ilişkileri, iktidar tahakküm teknikleri ve iktidar teknolojisi oluşturmaktadır (Foucault, 1992, 2015a, 2015b, 2015c, 2015d, 2015e, 2016). Onun araştırmalarında, iktidar veya iktidar ilişkilerinin sahip olduğu teknik ve teknolojileri ile özneler tahakküm uygulayarak, öznelerin toplumsal sisteme nasıl itaat ettirildiği yer almaktadır. Foucault'ya göre sosyal psikolojinin uyma davranışının gösterimi olan özdeşleşme ve itaatin kişilerde gerçekleşmesinin nedeni iktidarın sahip olduğu tahakküm ve kendilik teknikleri ile teknolojileridir. Foucault, tahakküm ve kendilik tekniklerini biyoiktidar ve biyopolitika başlıkları altında incelemektedir. Foucault, biyoiktidar kavramı ile iktidarın aynı şirket ve markalar gibi kişileri de bir piyasa aktörü (hem üretici hem de tüketici- türetici) haline getirmesine, kişileri de piyasa ve ekonomi ile bütünleştirmesine, nüfusun yönetimine ve kişilerin bedenleri üzerinden yönetilmesine gönderme yapmaktadır. Han, eserlerinde teknolojinin gelişmesi ile birlikte iktidar ilişkilerinin tahakküm ve kendilik tekniklerinin de değiştiği açıklamaktadır. Han'a göre ise iktidarın yeni tahakküm ve kendilik tekniği psikopolitika olarak açıklamaktadır. Han'a göre psikopolitikanın getirdiği nitelik, nicelik ve özellikler ile günümüzde oluşan toplumlar; şeffaflık toplumu, enformasyon toplumu, yorgunluk toplumu ve palyatif toplumdur. Han, şeffaflık, enformasyon, yorgunluk ve palyatif toplumların öznesinin, iktidarın teknolojiler ile yarattığı mekânlarda (çalışma bağlamında sosyal ve yeni medya) uzun zaman geçirmesi, etkileşime, paylaşım, katılma ve iş birliğine girmesinden dolayı, öznenin hem özgürlük ve anlatı/eğlence hem kutsallık (homo sacer) hem de siyasal anlayışların değiştiğine ve dönüştüğüne vurgu yapmaktadır.

Antik Yunan Çağ'ında Atinalıların politika yaptıkları uzamı, mekanı, diğer bir deyişle pnyx'i (pnika), kentin

merkezinin ekonomi mekanından, yani agora'dan (alışveriş-pazaryeri ve benliğin sunulduğu sahne) ayırdılar (Senett, 2021: 99). Bugünkü tahakküm stratejisi, acıyı ve korkuyu özelleştirmekte ve böylece onun toplumsallığını gizlemekte, yani toplumlaştırılmasını ve siyasallaşmasını engellemekte yatmaktadır (Han, 2023f: 86). Antik Çağ'da Atinalılar, siyaset yapılan alanı, uzamı pnika olarak adlandırmışlardır. Pnika, günümüz toplumlarında düşmüştür. Günümüz iktidarı Antik Yunan'daki siyasal alan olarak açıklanan pnika'yı istememektedir. İktidar ilişkilerinin istediği toplum Antik Yunan'daki agora'da gerçekleşmektedir. Örneğin, ABD Başkanı Trump'ın yeni döneminin başkanlık yemin töreninde Amazon'un kurucusu Jeff Bezos, Meta Şirketi'nin CEO'su Mark Zuckerberg, Apple'ın CEO'su Tim Cook ve Google CEO'su Sundar Pichai gibi teknoloji devleri yan yana yer aldı. X'in sahibi Elon Musk, Trump'ın seçilmesinde önemli rol oynadığı medya haberlerine yansıtılmaktadır (Anadolu Ajansı, 2025b). Trump, dijital agoraların sahipleri ve yöneticileri ile birliktedir ve bu yeni dönem Trump 2.0 olarak adlandırılmaktadır. Politika ile pazaryeri, superpanoptikon ve benliğin sunumu gerçekleştiği uzamlar kesişmekte ve tam bir iktidar ilişkileri görünümünü yaratmaktadır. Hem Foucault'un hem de Han'ın iktidar ilişkileri tanımlarının örnekleri günümüzde kolaylıkla gözlemlenebilmektedir.

Han, algoritmalar ve yapay zekânın iktidar ilişkileri tarafından kullanılarak öznelerin tüm yaşam pratiklerinin birer veri dizgesine indirgendiği vurgu yapmaktadır. O, bu tahakküm biçimini *enformasyon rejimi* olarak açıklamaktadır. Ek olarak Han'a göre disiplin toplumundan başarıya ve performansa odaklı topluma geçişte Üstben, İdeal-Ben'e evrilerek olumlanmaktadır (2023c: 46). Üstben (Süperego), toplumsal vicdan, ahlak ve etikdir. İdeal-Ben ise kişinin olmak istediği, hayal ettiği ve arzuladığı konum, statü, rol, görünüş (fenomen) ve izlenimdir. Öznenin tüm savunma mekânizmalarını düzenleyen ego, günümüz teknoloji agoralarında id'in isteklerini yerine getirmektedir. İd'in istekleri olarak açıklanan arzu, tutku, şehvet, doyum ve haz, günümüz teknoloji agoralarındaki gösterimi başarı, performans, alışveriş, eğlence, şeffaflık, mahremiyetin yitimi, şiddet, aşırı enformasyon, benliği gösterimi, teşhircilik ve

gözetlemedir. Günümüz öznesinde toplumsal vicdan, ahlak ve etik düşmektedir. Günümüz tahakküm ve kendilik tekniklerindeki değişim çalışmada, Han'ın psikopolitika, performans, özgürlük, kutsal insan (homo sacer) ve anlatı/eğlence ile oyun kavramları üzerinden betimlenmekte ve açıklanmaktadır.

Özne ve Psikopolitika

Enformasyon rejimi, herhangi bir biyopolitikaya dayanmamaktadır. Yeni rejim bedenle de ilgilenmemektedir. Enformasyon rejimi, psikopolitika aracılığı ile psichenin (ruhsal aygıt) kontrolünü ele geçirmektedir. Günümüz dijital psikopolitika çağıdır (Han, 2022b: 8; 2022a: 21; 2022b: 7). Günümüz öznesi, iktidar ve iktidar ilişkilerinin sahibi olduğu günümüz dijital teknolojik agoralarında yaşamının büyük bir bölümünü geçirirken, eğlenmekte, oyun oynamakta, benliğini sunmakta, izlenim yönetimi yapmakta, markalar ile iletişime, paylaşıma, etkileşime ve iş birliğine girmekte, enformasyon simülasyonları içinde hem tüketmekte hem de üretmektedir. Tüm bu süreç içerisinde özne, sosyal ve yeni medyada izler de bırakmaktadır. *“Stiegler’e göre de biyoiktidarın yerini psikoiktidarın psikolojik teknikleri alır”* (Han, 2022a: 33). İktidar ilişkileri, sosyal ve yeni medya aracılığı ile öznelerin tüm hayatını izlemekte ve erişebilmektedir (Çakır, 2015; Fuchs, 2016). Ayrıca bu durum, öznelerin tüm davranış, bilişsel ve duygusal özelliklerinin bilinmesine, davranışlarının hem kontrol edilmesine hem de tahmin edilmesine ve yönlendirilmesine de yol açmaktadır. Han’a göre iktidar ilişkileri, itaat yerine kişileri dijital agoralara bağımlı olmasını amaçlamaktadırlar (Han 2022a: 24). Dijital agoralar ile dijital özneler hem sömürülmekte hem de bağımlı hale getirilmektedir. Bağımlılık, bir varlık, nesne ya da insanın kontrolüne girmek, onu doymak bilmez bir iştah ile tüketmek, onu bir arzu nesnesi olarak kabul ederek aşırı bir şekilde tüketmektir (Kuss & Griffiths, 2020; Tarhan & Nurmedov, 2020; Ögel, 2020). Günümüz öznesi için dijital agoralar birer araç (medya) değildir, dijital agoralar özneler için birer arzu nesneleridir. Özneler, dijital agoraları birer arzu nesneleri olarak tüketirken, aynı zamanda özneler, iktidar ilişkilerinin, izlenme, erişim ve takip etme olarak açıklanan tüm bilgilere ulaşmasını da onaylamaktadır. Böylelikle iktidar ilişkileri, büyük verinin gönüllük esasına dayandığı kolaylıkla söylemlendirebilmektedir.

“Datacilık kendini ikinci Aydınlanma olarak açıklamaktadır. Özgür iradeyi, akıllı, bilgi ve bilimi varsayan eylemler ilk Aydınlanma’nın inanç sistemleriydi. Oysa, İkinci Aydınlanma bunu pürüzsüzlüştürerek operasyona koymaktadır. Big Data, psikopolitik bir araçtır ve özneleri sanki bir kukla gibi yönetebilmektedir” (Han, 2024e: 11; 2023e: 31). Büyük Aydınlanma, Orta Çağ’da gerçekleşen cahilliği, şiddeti, eşitsizliği, tiranlığı, otokrasiyi, oligarşiyi ve bilgi ile bilimsizliği tartışmaya açarak, insanlığın Nesnel Tin’in yükselişinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Nesnel Tin, hüküm verendir, objektif olarak doğruyu, gerçeği ve hakikati arayan, araştıran ve inceleyendir. Nesnel Tin sadece söylemde bulunmaz aynı zamanda bulunduğu, yaşadığı, kültürlendiği, kültürleştiği toplumu, kültürü, siyasalı, sanatı, eğitimi ve bilimi inşa edendir (Tan, 2024b). Oysa Han’ın açıkladığı ikinci Aydınlanma (Datacilık), Öznel Tin’in ve davranış bilimlerinin ilgilendiği özneleri açıklamaktadır. Öznel Tin, doğa (dünya) ve insanın doğasından gelen dürtü ve içgüdüler ile biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyal psikolojik duygu ve içgüdülerden etkilenen insan varlığını açıklamaktadır (Tan, 2024b). İktidar ilişkileri, dijital agoralar üzerinden, öznelerin Öznel Tin’inin tüm davranış, bilişsel ve duygusal özelliklerini kontrol ve tahmin edebildiği ve yönlendirebildiği için, özneleri tüm yaşam pratiklerinde birer kukla gibi oynatabilmektedir. Büyük veri, öznenin ruhunu yönetmeyi içeren, psikopolitikanın gerçekleşmesini sağlayan tahakküm bilgisini üretmektedir. Biyoiktidarın yerini psikoiktidar almaktadır. Psikopolitika, panoptikon ile birlikte çalışarak öznelerin düşüncelerini okuma ve kontrol etme konumundadır. Dijital psikopolitika, bilinçdışı mantığına erişerek kitlelerin sosyal davranışlarını da ele geçirmektedir (Han, 2023a: 93; 2024d: 90-92). Han’a göre biyoiktidarın yerini psikoiktidarın almasındaki en önemli başat unsuru büyük veridir. Büyük veri, psikopolitikanın uygulanmasını sağlamakta, psikopolitika da öznelerin hem bilişsel yapısını hem de sosyal davranış ve duygularını ele geçirerek, özneleri sömürmektedir.

Dijital agoralar, Platon’un *Devlet* adlı eserinde yer alan mağara alegorisiyle ilişkilendirilebilir (2013). Bu mağaranın iktidar ilişkileri, gölgelerin sahip olduğu retorik sanatını kullanmaktadır. Retorik bir

inandırma, ikna etme, duygulanım ve his uyandırma, iltifat sanatı ve bilgisidir. Retorikte, kaynağın amacı doğrultusunda hedef kitleyi, ikna etmek, etki etmek ve yönlendirmek amaçlanmaktadır. Hakikatin bir önemi yoktur ve retorikte hakikat düşmüştür. Dijital agoraların gölgeleri *sofist, yönetsel, benmerkezi ve uzamsaldır*. Dijital agoralarda *sofist, yönetsel, benmerkezi ve uzamsal gölgeler*, retorik sanatını gerçekleştirmektedir (Tan, 2022b). Han'a göre de *iletişim kurmak Nietzsche'ye göre aslen, iktidarını başkaları üzerinde genişletmektir ve her kelime bir iktidar ifadesidir* (Han, 2022c: 32-33). Dijital agoralar, psikopolitikanın gerçekleştiği iletişim uzamlarıdır ve psikopolitika bilgi teknolojileri, içerik ve iletişim ağları ile veri dizgeleri (sistemleri) üzerinden gerçekleşmektedir. İktidar ilişkileri, dijital agoralar üzerinden öznelere tahakküm ve kendilik tekniklerini uygularken, öznelere kendi kendilerini tüketmektedir. Performans öznesi (...) artık kendi iradesiyle kendi kendisini sömürmektedir. Sömüren sömürülendir. Şimdi sömürülecek olan ruhtur. Bu yüzdendir ki bu yeni çağa depresyon ya da tükeniş (burnout) gibi ruhsal rahatsızlıklar eşlik etmektedir (Han, 2023g: 17; 2022a: 38). Han, dijital agoralarda gerçekleşen psikopolitika tahakküm teknikleri yüzünden, öznenin kendi kendini sömürdüğü ve tükettiğini, bu yüzden de öznenin hem bir tükeniş evresine geçtiğine hem de öznelere yeni psikolojik rahatsızlıkların çıkmasına yol açtığına vurgu yapılmaktadır.

Özne ve Performans

Özne, deneyimleyen ve deneyimlenen, hayal gücü, sağduyu, irade, akla, bilince ve yargı gücüne sahip olan, mekân ve zamanda var olan ve ötekiler tarafından da kabul edilen varlıktır. Foucault'ya göre iki tip özne vardır: *boyun eğdiren ve tabi olan* (2016: 63). Foucault'nun özneleri sınıflandırmasında, yukarıda da açıklanan, iktidar ilişkilerin kontrolüne giren, kendi içgüdüleri, biyolojisi ve fizyolojisi çerçevesinde dijital agoralara bağımlı olan Özne Tin ile akla, yargı gücünü, düşünme gücüne sahip olan, bilimi ve hakikati arayan Nesne Tin'e gönderme yapılmaktadır. Han'a göre ise günümüz öznesinde öne çıkan başat unsurlar; performans, şeffaflık, aynılık, haz, pornografi ve girişimciliktir.

Günümüz toplumu, bir disiplin toplumu değildir, bir performans toplumdur. Diğer yandan performans öznesi disiplinli olmaya devam da etmektedir. *"Performans toplumunda, motivasyon, inisiyatif ve proje çağrısı başat unsurlardır ve yapabilmek performans öznesi olarak ben'in fiilidir"* (Han, 2023d: 19-21; 2024a: 63). Dijital agoralarda, günümüz öznesinden düşünme, cogito, salt ve pratik aklın eleştirisi ya da eleştirel düşünceye sahip olması beklenmemektedir. İktidar ilişkilerinin istediği, öznelere dijital agoralarda internet ve veri ağlarına katılması ve veri üretmesidir. Öznelere ne kadar çok veri üretirlerse, performansları da o kadar büyük olmaktadır. İktidar ilişkileri, öznelere sadece *dijital agoralarda performanslarını sergilemelerini istememektedir*, aynı zamanda *gerçek uzamda da performanslarını sergilemeleri beklemektedir*. *"Performans, fitness veya botoks zombileri, yaşayan ölü halindeki bir yaşamın görüngüleridir"* (Han, 2023e: 15). Performans toplumu sadece psikopolitika üzerinden çalışmamaktadır aynı zaman da beden üzerinde de etkilidir. Öznenin tüm sağlık verileri, büyük veriye işlenmekte ve özneye göre ilaçlar, beslenme şekilleri, kürler, sağlık ve spor önerileri enformasyon aracılığı ile iletilmektedir. Öznelere böylelikle bedenleri, sağlık bilgileri ve beslenme biçimleri ile günümüz kapitalizmine hizmet etmeye devam etmektedirler.

Günümüz öznesi aynı zamanda birer girişimcidir; içerik üreticisidir; içerik üretebilmek özgürlük olarak iktidar ilişkileri tarafından metaforlaştırılır; girişimcilik özelliği tüm öznelere aynılaştırılır. Neoliberal performans anlatısı, her bireyi kendi kendinin girişimcisine dönüştürmektedir. Neoliberal tahakküm, özgürlük yanılımasının ardına saklanır. *"Performans anlatılarının yarattığı şeffaflık toplumu, aynının cehennemidir"* (Han, 2024c: 74; 2023f: 47; 2022d: 16). Dijital agoralarda, günümüz öznesi Influencer, YouTuber, TikTok veya Fenomen olabilmektedir. Öznenin yarattığı içerik ve anlatının beğenisi, etkileşimi ve aldığı yorum ne kadar çok ise hem bulaşım ve yayılım etkisi hem de performans etkisi o kadar yüksek olabilmektedir. Performansın yarattığı sosyal ve simgesel sermaye, dijital agoralarda ekonomik sermayeye de dönüşebilmektedir. Performans ve aktiflik toplumu, arka yüzü olarak bir

aşırı yorgunluk ve tükenmişlik yaratır. Performans öznesi kendine şiddet uygular. Kendini yıkılıp kalana dek özgürce sömürür (Han, 2023d: 54; 2024a: 39). Aşırı performans, başarıma ve beğenilme isteği öznelere kuşatmakta ve kendi kendilerini sömürme ile sonuçlanmaktadır. Bu süreç öznelere aşırı yorgunluk ve tükenmişlik yaratmaktadır. Ayrıca, öznelere aynışması, bireylerin benliklerini, kimliklerini, kişiliklerini ve karakterlerini de aynıştırmaktadır.

“İtaat öznesi ve disiplin öznesi, karşısında daima Öteki’yi bilirdi. Ötekinin var olduğu zamanlar sona erdi. Bugün, ötekinin negatifiği, yerini aynının pozitifliğine bırakmaktadır” (Han, 2023f: 55-7). Büyük Öteki kavramı, öznelere paylaştığı Simgesel düzene karşılık gelmekte iken küçük Öteki kavramı ise öznenin aynadaki imgesine karşılık gelmektedir (Ateş & Tan, 2024). Han’ın vurgulamak istediği günümüz öznesinin, dijital Agoralarda (aynalarla-medyalarda) ideal benlik olarak açıklanan küçük Öteki’nin peşinde olduğudur. Yukarıda da açıklandığı Simgesel düzen ya da büyük Öteki, *Süperego, Tanrı, Devlet, Vicdan, Akıl, Sağduyu, Bilim, Bilgiler Dizgesi, Ahlak ve Etik*’tir. Günümüz öznesinde ise performans, haz ve doyum başattır. Haz, insanın peşine düşmeye çabaladığı her yerde, bir çıkmaz olduğunu açığa vurmaktadır (Han, 2024a). Han’ın eserlerinde anlattığı performans, yorgunluk ve şeffaflık toplumlarında ve dijital agoralardaki hazzın gösterimi ve sergilenmesi, pornografiktir. Sınırların ve eşiklerin toptan aşındırılması ve ortadan kaldırılması pornografiktir. *“Pornografi hiçbir şey anlatmaz. Doğrudan konuya girer, oysa anlatılmalı olanın erotizmi önemsiz şeylere, tesadüfi ayrıntılara düşkündür”* (Han, 2023c: 107; 2024c: 42). Han, erotizm ile pornografiyi ayırmaktadır. Ona göre erotizm bir anlatıdır; sınırları vardır; anlatıdaki ayrıntılar önemlidir. Oysa pornografide sınır ve detay yoktur ve pornografi anlatılmalı değildir. Han’ın performans öznelere tavsiyesi ise kişiyi olması gereken yapan şey aktif yaşam değil, aksine tefekküre dayalı yaşamdır (Han, 2023d: 37; 2024f). Ona göre özne sadece Özne Tin’i için yaşamamalıdır, aynı zamanda toplumsal yaşamdan uzaklaşmalı, kendine dönmeli ve toplumsal yaşam ile kendisini, eleştirel düşünce çerçevesinde tekrardan ele alması gerekmektedir. Öznelere,

Nesnel Tin’i de bu süreç içerisinde oluşmaktadır. Öznelere de böylelikle kendi kendilerini yeniden üretebilmekte, eleştirel düşünceye ve yaşantısına sahip olabilmektedir.

Özne ve Özgürlük

Günümüz öznesi için yapabilmeyen sınırları yoktur. Performans öznesi, kendisini özgür sanmaktadır, oysa o bir köledir. Performansta kişi sadece kendini üretmektedir. Başarı ve performans toplumu, bir kendini sömürme (Burnout) toplumdur. Performans (başarı, rekabet, nicelenmiş benlik) öznesi, kendini tüketinceye kadar sömürmeye devam edecektir (Han, 2022a: 11-12; 2023a: 23; 2023c: 20). Dijital agoralarda yapabilmeyen olgusu, öznelere bir kültür, yaşam ve davranış biçimi olarak sunulmaktadır. Köle, yukarıda da açıklandığı gibi boyun eğen ve tabi olandır. Oysa özne, boyun eğdiren ve tabi olan arasında seçim yapandır. Paylaşmak birliktir. *“Tüketmek kurtuluştur ve otantik kendilik, meta biçimine bürünmüş kendiliktir. Kendini tüketim aracılığıyla gerçekleştir”* (Han, 2022b: 13; 2023f: 37). Dijital agoralarda bir köle gibi çalışan özne, beğenilmek, like almak, yorum almak ve takipçi sayısını arttırmak için içerik üretip performans sergilerken, içeriklerdeki kurguların malzemelerini üretebilmek için tüketmek de zorundadır. Dijital psikopolitika insan kişiliğini ölçülebilir ve yönetilebilir bir nesne derecesine indirgemektedir (Han, 2023e: 31). Han’ın da belirttiği gibi özne bir performans sergilemek ve başarmak için benliğin sunar ve üretirken, aynı zamanda kişi kendi benliğini tüketmekte ve sömürmektedir. Ona göre bu süreç hem yorgunluk toplumunun oluşmasına yol açarken hem de öznelere de bir tükeniş yaratmaktadır. Diğer yandan kapitalizm ve iktidar ilişkileri için bu durum olumludur. *“Kapitalist ekonomi hayatta kalmayı mutlaklaştırır. Meselesi iyi yaşamak değildir. Kapitalizmi, her şeyi tüketime tabi kılabilmek için her yerde Başka’lığı bertaraf etmektedir”* (Han, 2023c: 30; 2023g: 23). İktidar ilişkileri için, öznelere birer girişimci olarak sermaye üretmesi, performans sergilemesi, kendini tüketmesi ve başarı odaklı olması, yaşamsal bir zorunluluktur. Öznenin kendine dönmesi, ferdi benliğini, Nesnel Tin’ini oluşturması ve beslemesi ile tranzantandal bene ulaşması için Öteki’ne ihtiyaç duymaktadır. Oysa yorgunluk, palyatif ve şeffaflık toplumu ile psikoiktidar ve psikopolitika aynı olan tek tip bir özne yaratmaya çalışmaktadır.

Dijital agoralarda özgürlük ve panoptikonun sentezlenmesi, iktidar ilişkileri için tahakkümü hiçbir eksiği olmayan (kusursuz) durumuna getirmektedir. Günümüzde herkes kendi şirketinin kendini sömüren işçidir. Selfieler, boş formlar içindeki kendiliktir. *“Like/Beğendim özneler için dijital -Amin-dir. Dijital kapitalizmin performans öznesi, bir iktidar ve buyuran (efendi) olmaksızın kendi kendini gönüllü olarak sömürdüğü ölçüde salt bir köle haline gelmektedir. Tüm özneler, hem efendi hem de köledir”* (Han, 2022a: 15-22; 2023a: 55; 2022b: 10; 2023f: 32; 2023e: 25). Dijital agoralarda gözetim, öznelerin gönüllülük esasına göre işlemektedir (Lyon, 1994). Özneler, dijital agoralardan gelen güncellenme, hesap açma, içerik oluşturma, yazılım ve uygulamaları indirme gibi işlemlerde onay içeriklerini okumadan kabul etmektedir. Efendi boyun eğdirendir ama dijital agoralarda özneler performans segilemek, like'lar ile Amin'ler alabilmek ve başarıya ulaşmak için kendi benliklerini ve bedenlerini sömürmekte ve teşhir etmektedir. Günümüz dijital agoralarında, özneler efendiyi unutmuştur. Aslında efendi dijital agoraların sahipleri olan iktidar ilişkileridir ama özneler bunu fark etmeden, özgürlük içinde oldukları düşünmekte, hissetmekte, üretmekte ve tüketmektedir. Öznelerin ürettikleri de tükettikleri de kendileridir. Haberler anlatıya dönüştürülür. Kurmaca ve gerçeklik arasındaki ayrım belirsizleşmektedir (Han, 2022b: 19). Doğruyu oynayan, hakikati söyleyen parhesia'yı kullanan parrhesiastes, Han'ın söyleminde Öteki ve Başka'dır. Ruh-Tin, öteki karşısında uyanır. Öteki'nin negatifliği onu canlı tutar. Sadece kendi kendisiyle bağıntılı olan, kendinde ısrar eden kimse Tin'den yoksundur. Dünya, karşıtlığın negatifliğini giderek daha fazla yitirir. Dijital medya bu gelişmeyi hızlandırır. Dijital düzen, yersel düzene, yeryüzünün düzenine terstir (Han, 2024d: 63; 2023f: 49). Han'a göre Öteki ve Başka özneyi kuşatarak, özneye Nesnel Tin'i, doğruyu, aşkın olanı ve hakikati hatırlatır. Oysa dijital agoralarda özneler aynılık olgusu tarafından kuşatılmıştır.

“Aynının aşırı çoğalması (...) Öteki'nin defedilişi, obez bir boşluk yaratmaktadır. Bugün, giderek daha da narsisistleşen bir toplumda yaşamaktayız. Oysa, bir insanla karşılaşmak, Levinas'a göre, bir gizem tarafından ayık tutulmak demektir. Varlık sadece

kendine benzeyen bir şeydir” (Han, 2023f: 13; 2023g: 10; 2023f: 79; 2023i: 15). Varlık, özne ancak diğerlerinden ayrılarak var olabilmektedir. Özne ayrışabilmek için ise Başka ve Öteki'ye ihtiyaç duymaktadır. Mevcut şimdiki zaman aynının zamansallığıdır (Han, 2023g: 22). Günümüz dijital agoralarında, iktidar ilişkileri, öznelerin neredeyse birer taklit (mimesis) yaşama indirgenmesini istemektedir. Antik Yunan Çağ'ında filozofları Varlığın eşsiz ve taklitsiz olması gerekliliğine vurgu yaparken, günümüz özneleri aynı olmak için birer performans öznelerine dönerek, bir burnout süreci ile karşı karşıya kalmaktadır.

Özne ve Kutsal İnsan (Homo Sacer)

Agamben, *Kutsal İnsan* (Homo Sacer) kavramını, hem dini (kurban edilmeyen, kurban ritüeli, ayinin dışında tutulan kişi) hem de hukuk alanında da bir dışlanmışlık (kurban edilmeyen ama öldürülebilen insan) yaşayan *çıplak insanı* tanımlamak için kullanmıştır (2020). *“Homo sacer, kökensel olarak, bir ihlal sebebiyle toplumun dışına itilmiş kişidir (...) Agamben'e göre, homo sacer, mutlak olarak öldürülebilir yaşamdır”* (Han, 2023d: 34). Homo sacer, toplumun, hukukun ve dinin dışına itilmiş öznedir. Han, Agamben'in homo sacer tanımlamasına katılmamaktadır. Günümüz özneleri, ölmeyecek kadar canlı ve yaşamayacak kadar ölüdürler. Bugünün performans öznesi aynı anda bir fail (Tater) hem de bir kurban (Opfer) olabilmektedir. Performans öznesi olan homines sacri, egemenlik toplumundakilerden ayrılır; öldürülmeleri ve kurban edilmeleri kesinlikle imkan yoktur (Han, 2022a: 32; 2023c: 134; 2024d: 23; 2023c: 134). Han'a göre günümüz homo sacer'i hukukun, dinin ve toplumun dışına atılan öznesi olarak tanımlamamaktadır. Ona göre günümüz öznesi, performans öznesidir. Özne, performansını efendisi için değil (egemen olan için değil), Başka ve Öteki ile iletişime, etkileşime ve iş birliğine girmek için değil, sadece kendisi için, İdeal Ben'liğini beslemek için sergilemektedir. Özlüce, özne arzu, haz, doyum, like ve performansın getirdiği başarının peşindedir. Oysa ahlak acıdır. *“Ahlaki mükemmeliyete, yazi azizliğe giden yol bir via dolaris'tir. Kutsal olan, üretimden kopmayı gerektirir. Üretimin totalleşmesi, yaşamın kutsallığını elinden almaktadır”* (Han, 2023b: 59; 2023a: 57-58; 2023c: 134). Han'a göre öznenin olgunlaşması, hayatın içinde var

oluşunun farkına varmasının yolları; acı ve tüketim ile üretim hayatının dışında kalarak tefekkür içerisinde yaşamaktır. Ona göre, haz ile öznenin ilişkisi, özneyi aynının cehennemine giden bir yol açıklarken, acı ile imtihanını, azizliğe giden bir yol olan *via doloris* kavramı üzerinden açıklamaktadır. Öznenin kutsal olanla ve hayatın kutsallığı ile tanışması için aynının, total olan üretim ve tüketimden uzaklaşması gerekmektedir.

Öznenin, Anlatı/Eğlence ve Oyun ile İlişkisi

Anlatı, gerçek yaşamdaki nesne, olay, imge, kavram, görsel, gösterge, ses, renk ve sözcüklerden anlama gücü ile gereksiz olanları çıkarak bir kurgu ve kurmaca süreci içerisinde tekrardan yapılandırarak ve biçimlendirerek yaratma gücüdür. İktidar ilişkileri dijital agoralar ile öznelere anlatıları izleterek, dinleterek ve okutarak, yaşadıkları gerçek yaşam dünyasından, özneleri yaşatmak istedikleri, anlatıların egemen olduğu, simülasyonlar, mimesisler, aynılar ve şeffaflıklar olduğu bir dünyaya doğru yolculuk yapmalarını istemektedirler. Günümüz sahnelerinde yaşanan sadece duygu krizi değildir, aynı zamanda bir anlatı krizidir. Kitle eğlencesi anlam ve değerleri, anlatısal ve duygusal yollardan dolaşıma sokmaktadır. Dijital ortam bir etkilenim-duygulanım ortamıdır. *“Heyecanlar şeylerden daha uçucudur. Heyecan tüketimi narsisistik kendilik-ilişkisini güçlendirir. Tükenmişliğin (Burn-out) ilk aşaması da coşkudur”* (Han, 2022a: 50; 2023b: 81; 2024d: 13; 2023a: 13; 2023f: 47). Han'a göre anlatıların sergilendiği uzamlarda duygu krizi yaşanmaktadır. Anlatıların sahip olduğu duygulanımlar ile ortaya çıkan heyecan, coşku, duygulanım ve hisler, dijital ortama ve dijital agoralara taşınmıştır. Dijital agolardaki duygulanım ve hisler geçicidir ama diğer yandan bu duygulanım ve hisler öznelerin narsisistik özelliklerini tetiklemekte ve güçlendirmektedir. Tetiklenen ve güçlenen narsisistik özellikleri, kişilerin kendi kendini sömürmesine yol açarken, Han'a göre bunun nedenin ilk aşaması duygulanım ve hisler ile uyanan coşkudur.

“Eğlence günümüzün yeni bir modeli olarak yükselmektedir. Eğlence günümüzde (...) neyin aslında var olduğuna karar verendir” (Han, 2023b: 114-13). Dijital agoraların başat unsurlardan biri de eğlencedir. Günümüz öznesi, gündelik yaşamının neredeyse

dörtte birini dijital agoralarda geçirmektedir. Sosyal medya bir Web 2.0. teknolojisidir ve özneler sosyal medya mecralarında içerik üretmekte ve var olan içerikler ile etkileşerek eğlenmektedir (Hinton & Hjorth, 2013). Diğer yandan işin oyunlaştırılması, homo ludens (oyun oynayan insan)'i de sömürmektedir. İnsan oyun oynadığı sırada, kendini tahakküm tekniklerini de tabi kılmaktadır. Diğer yandan, dijital agoralardaki oyunlar deterministik (belirlenmiş)tir, indeterministik (belirlenmemiş) değildir. Dijital agoralardaki deterministik oyunlar öznelerin boş zamanlarını sömürürken, diğer yandan indeterministik oyunlar öznelerin yaratıcı güçlerini ortaya çıkarmaktadır. İndeterministik oyunlar, özneyi yeniden kurmakta ve yapılandırmaktadır.

Dijital agoralardaki iletişim, pathos (duygulanım, his, duygu) odaklıdır. Twitter, Facebook, Instagram, TikTok ve Snapchat (...) bunlar birer anlatı değil, enformasyon medyasıdır. Enformasyon rejiminin öznesi kendini özgür, rekabetçi, başarılı, özgün ve yararcı olarak gösterir. Kendini üretir ve kendini gerçekleştirir. Enformasyon yığılması dünyadaki bilgi yitirimini, gürültü seviyesini iyice artırır. Oysa, düşünce sessizliği gerektirir (Han, 2023a: 20; 2024c: 33; 2022b: 8; 2023g: 54). Han'a göre dijital agoralar anlatıların değil enformasyonlar üzerine kuruludur ve dijital enformasyonlar öznelerde duygulanım ve hisleri ortaya çıkarmaya odaklanmaktadır. Performans öznesi, kendinin özgür olduğu düşünür, diğerlerinden ayrılmak için özgün ve yaratıcı olmak yerine, otantiklik ve yararcı özelliklerini geliştirir, üretir ve sergiler. Aşırı dijital enformasyon, hem gürültüyü artırır hem de düşüncenin, Nesnel Tin'in ortaya çıkmasını engeller. Esasen gürültünün olması iktidar ilişkilerinin yararınadır. Aşırı enformasyon ve gürültü hakikati gizler ve ifşa olmasını engeller. Ek olarak, neoliberal psikopolitika, (...) heyecan üzerinden kişiyi derinden yakalar. Kapitalizm, storytelling yoluyla, anlatıyı kendine mal eder ve tüketime sunar (Han, 2022a: 55-37; 2024c: 11). İktidar ilişkilerinin dijital agoralardaki özneleri yönetebilmeleri için psikopolitikanın, performansın, başarının ve şeffaflığın gerçekleşmesindeki tüm engeller hemen ve ivedilikle çözümlenmelidir. Han'a göre günümüz öznelerinin yaşadığı toplumlar, şeffaflık, yorgunluk ve palyatif toplumlardır.

Toplamlar

Şeffaflık Toplumu

Şeffaflık (Transparenz) kökensel olarak ortaya çıkmak veya görünür olmak anlamına gelmektedir. Günümüzde ise şeffaflık neoliberal bir aygıttan (Dispositiv) başka bir şey değildir. Dijital agoralarda herşey enformasyona dönüştürülür ve imgeler ortaya çıkarak, görünür olmaktadır. Han'a göre şeffaflık, dijital agoraların ta kendisidir ve hem öznel hem de öznelerin oluşturduğu toplum şeffaflaşmaktadır. *"Enformasyon toplumu, zihinsel gerilimin yükseldiği bir çağdır, çünkü enformasyonun özü sürpriz ve sağladığı uyarıcıdır"* (Han, 2023e: 44; 2022a: 18; 2022b: 23). Aşırı üretim, verimlik, tüketim, iletişim, enformasyon, içerik ve haber öznenin sadece bağışıklık sistemini değil aynı zamanda psikolojik-nöronal sistemini de zorlamaktadır. *"Zamanımızın patolojik alameti bastırma değil, depresyondur. Yıkıcı baskı ötekiden değil, içten gelir"* (Han, 2024c: 20; 2023c: 97; 2023e: 43; 2023f: 7). Han'a göre dijital agoralarda yaratılan aşırı enformasyon, psikopolitika ve psikoiktidarın tahakküm teknikleri öznelerin bağışıklık yapısına zarar vermektedir. Öznelerin aşırı performans ve başarı odaklı olması şeffaflığı arttırırken, tükeniş öznenin içerisinden gelmektedir.

"Şeffaflık neoliberal bir aygıttır ve özgürlüğü sömürmektedir. Şeffaflık toplumu bir olumluluk toplumdur. Şeffaflık toplumu olumluluğu ile bir aynılık cehennemidir" (Han, 2022d: 12; 2023e: 43; 2022d: 23). Dijital agoralar, iktidar ilişkilerinin yarattığı ve sahip olduğu ve yönettiği bir araçtır ve bu araçta, performans, otantiklik, aynılık ve olumluluk başat unsurlardır. Şeffaflık ortaya çıkan ve görünür olandır. Oysa, hakikat tüm diğerlerini taca atan, kendini ifşa eden ve diğerlerine boyun eğdiren efendidir. Şeffaflık, büyü'nün bozulmasının yeni ifadesidir. Şeffaflık, dünyayı veri ve enformasyon içinde çözündürerek büyü'nü bozmaktadır (Han, 2023c: 106; 2024d: 35; 2024c: 52). Han, şeffaflık olgusu ve toplumunda mesafelerin ortadan kalktığına, herşeyin görünür olduğuna, numenlerin yerine fenomenlerin alması ile erotizmin öldüğüne ve tüm bu unsurların yitiminin ise pornografiye öne çıkardığına vurgu yapmaktadır. Şeffaflık toplumunda, gizemli anlatıların yerini dijital enformasyon alarak, anlatılardaki mesafe,

gizem, anlatının büyü'sü, olay örgüsü ve dramaturjisi düşmektedir.

Yorgunluk Toplumu

Han, yorgunluk toplumunu *Prometheus Miti* üzerinden anlatmaktadır (Han, 2023d: 7). Han'a göre Prometheus mitindeki, sürekli büyüyen, kendini yenileyen bir insan ciğeri ile beslenen kartal (kendilik-ilşkisi-benlik ideali) ile bir kendi kendini sömürme ilişkisi anlatılmaktadır. *"Performans öznesi, yorgunluk toplumunun kök-figürüdür"* (Han, 2023d: 7). Yorgunluk toplumunun öznesi, performans öznesidir ve o, dijital agoralarda kendi kendini sömüren bir girişimcidir. Özne, iktidar ilişkilerinin sahip olduğu dijital agoralarda kendisinin ürettiği içerikler ile hem iktidar ilişkilerini hem de kendisini beslemektedir. Dijital özne, dijital agoralarda hem köledir hem de efendidir. Çalışma, performans ve başarısı ile kölelikten efendiliğe terfi etmektedir. Ama efendi olduğu anda yeniden köleleşmektedir. Hemen tepki vermek ve her dürtünün peşinden gitmek zaten bir hastalık, bir çöküş ve tükenmişlik semptomudur. Bugün, toplum, kendini artan ölçüde immünolojik organizasyon ve savunma şemasından bir kümelenme içinde bulmaktadır. Performans toplumu depresif ve mağluplar yaratmaktadır (Han, 2023d: 39-11-20). Dijital özne, yorgunluk toplumunun öznesi, efendilerin yarattığı güdü ve dürtülerden etkilenecek hemen tepki vermektedir. Bu durumun yarattığı aşırı bağımlılık ve performans, öznenin bağışıklık yapısına zarar vererek, özneye bir tükeniş (burnout) semptomunun oluşmasını sağlamaktadır. Öznelerin aynışması ve şeffaflaşması, toplumda da aynı rahatsızlıkları ortaya çıkarmaktadır. Han'a göre kişiyi olması gereken kişi yapan şey öncelikle aktif yaşam değil, aksine tefekküre dayalı yaşamdır. Ne kadar aktif olursan, o kadar özgür olacağına inanmak bir yanılsamadır. Performans ve aktiflik toplumu, bir aşırı yorgunluk ve tükenmişlik yaratır (Han, 2023d: 37-40-54). Han'ın dijital öznelerle tavsiyesi, dijital agoralardan uzak durması ile öznenin kendine ve Nesnel Tin'ine dönerek, kendi varlığının aşkınsal yönünü fark etmesi, fenomenleri değil, numenlerin salt gerçekliğini ve salt gerçekliğinin anlamını bilmesidir. Bu bilince sahip olmanın yolu tefekkür içerisinde yaşamaktan geçmektedir.

Palyatif Toplum

Palyatif kavramı geçici olanı, bir geçiştirici önlemi anlatmaktadır. Dijital agoralara palyatif kavramı yazıldığında palyatif bakım ile karşılaşılmaktadır. Palyatif bakım, kişinin kendi doğası olarak açıklanan hem biyolojik ve fizyolojik acılarından hem de psikesinde gerçekleşen stres ve kaygılarından kurtulmasını amaçlamaktadır. Han'a göre de, palyatif toplum bir olumluluk toplumdur. *"Palyatif siyasetin acıya cesareti yoktur (...) acıyı tıbbileştirerek ve özelleştirerek siyasetten arındırmaktadır"* (2024a: 28-14-24). Günümüz dünyasında, zamanın ruhunda öznenin acı ile tanışması bile iktidar ilişkileri için ölümcül bir sorundur. Özne acı çekmesi sonucunda, uykudan uyanması, kendi doğasından gelen yönlendirmeleri (haz, arzu, dürtü) kontrol etmesi, kurtuluş yolunu bulması, siyasal varlığını keşfetmesi ve siyasal dilini kullanması, egemen olan iktidar ilişkileri için başat bir sorundur.

Günümüz yaşamında performans kavramı ve olgusu, başarıdır, kendini gerçekleştirmektir, ödüdür, statü kazanmaktadır, rekabettir, ilerlemedir, sosyalleşmektir, ideal yaşamı yaşamaktır, ideal benliğe sahip olmak ve onu sunmaktır, ideal rolü oynamaktır, stres, korku ve negatif duygulardan kaçabilme yoludur, belki en önemlisi de güç ve güce sahip olmaktır. Performans kavramı ve olgusunun sahip olduğu boyutlar özneleri kuşatmaktadır. Öznenin bu boyutlara sahip olabilmesi için kendi kendi sömürmesi de gerekmektedir (Han, 2024a: 41; 2022b: 48). Palyatif toplumda hakikat düşmüştür, dijital agolarların gerçekleri ve doğruları özneler hakikat olarak dayatılmaktadır. Özlüce, palyatif toplum hakikati olmayan bir toplumdur, aynının cehennemidir.

Sonuç

Çalışmada, iktidar ilişkilerinin sahip olduğu ve yönettiği dijital teknolojilerle oluşturulan parsellenmiş uzamlar olan dijital agoralar (yeni ve sosyal medya uzamları/platforamları/araçları), Han'ın kavram, kuram ve yaklaşımları çerçevesinde analiz edilerek, çözümlenmiş ve betimlenmiştir. Çalışmanın bulgularına göre dijital agoralarda enformasyon rejimi gerçekleşmektedir. Enformasyon rejimi, bir disiplin toplumu değildir, bir performans toplumdur.

Günümüz öznesi ve toplumunun başat unsurları; performans, arzu, haz, başarı, rekabet, like, beğenme, etkileşim ve takipçi sayıları, görünüş, görünüm, sergileme, gözetleme ve doyumdur. Performans öznesi, kendisinin özgür olduğu düşünmektedir ve diğerlerinden ayrılmak için özgün ve yaratıcı olmak yerine, otantiklik ve yararcı özelliklerini geliştirmekte, üretmekte ve sergilemektedir. Aşırı performans, başarı ve beğenilme isteği özneleri kuşatmakta ve kendi kendilerini sömürmesi ile sonuçlanmaktadır. Aynı zamanda, bu süreç öznelerde aşırı yorgunluk ve tükenmişlik yaratmaktadır. Ayrıca, öznelerin aynışması, öznelerin benliği ile özne ve toplumun kimliği, kişiliği ve karakterini de aynılaştırmaktadır. Dijital agoralarda performans sergileyen dijital özneler hem aynışırken ve şeffaflaşırken hem de narsistik davranış sadece öznenin değil aynı zamanda bir toplumsal kültürün davranış özelliklerine doğru dönüşmektedir.

Enformasyon rejiminde gerçekleşen yeni tahakküm ve kendilik tekniği, psikopolitikadır. Yeni rejim bedenle ilgilenmemektedir. Enformasyon rejimi, psikopolitika aracılığı ile psichenin (ruhsal aygıt) kontrolünü ele geçirmektedir. Dijital agoralar, enformasyon rejiminin, psikopolitikanın gerçekleştiği iletişim uzamlarıdır. Psikopolitika, bilgi teknolojileri, internet, içerik ve iletişim ağlarının yöndeşmesi ile gerçekleşen dijital agoralardaki veri dizgeleri (sistemleri) üzerinden gerçekleşmektedir. Biyoiktidarın yerini psikoiktidarın almasındaki en önemli başat unsuru datacılıktır. Büyük veri, egemen olanlar ve iktidar ilişkileri için dijital özneleri kontrol etme, denetleme, yönlendirme ve sınırlayabilme yöntemi ile bir rejim şekline dönüşmüştür. Büyük veri ile iktidar ilişkileri, dijital özneleri hem sömürmekte hem de onları araca bağımlı hale getirmektedir.

Günümüzde, iktidar ilişkileri dijital agoralarda enformasyon rejimini gerçekleştirmektedir. İktidar ilişkileri, öznelerin dijital agoralarda deneyimlenmesine sağlayarak, insan yaşamını şeffaflaştırmakta, aynılaştırmakta ve pornografik çıplak bir yaşama dönüştürmektedir. Antik Yunan'da siyasal öznenin varlığını sergilediği siyasal uzam olarak açıklanan Pnika, iktidar ilişkilerinin sahip olduğu dijital agoralardan düşmüştür. İktidar

ilişkileri, siyasal özneyi de istememektedir. Siyasal özne, normları, adaleti, hukuku, eşitliği, mahremiyeti, özgürlüğü, iktidarı, yönetimi, siyaseti ve siyasal rejimi eleştiren ve sorgulayandır. Siyasal özne, Nesnel Tin'in özelliklerine sahiptir. Dijital agoraların sahipleri, öznelerin siyasal bir varlık olmalarını istememektedir, istenen öznelerin kendileri sergilemeleri, sergilenen ürün, hizmet ve markaları almaları, özlüce gösteri ve tüketim toplumunun getirdiği hayatı yaşamalarıdır. Diğer bir deyişle, iktidar ilişkilerinin istediği toplum Antik Yunan'daki agora uzamının özellikleridir. Teknolojinin yarattığı dijital agoralarda (Facebook, Instagram, X, TikTok vb.) özne, birey ve politik öznenin yaptığı içerik, paylaşım, etkileşim, katılım ve beğeniler birer metadır. Özlüce, alınıp satılan birer veri dizgeleridir. Dijital agoraların öznesinde öne çıkan başat unsurlar; performans, şeffaflık, aynılık, haz, pornografi ve girişimciliktir.

Enformasyon rejiminde yaşayan özne, kendini özgür sanmaktadır, gerçekte ise performans öznesi bir köledir. Performans öznesi daima bir enformasyon bombardımanı altında kalırken, kendisi de enformasyon üretmektedir. Dijital agoralar anlatıların değil enformasyonların üzerine kuruludur. Dijital agoralar tarafından yaratılan dijital enformasyonlar duygu, duygulanım ve hislere sahip olan bir uyarıcı olarak özne ve toplumlarda coşku ve heyecanları ortaya çıkarmaya odaklanmaktadır. Enformasyonun özü, sürpriz ve sağladığı uyarıcıdır. Dijital agoralarda yaratılan aşırı enformasyon, psikopolitika ve psikoiktidar, öznelerin bağımsızlık yapısına zarar vermektedir. Öznelerin aşırı performans ve başarı odaklı olması şeffaflığı arttırırken, tükeniş öznenin içinden gelmektedir. Aşırı dijital enformasyon, hem gürültüyü arttırmakta hem de düşüncenin, Nesnel Tin'in ortaya çıkmasını engellemektedir. Performans öznesinin beslediği ideal benliği değildir, sürekli büyüyen, kendini yenileyen ve kendi kendini sömüren süper ideal benliğidir.

Dijital agoralarda özneler, aynılık olgusu tarafından kuşatılmıştır. Aynı olan özne içkin olana varlığa gönderme yapmaktadır. İçkin olan (Immanenz) insan varlığının biyolojisi, fizyolojisi, içgüdüleri, dürtüleri, arzuları ve hazlarının doyurulmasıdır. İçkinlik hem özneyi hem de yaşadığı toplumu dönüştürmektedir.

Bu dönüşüm, dijital öznelerin kendini uyaracak olan Öteki'yi ve Başka'yı değil, sadece kendi kendilerini tükettiği, kendi kendilerini dinlediği yankı odalarını, yaşam biçimlerini ve kültürel ortamları yaratmaktadır. İçkin olan özne kendine dönmekte, narsistik özellikleri yükselmekte ve benliği bölünmektedir. Bu bölünme sadece narsistik değil aynı zamanda şiddeti (shadow/gölge arketipi) de barındırmaktadır. Yorgunluk, palyatif ve şeffaflık toplumu ile psikoiktidar ve psikopolitika aynı olan tek tip bir özne yaratmaktadır. Oysa, Öteki ve Başka hem özneyi kuşatarak, özneye Nesnel Tin'i, doğruyu, aşkın olanı ve hakikati hatırlatmakta hem de öznenin kendine dönmesi, ferdi benliğini, Nesnel Tin'inini oluşturması ve beslemesi, tranzantandal benine ulaşmasını sağlamaktadır. Dijital özneler, dijital agoraları bir haz nesnesi olarak değil, aydınlanmak ve Başka ve Öteki'yi keşfetmek için, hakikat oyununa katılıp hem kendi önünü hem de yaşadığı toplumun aydınlatmak için kullanmalıdır. Öznenin kendine ve Nesnel Tin'ine dönerek, kendi varlığının aşkınsal yönünü fark etmesi, fenomenleri değil, numenlerin salt gerçekliğini ve salt gerçekliğini anlamı bilmesi gerekmektedir. Öznenin bu bilince sahip olmanın yolu tefekkür içerisinde yaşamaktan geçmektedir. Çalışma, Han'ın aynışma kavramının siyasal iletişimdeki gösterimlerinin incelenmesini bir öneri olarak sunmaktadır.

Kaynaklar

- Agamben, G. (2017). *Dünyevileştirmeler*. (Parlak, B. Çev.). İstanbul: MonoKL Yayınları.
- Agamben, G. (2020). *Kutsal insan: Egemen iktidar ve çıplak hayat*. (Türkmen, İ. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Anadolu Ajansı. (2025a). Google'ın 2023 yılı toplam geliri, Erişim Tarihi: 03 Şubat 2025. <https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/google-reklam-gelirlerinin-yuzde-68ini-abd-disindaki-ulkelerden-sagladı/3326396>
- Anadolu Ajansı. (2025b). Trump 2.0: Teknoloji devleriyle yeni dönem. Erişim Tarihi: 06 Şubat 2025. <https://www.aa.com.tr/tr/analiz/trump-20-teknoloji-devleriyle-yeni-donem/3464197>

- Arrighi, G. (2016) *Uzun yirminci yüzyıl: Para güç ve çağımızın kökenleri*. (Boztemur, R. Çev.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Armutlu, İ. İ. & Tan, H. (2024). Transhümanizm olgularının medyaya yansımalarını göstergebilimsel olarak çözümlemek: Kabuktaki hayalet örneği. *Yeni Yüzyıl'da İletişim Çalışmaları*, 2(10), 69-88.
- Ateş, İ. Ş. & Tan, H. (2024). Sosyal medyada gerçekleşen aktarım olgusunu Freudyen ve Lacancı yaklaşımlar üzerinden eleştirel bir değerlendirme. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 7(2), 51-78. <https://doi.org/10.33464/mediaj.1509037>
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri*. (Adanır, O. & Bilgin A. Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim toplumu*. (Deliceçaylı, H. & Keskin, F. Çev.).Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Adanır, O. Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları
- BBC Türkçe. (2025). Apple, piyasa değeri 3 trilyon doları aşan ilk şirket oldu. Erişim Tarihi: 03 Ocak 2025. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-59863600>
- Bennett, R. & Helen, G. (1999). Organisational factors and knowledge management within large marketing departments: an empirical study. *Journal of knowledge management* 3.3: 212-225.
- Braudel, F. (2014). *Kapitalizmin kısa tarihi*. (Yerguz, İ. Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Britannica (2025). Agora. Erişim Tarihi: 21 Mayıs 2025. <https://www.britannica.com/topic/agora>
- Boyd, Danah. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. London: Yale University,
- Castells, M. (2013a). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, ağ toplumun yükselişi cilt 1*. (Kılıç, E. Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2013b). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, kimliğin yükselişi cilt 2*. (Kılıç, E. Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2013c). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, binyılın sonu cilt 3*. (Kılıç, E. Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çakır, M. (2015). *İnternette gösteri ve gözetim: Eleştirel bir okuma*, Ankara: Ütopya Yayınları
- Debord, G. (2014). *Gösteri toplumu*. (Ekmekçi, A. & Taşkent, O. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dobb, M., Takahaşi, K. H, Sweezy, P., Hill, C., & Hilton R. (2000). *Feodalizmden kapitalizme geçiş*. (Yetkin, Ç. Çev.). İstanbul: Analiz Basım Yayın.
- Flew, T. (2008). *New media: An introduction*, New York: Oxford University Press,
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin doğuşu*. (Kılıçbay, M. A. Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2008). *The Government of self and others: Lectures at the college de France: 1982-1983*. Translated by Arnold Davidson, Great Britain: Palgrave Macmillan.
- Foucault, M. (2015a). *İktidarın gözü*. (Ergüden, I. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2015b). *Kelimeler ve şeyler: İnsan bilimlerinin bir arkeolojisi*. (Kılıçbay, M. A. Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2015c). *Öznenin yorumbilgisi: College de France dersleri (1981-1982)*. (Keskin, F. Çev.).

İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

enflasyon-darbesi-3433358-ekonomi

Foucault, M. (2015d). *Biyopolitikanın doğuşu: College de France dersleri (1978-1979)*. (Tayla, A. Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Han, B. C. (2022a). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri*. (Barışcan, H. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Foucault, M. (2015e). *Büyük kapatılma*. (Ergüden, I. & Keskin, F. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Han, B. C. (2022b). *Enfokrasi: Dijitalleşme ve demokrasinin krizi*. (Özdemir, M. Çev.). İstanbul: Ketebe Yayınları.

Foucault, M. (2016). *Özne ve iktidar*. (Ergüden, I. & Akinhay, O. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Han, B. C. (2022c). *İktidar nedir?*. (Özdemir, M. Çev.). İstanbul: İnsan Yayınları.

Foucault, M. (2017a). *Hermenötiğin kökeni: Kendilik hakkında-Dartmouth konferansları, 1980*. (Solmaz, Ş. S. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Han, B. C. (2022d). *Şeffaflık toplumu*. (Barışcan, H. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Foucault, M. (2017b). *Doğruyu söylemek*. (Eksen, K. Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Han, B. C. (2023a). *Ritüellerin yok oluşuna dair: Günümüzün bir topolojisi*. Çeviren Çağlar Tanyeri. İstanbul: İnka Kitap.

Fuchs, C. (2015). *Dijital emek ve Karl Marx*, (Kalaycı, T. E. & Oğuz, S. Çev.), Ankara: NotaBene Yayınları.

Han, B. C. (2023b). *Eğlencenin iyisi: Batı sanatında ciddi/eğlenceli ikiliği*. (Barışcan, H. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Fuchs, C. (2016). *Sosyal medya: Eleştirel bir giriş*, (Kalaycı, İ. & Saraçoğlu, D. Çev.), Ankara: NotaBene Yayınları.

Han, B. C. (2023c). *Şiddetin topolojisi*. (Zaptçioğlu, D. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Fuchs, C. (2021). *Dijital kapitalizm çağında Marx'ı yeniden okumak*, (Saraçoğlu, D. Çev.), İstanbul: NotaBene Yayınları.

Han, B. C. (2023d). *Yorgunluk toplumu*. (Yalçın, S. Çev.), İstanbul: İnka Kitap.

Gümüş, S. (2023). Sosyal medyanın kamusal alan temsiliyeti üzerine bir tartışma. 4. *BOYUT Medya Ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*(22), 21-48. <https://doi.org/10.26650/4boyut.2023.1264171>

Han, B. C. (2023e). *Kapitalizm ve ölüm dürtüsü: Denemeler ve söyleşiler*. (Tanyeri, Ç. Çev.), İstanbul: İnka Kitap.

Habermas, J. (2001). *İletişimsel eylem kuramı: 1. ve 2. cilt*, (Tüzel, M. Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınevi

Han, B. C. (2023f). *Ötekini kovmak: Günümüzde toplum, algı ve iletişim*, (Özdemir, M. Çev.), İstanbul: Ketebe Yayınları.

Habermas, J. (2014). *Kamusal alanın yapısal dönüşümü*, (Bora, T. & Sancar, M. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

Han, B. C. (2023g). *Eros'un ıstırabı*. (Öztürk, Ş. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Habertürk. (2025). Teknoloji devlerine enflasyon darbesi. Erişim Tarihi: 03 Ocak 2025. <https://www.haberturk.com/teknoloji-devlerine->

Han, B. C. (2023h). *Yeryüzüne övgü: Bahçelere bir yolculuk*. (Ermış, N. Çev.), İstanbul: İnka Kitap.

Han, B. C. (2023i). *Çakma: Çince yapıbozum*. (Atam, S. Çev.), İstanbul: Telemak Kitap

- Han, B. C. (2024a). *Palyatif toplum: Günümüzde acı*. (Barişcan, H. Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Han, B. C. (2024b). *Hiper-kültürelilik: Kültür ve küreselleşme*. (Türk, M. S. Çev.), İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Han, B. C. (2024c). *Anlatının krizi*. (Erşen, M. Çev.), İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Han, B. C. (2024d). *Sürünün içinde: Dijital dünyaya bakışlar*. (Sarıkartal, Z. Çev.), İstanbul: İnka Kitap.
- Han, B. C. (2024e). *Güzeli kurtarmak*. (Filiz, K. Çev.), İstanbul: İnsan Yayınları.
- Han, B. C. (2024f). *Tefekkür yaşamı: Ya da eylemsizlik üzerine*. (Tut, B. Çev.), İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Hayles, N. K. (2012). How we think: Transforming power and digital technologies. *Understanding digital humanities*, içinde edited by Berry, M. David, (pp.42-66). Great Britain: Palgrave MacMillan
- Hinton, S. & Hjorth L. (2013). *Understanding social media*. London: Sage Publications Ltd.
- Huberman, L. (1991). *Feodal toplumdan yirminci yüzyıla*. (Belge, M. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*, New York: New York University Press,
- Jordan, S. R. (2014). Beneficence and the expert bureaucracy: Ethics for the future of big data governance. *Public Integrity* 16.4 : 375-394.
- Kalseth, K. & Sarah, C. (2001). Knowledge management: Development strategy or business strategy?. *Information Development* 17.3: 163-172.
- Köselerli, B. B. (2017). Yeni medya ortamının yeni kamusal alan olarak kullanımı üzerine bir değerlendirme. *Humanities Sciences*, 12(1), 51-64. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2017.12.1.4C0216>
- Kuss, D. J. & Griffiths, D. M. (2020). *Psikoterapide internet bağımlılığı*. (Koruyucu, A. Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lyon, David. (1994). *The electronic eye: The rise of surveillance society*. Cambridge: Polity Press,
- Martins, A. (2023). Caring for the common home and calling for a diverse future: Pope Francis and Byung-Chul Han in dialogue. *Religions* 14.11 (2023): 1396.
- Muñoz, C. G. (2025). Strategic communication and public relations in the philosophy of Byung-Chul Han: A Pro-materialist critique against the hypertrophy of storytelling and the destruction of the public sphere.
- Mutlu, E. (2012). *İletişim sözlüğü*, Ankara: Sofos Kıta Basın Dağıtım Yayıncılık.
- Nikitin, P. (2012). *Ekonomik politik*. (Konur, H. Çev.), Ankara: Sol Yayınları.
- Ögel, K. (2020). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Platon. (2013). *Devlet*. (Bozkurt, A. G. Çev.) İstanbul: Avrupa Yakası Yayıncılık.
- Polanyi, Karl. (2020). *Büyük dönüşüm: Çağımızın siyasal ve ekonomik kökenleri*. (Buğra, A. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Punch, K. F. (2014). *Sosyal araştırmalara giriş: Nitel ve nicel yaklaşımlar*, (Bayrak, D. Arslan, B. & Akyüz, Z. Çev.), Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Senett, R. (2021). *Yeni kapitalizm kültürü*. (Onacak, A. Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tan, H. (2022a). *Dijital dalgalar cilt 1: Yakınsama*. Ankara: Nobel Bilimsel (Akademik) Yayınları.

- Tan, H. (2022b). Fenomenolojik bir inceleme: sosyal medyada hakikati ifade edeni bulmak ya da hakikati ifade eden olmak. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(3), 353-379.
- Tan, H. (2023). Kapitalizmin tarihsel süreci ve dijital medya kapitalizmi., İçinde, Tan, H. (Editör), *Dijital dalgalar cilt 2: Dönüşüm*, (ss.1-44). Ankara: Nobel Bilimsel (Akademik) Yayınları.
- Tan, H. (2024a). Politik öznenin sosyal medyada kendini ifade etmesi üzerine bir değerlendirme. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 19(2), 460-478. <https://doi.org/10.17550/akademikincelemeler/1481314>
- Tan, H. (2024b). Yeni medyayı Hegel'in tin kavramı bağlamında düşünmek. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 10(1), 17-47. DOI: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v010i1002
- Tan, H. & Şenkal, Y. (2024). Sosyal medyada güç istenci savunma mekanizmaları ile veri ilişkisini dijital yerliler üzerinden incelemek. *Uluslararası İnsan Çalışmaları Dergisi*, 7(14), 122-152. <https://doi.org/10.35235/uicd.1506598>
- Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2020). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Wallerstein, I. (2012). *Tarihsel kapitalizm ve kapitalist uygarlık*. (Alpay, N. Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Yavaşgel, E. (2014). *İletişimin sosyo-politiği*, İstanbul: Der Kitabevi.
- Yegen, C. (2015). Demokratik ve yeni bir kamusal alan olarak sosyal medya. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 119-135.
- Zwitter, Andrej. 2014. Big data ethics. *Big data & society* 1.2: 2053951714559253.

Extended Abstract

The study contributes to the deficiency in the academic field by defining, classifying, describing, analyzing and resolving digital agoras through Han's concepts, theories and approaches, and also tries to introduce Byung-Chul Han's concepts, theories and approaches to the academic field. The study focuses on digital agoras created with digital technologies. Digital agoras are parceled media (new and social media/platforms/tools) spaces with owners, managers and residents, and these spaces are governed by power relations. The society desired by power relations is the space in the life of the agora (status, position, role, presentation of the self and marketplace space) in Ancient Greece. Digital agoras are spaces of space (presentation of the self), marketplace (online market where brands and digital subjects meet) and surveillance (superpanopticon) created by national, international and global media and technological companies working with digital code. In the digital agoras created by technology (Facebook, Instagram, X, TikTok etc.), the content, sharing, interaction, participation and likes of the subject, individual and political subject are commodities. Özlüce, they are data systems that are bought and sold. The dominant elements that stand out in the subject of digital agoras are performance, transparency, sameness, pleasure, pornography and entrepreneurship. The study analyzes, describes and resolves digital agoras through power, digital subject, data and big data, transparency, pornography, narrative, homo sacer, homo dollaris, establishment of knowledge and transformation of the subject.

In the historical context, there is a system of thought and behavior provided by a certain norm, morality, value and social consensus in every society. Byung Chul Han explains societies through the concepts of information, fatigue, transparency and palliative. This study aims to examine, analyze, describe and resolve the techniques of domination and selfhood that occur in digital agoras, which create a process of self-exploitation that results in the exhaustion of the subject, and the societies in which these techniques of domination and selfhood occur. The study examines digital agoras (new and social media) through the concepts of power relations, performance subject, sameness, psychopolitics, transparency and fatigue.

In the study, digital agoras (new and social media spaces/platforms/tools), which are parceled spaces created by digital technologies owned and managed by power relations, are analyzed, resolved and described within the framework of Han's concepts, theories and approaches. According to the findings of the study, the information regime is realized in digital agoras. The information regime is not a disciplinary society, it is a performance society. The dominant elements of today's subject and society are performance, desire, pleasure, success, competition, like, appreciation, interaction and follower numbers, appearance, appearance, display, surveillance and satisfaction. The performance subject thinks that he/she is free and instead of being original and creative in order to differentiate from others, he/she develops, produces and exhibits his/her authenticity and utilitarian characteristics. Excessive performance, desire for success and appreciation surround the subjects and result in their self-exploitation, and this process creates extreme fatigue and exhaustion in the subjects. In addition, the sameness of subjects also sameness of the self of the subjects and the identity, personality and character of the subject and society. While digital subjects performing in digital agoras become sameness and transparent, narcissistic behavior transforms not only into the behavioral characteristics of the subject but also of a social culture.

The new technique of domination and selfhood that takes place in the information regime is psychopolitics. The new regime is not interested in the body. The information regime takes control of the psyche (psychic apparatus) through psychopolitics. Digital agoras are the media and communication spaces where the information regime and psychopolitics take place. Psychopolitics takes place through data systems in digital agoras that are realized through the convergence of information technologies, the internet, content and communication networks. The most important dominant element in the replacement of biopower by psychopower is dataism. Big data has become a regime form for the dominant and power relations with the method of controlling,

supervising, directing and limiting digital subjects. Power relations with big data both exploit digital subjects and make them dependent on the tool.

Digital subjects should use digital agoras not as an object of pleasure, but to enlighten and discover the Other and the Other, to participate in the game of truth and to enlighten both themselves and the society they live in. The subject should turn to themselves and their Objective Spirit, realize the transcendental aspect of their own existence, and know the absolute reality and the meaning of absolute reality of noumena, not phenomena. The way for the subject to have this consciousness is to live in contemplation. The study proposes the examination of the representations of Han's concept of sameness in political communication.

Yazar Bilgileri

Author details

1-(Sorumlu Yazar Corresponding Author) Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, İİSBF, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, hakan.tan@nisantasi.edu.tr

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. **None**

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. **None**

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Tan, H. (2025). Dijital agoraların özne üzerindeki etkilerini Byung-Chul Han'ın kavram ve yaklaşımları üzerinden eleştirel bir değerlendirme. *Yeni Medya* (18), 203-224, <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1427421>.