

# GERÇEKLIK İLKESİNİN YİTİMİ: BAUDRİLLARD'IN SİMÜLASYON TEORİSİNİN TEMEL KAVRAMLARI

Mehmet GÜZEL\*

## ÖZET

*Baudrillard, çağımızda yaşam pratiğinin hızla dönüştüğü postmodern "Batı dünyasına" dair eleştirel bir analiz ortaya koyar. Ona göre kapitalizmin farklı bir aşamasına geçilmiş, teknolojinin "gelişmesiyle" günlük hayatlar ve insani ilişkiler de dönüşmüş ve sonuç olarak Batı dünyasında gerçeklik ilkesi yitirilmiştir. Baudrillard'ın bu analiz ve eleştirisi, kendisinin "kuramsal şiddet" diye adlandırdığı ve genellikle "simülasyon kuramı" diye bilinen teorisinde vücut bulur. Bu makalede, Baudrillard'ın simülasyon teorisine bir giriş amacıyla, temel kavramları birbirleriyle ilişki içerisinde ele alınarak açıklanmaya çalışılacaktır.*

**Anahtar Kelimeler:** Simülasyon, Simülakr, Gerçeklik İlkesi, Hiper-gerçeklik, Bütünsel Gerçeklik, Özne, Teknoloji.

## (Loss of Reality Principle: Grounding Concepts of Baudrillard's Theoretical Violence)

### ABSTRACT

*Baudrillard has developed a critical analysis on postmodern "Western World" in which the life experiences had been transforming rapidly. According to him, capitalism has moved to another stage and the daily lives and human affairs has shifted by the development of technology and therefore the reality principle has been lost in Western World. This analysis and criticism of Baudrillard is embodied in the theory which he called the "theoretical violence" and mostly known as "simulation theory". In this paper, with the purpose of introduction to the simulation theory, it will be tried to discuss the grounding concepts in relation with each other.*

**Key Words:** Simulation, Simulacr, Reality Principle, Hyper-reality, Integral Reality, Subject, Technology.

---

\* Uludağ Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü, Araştırma Görevlisi.  
**FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi), 2015 Bahar, sayı: 19, s. 65-84**  
**ISSN 1306-9535, www.flsfdergisi.com**

Baudrillard'ın, günümüzde sıklıkla bahsedilen ve bu çağa özgü "anlam kaybı" hissinin teorisini yaptığını söylemek muhtemelen yanlış olmayacaktır. Gelişen teknoloji, tüketim toplumu, enformasyon veya bilgi ve bunun aktarım araçları olan medya ve iletişim araçları aracılığıyla, "farklı" bir dünyada yaşıyoruz. Sosyal medya gibi unsurların hayatımıza girmesiyle son teknolojileri kullanmaksızın "görünürlüğümüzün" dahi kalmadığı, her an değişen teknolojik "gelişmelere" ayak uydurmanın dayanılmaz hızına yetişmeye çalıştığımız bugünlerde Baudrillard'ı (en azından temel derdini) anlamak, görece daha kolay olsa gerek...

Baudrillard'ı okumak ve anlamak hususunda bizleri şimdiden bekleyen temel bir zorluğu belirtmekte fayda var. Baudrillard her şeyden önce bir sosyolog ve filozof olarak, düşünsel sürecinde özgün kavramlar üretmiş bir düşündürdür. O, deyim yerindeyse acımasızca eleştirdiği Batı toplumunun kritiğini, kimi kavramları özgün olan, neredeyse yeni bir dil aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Dolayısıyla bu, onun düşüncesini daha çetrefil ve anlaşılması ekstra zahmet isteyen bir duruma sokmaktadır. Bu zorluğun üzerine bir de "çeviri"lerin her düşünür için geçerli ve kendine has sorunları eklendiğinde genel olarak "dil", çalışmanın zorlayıcı unsurlarından birisi haline gelir.<sup>1</sup>

Baudrillard'ın simülasyon teorisi karşımıza en temelde bir anti-epistemoloji olarak, Batı rasyonalizmine ve onun doğru bilgi ile batıl inanç arasında yaptığı ayrımın köklerine bir karşı çıkış, bir eleştiri olarak çıkar. Baudrillard, Nietzsche'yi izleyerek, dünyanın büyüünün bozulması süreci basamaklarını, Batı'da "gerçeklik" (reality) kavramının evrimi, gelişimi olarak okur ve hipergerçeklik ile sanal gerçeklik kavramlarını doğuracak biçimde vurgular. Bunu yaparken Baudrillard, primitif ya da ilkel denem eski toplumların aslında -kelimenin pejoratif anlamında- ilkel olmadıklarını, hatta bunların Batı entelektüel dünyasının kullandığı anlamda birer toplum da olmadıklarını öne sürer. Aksine -ki burası Nietzsche'nin düşüncesine en

<sup>1</sup> Biz bu çalışmada Baudrillard kavramlarının, mümkün olduğunca, Türkçe'de genel kabul gören karşılıklarını kullanmayı ve gerekli yerlerde kavramların İngilizce karşılıklarını da belirtmeyi uygun gördük. Ayrıca Türkçe çevirisinden okunan metinlerdeki kritik kavramları metnin İngilizcesinden kontrol etmeye ve karşılaştırmaya özen gösterdik. Bugün Baudrillard'ın Türkçe'ye kazandırılmış birçok eseri bulunmaktadır. Baudrillard okuma ve anlama hususundaki en büyük ikinci zorluğu, bu eserlerin çevirmenliğini de yapan Adanır şöyle ortaya koyar: "Baudrillard'ın sözünü ettiği ve eleştirdiği toplumlarla bizim gibi toplumların aynı tarihsel toplumsal süreçlerin içinden geçmedikleri olgusu çoğu kez unutuluyor. Aynı dünyada yaşamakta olduğumuz doğru ancak aynı tarihsel, toplumsal, kültürel, düşünsel ve duygusal süreçlerden geçmekte olmadığımız da bir o kadar doğru. Dolayısıyla bu farklı tarihsel toplumsal süreçler dil konusunda önemli sorunlarla karşılaşılmasına yol açıyor(...) Baudrillard tanımını yaptığı gerçeklik evrenini tüketip, simülasyon evrenine geçmiş bir dünya (Modern toplumlar) ile ilgili bir dil yetisi üretip, kendini bununla ifade ederken; Türkiye gibi henüz gerçeklik evrenini tam olarak oluşturamamış (Modern olmayan ya da modernleşme sürecini henüz tamamlayamamış toplumlar), dolayısıyla da simülasyon evrenine oldukça uzak bir konumda bulunan bir ülke ve benzerlerinde birinci için geçerli olan sözcük ve kavramların burada aynı karşılıklara sahip olamayacağı açık değil mi?" *Özne: Baudrillard Özel Sayısı, "Editörün Önsözü"*nden.

çok yaklaştığı noktalardan birisidir- burjuva devrimiyle birlikte modern dönemde yükselen ve tatlı hülyaları teşvik eden hümanist idealler, ilkel yani eski toplulukların ahlaken çökmüş, adaletsiz, fakir ve kötü durumda olduklarına dair mistifikasyonu zorunlu kılmıştır. Baudrillard, yine Nietzsche'yi izleyerek, bu türden ideolojilerin modern toplumun kendi kendini kanıtama, haklı çıkarma çabası olarak ortaya çıktığını ifade etmektedir.<sup>2</sup> Baudrillard tam da bu noktadan sonra her türden ilerlemeci akımlara -sosyalistlere, feministlere, ekolojistlere- karşı hareket etmiştir, çünkü bunların kendileri de sembolik düzene karşı modern konsensüsün bir parçası haline gelmişlerdir.

Düşüncesinin konumlandırılışı oldukça zorlu olan Baudrillard, özellikle Marx'ta yapısalcılıktan ve Marshall McLuhan'ın elektronik medya üzerine çalışmalarından etkilenerken oldukça özgün bir çağdaş kültür analizi geliştirmiştir. Erken dönemlerinde Baudrillard, özellikle kapitalist kitle kültüründe sembollerin kullanımlarını Marksist bir analize tabi tutmuştur fakat daha sonra ileri bir adım daha atarak Marksizmin kendisini de modern kültür tarafından üretilen bir sembol ya da ideoloji olarak değerlendirmiştir.

Baudrillard'ın düşüncesine Nietzsche'den sonra belki de en önemli kaynağı sağlayan Marksist teori olmuştur. Baudrillard bir noktadan sonra, Marksist tezleri inkâr etmekle kalmamış, bunları da modernitenin ürettiği bir ideoloji olarak okumuştur. Baudrillard'ın anti-Marksist tezlerinin önemli bir bölümü *Üretimin Aynası* (1973) başlıklı metninde karşımıza çıkar -ki burada Baudrillard Marksist ekonomi politiğin çağdışı olduğunu ileri sürüp kanıtlamayı denemektedir.<sup>3</sup> Bununla birlikte Baudrillard *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (1976) başlıklı eserinin neredeyse ilk yarısını da Marksist ekonomi politiğin eleştirisinin eleştirisine ayırmaktadır.

Marksist teori her ne kadar modern düşüncenin "idealist" hatlarından uzaklaşsa da modernitenin çocuğudur. Modern dönemle ortaklaştığı yan ise tarihin bir ileriki aşamasını -sosyalist ve sonra kapitalist toplumu- daha "ileri" olarak belirlemesidir. Baudrillard her şeyden önce tarihteki ilerleme fikrini temelden reddeder ve modern dönemde yaşanan tüm gelişmelerin hiçbirinin aslında gelişim olmadığını iddia eder. Baudrillard bunlara radikal bir biçimde tam tersi anlamlar vermektedir. Dolayısıyla Baudrillard'a göre Batı toplumunun refah, başarı, üstünlük, servet vb. gibi sunduğu sonuçların tamamı aslında büyük bir başarısızlığı simgelemekten başka bir işe yaramamaktadırlar. Baudrillard, tarihi okuma noktasında da Marx'tan çok radikal bir biçimde ayrılarak onu, tarihi ideolojik bir biçimde okumakla suçlamaktadır. Kendisi ise, yaptığı ayrımlara bir yenisini ekleyerek tarihi, simülakr düzeninin üç aşaması aracılığıyla okumaktadır. Başka bir ifadeyle Baudrillard simülakr düzeninin üç aşamasını tarihsel olarak şöyle izlemektedir:

Rönesans'tan bu yana, değer yarasındaki değişmelere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzenine göre;

<sup>2</sup> Ed. Mike Gane, *Baudrillard Live: Selected Interviews*, p. 4.

<sup>3</sup> Baudrillard, *The Mirror of Production*, translated with introduction by Mark Poster, St. Louis: Telos Press, 1975.

-Rönesans'tan sanayi devrimine 'klasik' dönemi belirleyen biçim *kopyalama*

-Sanayileşme dönemine egemen biçim *üretim*

-Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim *simülasyondur*.

Birinci basamaktaki simülakr doğal değer yasası, ikinci basamaktaki simülakr ticari değer yasası, üçüncü basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasası tarafından belirlenmektedir.

Baudrillard'a göre günümüz toplumu sadece bir emeğin yeniden üretimi sürecine girmiştir. Başka bir ifadeyle, emek artık toplumun ne yaptığını bilmezcesine sürdürdüğü emeğin yeniden üretiminden ibaret bir şey haline gelmiştir. Dolayısıyla Baudrillard'a göre üretim diyalektiği anlamını tamamen yitirmiştir. Bundan böyle proletarya Marks'ın yaşadığı dönemdeki proletaryayı ifade etmezken "grev" ve "sendika" da proletaryanın kazanımlarını sağlayacak bir araç olmaktan çıkmıştır. Bunun sebeplerinden biri kapitalin artık grevlere karşı daha dayanıklı olması iken temel sebep ise şimdi zaten bir üretim toplumunda yaşamıyor olmamızdır. Dolayısıyla ekonomi politığın eleştirisinin kendisi, Baudrillard için bir simülasyon modelinden başka bir şey değildir.

### 1. Kuramsal Şiddetin İki Temel Kavramı: Simülasyon ve Hiper-Gerçeklik

*Hakikati gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir.*<sup>4</sup>

**"Simülakr:** Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

**Simüle etmek:** Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.

**Simülasyon:** Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi."<sup>5</sup>

Baudrillard, gerçekliğin yok oluşunu haber vermektedir! Fakat o, ontolojik gerçekliğin kayboluşundan bahsetmemektedir. Onun için var olan, yani göstergeler mevcuttur. "Şeyler" vardır. Ama bugün, onun bilgisinin bize aktarılması veya iletilmesinde problemler vardır. Yani araya aracı girdiği durumlarda gösteren sistemi veya epistemolojik töz sistemi bir simülasyona yani kopyanın kopyasına dönüşebilmektedir. Ayrıca postmodern dönem düşüncesine hâkim olduğu biçimiyle, şeylerin bilgisini edinme sürecimize müdahale edebilen faktörler vardır. Bu örneğin Foucault'da iktidar iken, Baudrillard'da üretim güçleri olabilmektedir.

<sup>4</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatı Yayınları, 2011, s. 12.

<sup>5</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 7.

Baudrillard, modern epistemolojideki hâkim “neyi bilebiliriz?” sorusunu ele almaz. Bununla birlikte Baudrillard süregelen epistemolojiye başlıca iki temel noktada karşı çıkar. (1) İlkin hakikatin peşinde süregiden ve “gerçekliği” ortaya koyması amacı güden “bilgi” süreçlerimiz, modern dönemde ele alındığı biçimiyle yalıtık bir özne- nesne ilişkisi sonucunda üretilmezler. Burada modern dönemde iddia edilen bilginin kaynağı yahut edinme süreçleriyle ilgili spesifik tartışmalardan daha genel ve temel bir eleştiri, daha doğru bir ifadeyle bir kopuş söz konusudur. (2) Çünkü Baudrillard sadece epistemolojik süreçleri sorunlu bulmaz, o en temelde hakikatin ve “gerçekliğin” yok oluşunu da haber verir. Dolayısıyla Baudrillard’ın birçok kavramla sentezlediği simülasyon kuramına göre hakikat, ilerleyen sayfalarda göstermeye çalışacağımız üzere, simülakrların bir yeniden-üretimi kısır döngüsü içerisinde, kendisine bir daha ulaşamayacak biçimde yok olmuştur. Bu yok oluşta, gerçekliğin şimdi aldığı biçim, yani en üst basamak da hiper-gerçeklik (*hyperreality*) olmuştur.

Baudrillard’a göre, Postmodern topluma dair olan bu hiper-gerçeklik evresine geçişin belirli evreleri vardır. Ona göre beşeri kültürde göstergeler, dört evrede gelişir. Birinci evre, göstergelerin, yani sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği evreye karşılık gelir. İkinci evrede, göstergeler artık hakikati süslemeye, abartmaya ve hatta çarpıtmaya başlarlar ama buna rağmen gerçeklikten mutlak bir kopuş söz konusu olmadığı için göstergeler gerçekliği yansıtmaya ve sembolleştirmeye bir şekilde devam ederler. Fakat üçüncü ve dördüncü evrelere geçildiğinde, göstergeler ve simülasyon bundan böyle gerçekliğin yerini alır ve en nihayetinde sembolik bir topluma geçilir. Bu toplum, sembollerle göstergelerin gerçek olan şeylerle hiçbir ilişkisinin kalmadığı, insan ilişkilerinin bile sadece sembolik ilişkiler olup çıktığı bir simülakrum ya da taklitler toplumdur. Onun bahsettiği bu toplumda epistemolojik bir hakikat veya gerçeklikten bahsetmek artık mümkün değildir. “Ele geçirilebilecek” tek gerçeklik biçimi artık hiper-gerçekliktir (*hyperreality*).

Baudrillard’ın düşüncesi en temelde, “hakikati Ortaçağ’da, gerçekliği ise 20. yüzyıla doğru yavaş yavaş kaybettiğimizi ifade etmektedir.”<sup>6</sup> Çünkü ona göre artık hakikat ve görünümünden yoksun “bütünsel (*integrale*) gerçeklik” karşımızda durmaktadır. Nitekim Baudrillard şu temel soruyu sormaktadır: “gerçek dünyayı yok ettiğimize göre, geri kalana ne diyeceğiz?” İşte Baudrillard için “hiper-gerçeklik” kavramı, tam da bu sorunun cevabı olarak üretilmiş bir kavramdır. Baudrillard’ın kendi tanımıyla, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesi hipergerçeklik ya da simülasyon diye adlandırmaktadır.<sup>7</sup> Onun bu kavramı geliştirmesinin amacı ise, günümüz dünyasının gerçek bir toplum olmadığını ve gerçekliğin veya hakikatin yerini sembollerin, imajların ve somut olanın yerini sanal bir gerçekliğin aldığını ifade etmek istemesidir. Yani insanların maddi ihtiyaçlarını karşılamaktan çok, bu imajlar ve sembollerin temini ve

<sup>6</sup> Derya Bayrı, “Gözün Egemenliği Tarihin Sonu mu?”, Özne: Baudrillard Sayısı, 14. Kitap, 2011, s. 97.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 14.

semboller aracılığı ile bir tür psikolojik tatmin sağlama yoluna gitmesidir. Baudrillard'a göre modern toplumlar başlangıçta teknolojiyi kolektif bir ekonomik gelişme ve faydalı bir araç olarak görmüşler, dolayısıyla insan ilişkileri ve insani değerlerin gelişimine katkıda bulunan bir şey olarak tanımlamışlardır. "Ancak geçen zaman içerisinde teknoloji kendisine atfedilen bu nitelikleri yitirmiş ya da bunlardan uzaklaşarak tamamıyla tüketim düzenine hizmet eden bir olguya benzemeye başlamıştır."<sup>8</sup> Teknoloji, bir müddettir, hem insanların birbirleriyle olan ilişkilerini, hem de insanların gerçeklikle kurdukları ilişkiyi tahrip etmeye başlamıştır. Marksist "yabancılaşma"nın bir başka biçimi gerçekleşerek, teknoloji aracılığıyla, bu kez işçiyi değil, bireyleri, gerçeklikten koparmaktadır.<sup>9</sup>

"Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir. Kurgusaldır, çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir. Örneğin televizyon, varolan gerçekliği görüntüye yansıttığı haliyle tek etkili gerçeklik yapmakta ve kendisine bakmayı kaçınılmaz kılmaktadır."<sup>10</sup>

Teknolojinin kullanımı, bir çeşit fetişizm biçimini alarak, insan türünün ürettiği teknolojiyle girdiği amaç-araç ilişkisini ters yüz etmektedir. Baudrillard'a göre tam da bu sebeple "bizim toplumumuza özgü üretim düzeni ve teknoloji alanında, amaçlar ve araçlar arasında akılcı bir ilişki bulunup bulunmadığının yeniden sorgulanması gerekmektedir."<sup>11</sup> Çünkü tüketimin temelinde artık sadece bireysel ihtiyaçların karşılanması değil, tüketilen nesnelere taşıdığı gösterge/değerler aracılığıyla toplumsal statünün belirlenmesi motivasyonu da vardır.

Tüketim toplumlarına özgü bu süreci Baudrillard hiper-rasyonel diye adlandırdığı bir sistematik süreç olarak tanımlar. Bu süreçte en temelde "sosyolojik bir temele oturan tüketim, sürekli yeni nesnelere üretilmesi ve tüketime sunulması aracılığıyla bireyde diğerlerinden daha iyisini almak ve daha prestijli bir konuma yükselme itkisi yaratarak asla tatmin olmayacak ve yok edilemeyecek bir haz mekanizması yaratmaktadır."<sup>12</sup> Dolayısıyla artık imajlar, taklitler ve simülasyonun hâkim olduğu bir toplumsal yapı içerisine adım atılmış olmaktadır. Kendini

<sup>8</sup>Oğuz Adanır, "Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 2011, s. 8.

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *Tüketim Toplumu (Söylenceleri / Yapıları)*, çev. Hazal Deliceçaylı; Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2008, s. 251 ve devamı.

<sup>10</sup> Derya Bayrı, "Gözün Egemenliği Tarihin Sonu mu?", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 2011, s. 96.

<sup>11</sup> Jean Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, çev. Oğuz Adanır-Aşlı Karamollaoğlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2010, s. 87.

<sup>12</sup>Ufuk Tambaş, "Baudrillard'ı Anlamak", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 2011, s. 30.

imgelerden oluşan bir evrenin içerisine hapseden modern birey, gerçekliğe ait her şeyi artık imgeler üzerinden değerlendirmektedir. Bu durumda Baudrillard'a göre; "gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sisteminin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir."<sup>13</sup> Bu çağda imajın, taklit ya da simülasyonun gerçekliğin yerini aldığını söyleyen Baudrillard'a göre, artık gösterge-gösterilen, kopya-orijinal, imaj-gerçeklik ikiliğinin aşılması gerekmektedir. Sonuçta, Cevizci'nin de vurgulayarak belirttiği üzere Baudrillard'a göre;

"Bundan böyle imajlar bir dış gerçekliğe bağlanamazlar, kopya orijinaline götürülemez, harita araziye tekabül etmez. Simülasyonun bir arazinin, maddi gerçekliği olan bir varlığın taklidi ya da kopyası olmadığını söyleyen Baudrillard için, simülasyon ve simülakra, orijinal ya da gerçeklik olmadan, bir gerçekliği modelleriyle yaratmayı ifade eder. Gerçek ile model, orijinal ile kopya arasında hiçbir fark kalmamıştır."<sup>14</sup>

## 2. "Gerçeklik İlkesi" ve "İçe Göçüş"

Baudrillard'ın simülasyon teorisinde dereye soktuğu önemli kavramlarından biri de "gerçeklik ilkesi"dir. Çünkü bu ilke ile o, farklı bir gerçeklik anlayışı öne sürmektedir. Nitekim gerçekliğin kendisini metafizik yani düşünsel veya zihinsel bir süreç olarak algılayan Baudrillard, modern toplumlarda bu ilkenin son iki yüzyıl içerisinde ortaya çıkmış olduğunu söylemektedir. Gerçeklik ilkesinin içeriği, başka önemli bir kavram olan "içe göçüş" kavramı ile ilişkisi içerisinde şöyle ortaya konabilir: Gerçeklik ilkesinin yitirilmesiyle inanç sistemlerine temel teşkil ederek diyalektik bir ilişki kuran "kutup"lar erimiş, bunların birbiri içerisinde erimesiyle içe göçüş gerçekleşmiştir.

Peki, bu ne demektir? Sorunun cevabını Baudrillard'ı takip ederek örnek iki kutup üzerinden vermek yerinde olur. Baudrillard'a göre son iki yüzyıl içinde ortaya çıkmış iki temel kutup sayılabilecek görüş vardır. Birincisi kapitalist toplumlarda genel anlayış olan burjuva dünya görüşüdür. Bir diğer görüş ise bunun zıttı sayılabilecek Marksizm veya sosyalizmdir. Gerçeklik ilkesi de bu iki genel görüş ile temellenmiştir. İnsanların gerçeklik ilkesine boyun eğmeleri demek gündelik hayatlarını bir tür insani değerler ve inançlar üzerine inşa etmeleri demektir. Baudrillard'a göre son iki yüzyılda da insanlar bu iki genel dünya görüşü üzerinde, kendi ekonomilerini, siyasetlerini ve kültürel yaşamlarını inşa etmişlerdir. Ancak 1960'lı yıllardan itibaren bu inançlaşmış tüm düşünce yapıları (kapitalizm veya sosyalizm gibi) insanların gündelik yaşamlarını belirleyemez hale gelmiş ve insanlar giderek gerçeklik ilkesinden uzaklaşmaya başlamışlardır. Bu süreçte ona göre, ne burjuva veya kapitalist dünya görüşü ne de

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, s. 15.

<sup>14</sup> Ahmet Cevizci, *Felsefe Sözlüğü*, "Baudrillard", İstanbul: Paradigma Yayınları, s. 1401.

Marksizm veya sosyalizm gibi iki kutuplu görünüm vardır. Bu durumun bir sonucu olarak iktidar da muhalefet de kalmamıştır. Baudrillard yeni süreçte bunların yerini insanların sorgulamadan kabul ettiği “sistem” kavramının aldığını söylemektedir. Baudrillard’a göre, gerçeklik ilkesini kaybeden toplumların yani bir anlamda umutlarını amaçlarını ve geleceğe yönelik düşlerini kaybeden toplumların yaşamı yeniden üretmekten başka bir şansları yoktur. İşte bu süreç, ona göre simülasyon evrenidir. Burada tüm zıtlıklar ve inanç sistemlerini oluşturan kutuplar birbirleri içerisinde eriyerek kaybolmuşlardır. Kapitalizm- Sosyalizm gibi özne-nesne gibi zıtlıklara dayalı olan modern dönem, yerini kutupların birbiri içinde eridiği bu yeni, deyim yerindeyse ne idiği belirsiz döneme bırakmaktadır. Dolayısıyla “Neoliberalizm adlı sistem bir yaşam boyunca kendisine boyun eğenleri dünyanın diğer bölgelerindeki düzenlere oranla cömert bir şekilde ödüllendirmekte ve tüm tatmin biçimlerine maddi bir görünüm kazandırmaya çalışmaktadır. Baudrillard, bunun olsa olsa bir yaşam simülasyonu böyle bir yaşama sahip insanlarınsa olsa olsa birer insan simülasyonuna dönüşmüş olabileceğinden söz etmektedir.”<sup>15</sup>

Baudrillard’ın düşüncesinde birbiriyle karıştırılan ve aslında birbirinden ayrılması gereken iki kavram vardır. Bunlar “gizlemek” ve “simüle etmek” kavramlarıdır. Gizlemek, sahip olunan bir şeye sahip değilmiş gibi yapmaktır. Bunun aksine simüle etmek ise sahip olunmayan bir şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Yani gizlemek, var olan ama şuan burada bulunmayan bir varlığa gönderme yaparken, simülasyon ise bir yokluğa gönderme yapar. Ayrıca simüle etmek sadece “miş” gibi yapmak da değildir. Simüle etmek, taklitten öte bir şey olarak “gerçeğin” yerini alır. Bu kavramları Baudrillard’ın kendi örnekleri ile açıklamak anlaşılması açısından daha faydalı olacaktır. Baudrillard örnek olarak bir deliyi ve onu simüle eden başka bir kişiyi gösterir. Simüle eden kişi ile delinin hangisinin simülatör olduğunu anlamak tıbbın ve psikolojinin elini kolunu bağlamaktadır.

“Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde hastalığa ait semptomlar görülen kişidir. Öyleyse “mış” gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine bir zarar vermez. Yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle”, “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır, değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretmektedir. Bu kişiye ne hastasın ne de değilsin denilebilmektedir. Yani bu kişiyi nesnel bir şekilde hasta ya da sağlam olarak değerlendirebilmek mümkün değildir.”<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Oğuz Adanır, “Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?”, s. 53.

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *Simülaklar ve Simülasyon*, s. 16.



Baudrillard'a göre simülasyonun en yaygın olduğu alanlar tıp, ordu ve dindir. Yukarıda da kişinin hasta simülasyonu yapmasından ve bu simülasyonun gerçek semptomlar üreterek gerçeğin yerini aldığından bahsedildi. Ayrıca bu olgu orduda da karşılaşılan bir durumdur. Baudrillard'ın buna verdiği örnek ise, deli simülasyonu yaparak çürük raporu alan kişilerdir. Ona göre bu durumlar tıbbın elini kolunu bağlamaktadır ve bunu değerlendirebilecek nesnel ölçütlerin de olmayışı nedeniyle ayırt etmek çok zorlaşmaktadır. Baudrillard'ın kendi ifadesi ile "Deliyi bu kadar iyi taklit edebilen biri herhalde gerçekten delidir"<sup>17</sup> düşüncesine sığınılmaktadır. Bu durum, yani asıl veya hakiki olan ile simülatör farkı, Baudrillard'a göre günümüzde ayırt edilememektedir. Bir diğer alan ise ona göre dindir. Bu alanda ise simülasyon kendini Tanrısal gücü ifade eden "imge" ve "ikon" ile gösterir. Baudrillard'a göre, bu ikonlar zamanla Tanrı'yı simüle ederek onun yerini alırlar. Bunlar Tanrı'yı görüntülerde yansıtır ve bu yolla onun varlığı sorununun üstünü örterler. Artık tanrının varlığı herhangi bir sorunun konusu bile olmamaktadır, simülasyonun kendisi, bu sorunun çözümünü sağlamaktadır. Simülakrlar veya ikonlar sayesinde Tanrı düşüncesi zihinlerden silinmez ve hakikati konusunda hiçbir tartışma yapılamaz. Simülakrların en önemli özelliği de budur. Yani göndereninden daha gerçek bir hal almasıdır. Dolayısıyla insanın bilme arzusuna bir sınır çekmektedir. Bilme sadece görünüşler ile sınırlı kalmaktadır. Baudrillard'a göre imgelerin "ölümcül" bir gücü vardır:

"İmgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrı'nın ilâhi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonaları gibi. Öldürücü bir güce sahip imgenin karşısına, gerçeğin görünen ve algılanabilen yanlarını sunan yeniden canlandırmanın diyalektik gücüyle çıkmaktadır. Batı, bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin, bir anlamın yerini alabileceğine ve bir şeylerin —bu tabii ki Tanrı'dır— bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına bütün kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır. Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı'ya olan inanç, göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün! İşte o zaman bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütleye, devasa bir simülakra dönüşmektedir. Bu gerçek dışı bir şey değil bir simülakrdır, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey."<sup>18</sup>

Baudrillard imgeye özgü çeşitli aşamalar/basamaklar sıralar. Bunlardan ilki derin bir gerçekliğin yansıması olarak imgedir. Bu durumda imge olumlu bir niteliğe sahiptir çünkü imge burada bir tür âyin görevi

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 17.

<sup>18</sup> Jean Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, çev. Necmettin Sevil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006, s. 20.

üstlenmektedir. İkinci durumda ise, derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge olarak ele alır. Bu durumda imge, olumsuz bir niteliğe sahiptir. Kötü büyü türünden bir şeydir. Üçüncü durumda ise, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge olarak bahseder. Bu durumda ise imge bir görünümün yerini almaya yani bir büyüleme aracı olmaya çalışmaktadır. Dördüncü durumda, gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imgedir. Bu durumdaysa imge artık görüntü düzenine değil simülasyon düzenine ait bir şeydir.

Baudrillard'a göre bu durumu en iyi anlatabilecek örneklerden biri "Borges masalı"dır. Buna göre imparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdikleri harita sonunda imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla çölde karşılaşan insanlar vardır. Sonuçta bu harap olmuş soyut metafizik güzelliğin, imparatorluğun şanına yakışan bir görünüme sahip olduğu ve eskidikçe gerçeğiyle birbirine karıştırılan sahtesi gibi imparatorluğun da bir leş gibi çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir. Bu güncelliğini yitirmiş masal ikinci basamak (order) simülakrının gizli çekiciliğine sahiptir. Yani haritanın yapıldığı zaman imparatorluğun şaşalı durumu, saraylar, tahtlar, hanlar vb. gibi gönderenler artık yoktur. Onların yerine yıkık ve harabe kalıntıları vardır. Artık harita bir gönderenden, bir referanstan yoksundur. İşte tam da bu bağlamda Baudrillard bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek (hyperreality) yani simülasyon demektedir.

74

Gerçekliğin yerini tam bir simülasyon evreninin aldığını ve artık ancak bir hiper-gerçeklikten bahsedilebileceğini savunan Baudrillard'ın düşünceleri aslında bugün giderek daha da anlaşılır ve haklı görünmektedir. Baudrillard'ın sanal olanın, yani TV, video oyunları, Disneyland'ler, müzeler vb.'nin gerçeğin yerini aldığını söylediği yerde, tam da bu noktada, günümüz dünyasında karşılaştığımız bazı trajik ve çarpıcı örnekler, Baudrillard'ın tespitlerinin haklılığını kanıtlar gibidir. Son birkaç yılda gazetelerde yayınlanan birkaç örnek bile bizi hem şaşırtmakta hem de simülasyon kuramının "gerçekçi"liğini ortaya koymaktadır. Örneğin 2009'da yayımlanan bir habere göre, Tokyo'da yaşayan yirmi yedi yaşındaki bir genç adam, hayranı olduğu ve günümüzün genel estetik kriterlerine uygun olarak yaratılmış bir video oyunu karakteriyle evlenmek istemiş, hatta bu evliliğin kabulü için gerekli resmi makamlara başvurmuştur. Haberdeki nota göre, internet oyunları ve bağımlılıkları üzerine çalışan bir araştırmacı olan Hiroshi Ashizaki ise bu durumun hiç de enteresan ve nadir bir örnek olmadığını, gençlerin artık dış dünyada dile getiremediği, gerçek hayatta gerçekleştiremediği eylemlerini internet ortamında sınırsız bir biçimde yaptıklarını, dolayısıyla bu sanal ortamın onlar için hem içinde yaşadıkları hem de sürekli hakkında konuştukları bir ve tek gerçeklik alanı olduğunu ifade etmiştir.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> <http://edition.cnn.com/2009/WORLD/asiapcf/12/16/japan.virtual.wedding/>, (16.06.2014).

Başka bir örnek ise daha da trajiktir fakat Baudrillard düşüncesinin önemini açıklamak bakımından kritiktir. 2010 yılında yayımlanan habere göre Kuzey Kore’de yaşları kırk bir ve yirmi beş olan evli bir çift, obsesyon haline getirdikleri bir sanal “çocuk karakteri yetiştirme” oyunu oynarken, üç aylık olan gerçek (kanlı canlı) kızlarının açlıktan ölmesine sebebiyet vermişlerdir. Habere göre bu çiftin tutuklanma sebebi, saatlerini harcayarak oynadıkları çocuk yetiştirme oyunu yüzünden kendi çocuklarını beslemeyerek ve bakımını yerine getirmeyerek ölüme terk etmeleridir.<sup>20</sup>

Bir müddettir insanoğlunun gündeminde olan “sanal gerçeklik” meselesi, bu tip ilginç ve kimi zaman acıklı örneklerden başka, çok farklı ve yeni “felsefi” tartışmalara da yol açmaktadır. Bugün sıklıkla tartışılan bir konuya uygun olarak yayımlanan bir haberde belirtildiğine göre, fütürist bir bilim adamı olan Ray Kurzweil, bedenlerimiz ölse de bazı elektriksel olaylardan ibaret olan zihinlerimizin sanal bir gerçeklikte yaşayabileceğine inanmaktadır. Ona göre zihnimize bulunan hayallerimiz, bilgilerimiz, anılarımız ve daha birçokları bedenin ölümünden sonra bir sanal gerçeklik alanına aktararak, yaşamı sonsuz yapabilir. Dolayısıyla haberin başlığı çok manidar görünmektedir: “Sanal Gerçeklik Yakın Bir Gelecekte Ölümün Çaresi Olabilir.”<sup>21</sup> Peki, gerçekte olmayan bir dünyada yaşayarak onun sürekli olarak gizlenmesi yoluyla, bu dünyanın bir illüzyon/ yanılsama olmadığını düşünerek yoluna devam etmek kabul edilebilir mi? Tam da bu gibi sorular, eskiden sıklıkla sadece felsefenin tartışma konusu olan bazı sorunların artık günlük konuşmalara karıştığını göstermektedir. Çünkü artık etraftaki gerçekliğin veya gerçeklik sandığımız şeyin öyle olup olmadığı, bizi yanıltıp yanıltmadığı gibi sorular, sadece felsefenin soruları değildir, zira artık içerisinde yaşadığımız toplumda sanal gerçekliğin kendisi, eskiden tek gerçeklik olarak gördüğümüz dünyayı ikame etmektedir. Dolayısıyla günümüzde yaşanan gelişmeler büyük ölçüde sanal gerçekliğin, tam da Baudrillard’ın çetrefil bir teori aracılığıyla ortaya koyduğu biçimde, gerçekliğin yerini aldığı görüşünü kanıtlar niteliktedir.

Baudrillard’a göre insanların ve toplumların yaşamı gün geçtikçe kurgusallaşan, yapay bir hayat şekline gelmektedir. Yapay politik, siyasal veya ekonomik gündemler, yapay savaşlar ve yapay yarışlar vs. gittikçe gerçeğin yerini almakta ve hiper-gerçekliği oluşturmakta yani aslından, referansından veya göndereninden daha gerçek gibi algılanmaktadır. Simülasyon evreni, sadece gerçeğin yerini alan simülakrlar ve kitle iletişim araçları aracılığıyla değil, insanların günlük hayatlarının her anına yayılan binalar, kurumlar, kültür, eğlence gibi alanlar aracılığıyla da yeniden üretilmekte, kendini sürekli olarak var etmektedir. Bu durum için Baudrillard Paris’teki Beaubourg müzesini örnek verir. Bu müzeyi bir kültürel caydırıcılık alanı olarak gören Baudrillard için burası “bir kültür hipermarketi ve toplumsal yaşamın işlemsel simülasyonuna ait bir zaman-

<sup>20</sup> <http://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game>, (16. 06. 2014).

<sup>21</sup> <http://sundial.csun.edu/2011/09/virtual-reality-could-be-cure-for-death-in-near-future/>, 16. 06. 2014).

mekandır. Kitleler içinse burası ironik bir biçimde karşı kültür de dahil olmak üzere kültürün ölümünü görüp keyif aldıkları bir mekan olmuştur.”<sup>22</sup>

Baudrillard'a göre Disneyland'in tasarlanma biçimiyle Watergate skandalının tasarlanma biçimi arasında hiçbir fark yoktur. 17 Haziran 1972 günü 5 hırsız Watergate iş merkezindeki bir büroya girerken polis tarafından yakalanarak tutuklanır. Bu büronun ABD'nin o zamanki ana muhalefet partisi olan Demokratik Parti'nin merkezi olduğu ortaya çıkar. Sürdürülen soruşturma hırsızların Nixon'ın partisi olan Cumhuriyetçi Parti ile bağlantılı olduklarını ve amaçlarının Demokratik Parti'nin telefonlarını gizlice dinlemek üzere mikrofonlar yerleştirmek olduğunu ortaya çıkarır. Nixon iki yıl boyunca olayı gizlemeye çalışsa da daha sonra bu olayın aslında daha derin ve büyük –hatta bir yangın bombası planıyla da bağlantılı- kötü planlarla bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır.<sup>23</sup> Bu olay o günden beri tüm dünya basınında ilk kez bir Amerikan Başkanının istifa etmek zorunda kaldığı en büyük “skandal”lardan birisi olarak anılmaktadır. Fakat Baudrillard bunun kesinlikle bir skandal olmadığını ileri sürer. Çünkü Baudrillard'a göre Disneyland ile Watergate'in tasarlanma biçimi arasında aslında bir fark yoktur. Bu ikisinin ortaklığı en temelde birer “düşsel oyun” olmalarıdır. Çünkü ikisi de önceden belirlenmiş yapay sınırların ötesinde herhangi bir gerçekliğin bulunmadığını gizlemeye çalışmaktadırlar. Bunlar “düşsellikle gerçeklik arasındaki bağın kopartılarak bütün bir toplumsal yapının ve hayatımızdaki neredeyse tüm süreçlerin bir simülasyon evrenine dönüşmesini sağlamaktadır. Burada gerçeğin yerini modeller almıştır.”<sup>24</sup> Bu politik skandal da sonuç olarak “bir yandan ahlaki ve politik bir ilkeyi eski sağlığına kavuşturmaya çalışırken, diğer yandan da düşgücünü harekete geçirerek yitip gitmekte olan gerçeklik ilkesine o ilk görünümünü yeniden kazandırma gayreti içerisindedir.”<sup>25</sup> Bu bakımdan Baudrillard'a göre Watergate bir skandal değildir, çünkü herkes Watergate'in bir skandal olmadığını gizlemeye çalışmaktadır.

Bundan başka Baudrillard Güney Fransa'nın doğu sırtlarında bulunan Lascaux Mağarası'nın simülasyona bir örnek teşkil ettiğini dile getirir. En temelde tarihsel ve arkeolojik olarak büyük bir değere sahip olduğu için koruma altına alınmıştır ve ziyarete yasaklanmıştır. Daha sonra bu mağaranın beş metre ötesine birebir benzeri inşa edilerek ziyarete açılmıştır. Baudrillard'a göre böyle bir durum, yani birebir kopya, iki mağarayı da yapaylaştırmaktadır.<sup>26</sup> Burada da görüldüğü gibi kaybolan şey sadece bir fiziksel veya ontolojik gerçeklik değildir. Bunun aksine kaybolan şey zihinsel bilme süreçleri sonucunda gerçekliğe ulaşma imkânıdır. Çünkü göndereninden, referansından koparılan gönderilen veya kopya artık aslının yerini almıştır. Anlamlandırma ve hakikati bilme daha da zorlaşmaktadır.

“Postmodern çağda birey artık öylesine yoğun bir biçimde meta işaretleri, medya gösterileri, taklit ve temsil süreçlerinden oluşan

<sup>22</sup> Ufuk Tambaş, “Baudrillard'ı Anlamak”, s. 34.

<sup>23</sup> Richard J. Lane, *Jean Baudrillard*, London: Routledge, 2001, s. 83.

<sup>24</sup> Ufuk Tambaş, “Baudrillard'ı Anlamak”, s. 34.

<sup>25</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 31.

<sup>26</sup> Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, s. 25.

bir dünyada hapsedilmiş bulunmaktadır ki, bu durumda kendisine bir kod düzeni içinde verilen gerçeğe ulaşması mümkün değildir. Çünkü gerçek sadece bir kurgudur ve hiperrealite (hipergerçeklik) sözcüğü bunu anlatmak için kullanılmaktadır. (...) postmodern toplumda bireyin tepki göstermesi, onun bir simulacra evreni içinde bireyselleştirilip hapsedilerek gerçeklikten izole edilmesiyle sağlanmaktadır. Simülacra insanın dışındaki evrenin taklit yoluyla temsili anlamına gelen bir sözcük olarak kullanılmaktadır. Ancak burada, dış evrenin ne olduğuna ya da başka bir deyişle gerçekliğine taklidine bakılarak ulaşılmaktadır. Bireyin içinde hapis olduğu simülacra evreninde gerçek ile taklidini ya da gösteriyi birbirinden ayırmak, buna göre mümkün değildir.”<sup>27</sup>

Baudrillard’a göre postmodern toplum artık salt bir yeniden üretim toplumu olmak durumundadır. Gerçeğin tanımı “eşdeğerli bir yeniden üretimi sağlanabilen şeye dönüşmüştür.”<sup>28</sup> Bu yeniden üretilebilirlik süreci sonunda, gerçek yalnızca yeniden üretilebilir bir şey değil her zaman önceden zaten yeniden üretilmiş şey, yani hiper-gerçeğe dönüşmektedir. İşte hiper-gerçek tam da bu bakımdan, gerçeğin tamamen yok olduğunu değil, hiper-gerçeğin, gerçeğin ulaşabileceği en üst aşama olduğunu ifade etmektedir. Hiper-gerçek yeniden canlandırmanın ötesine de geçmektedir, çünkü o simülasyon evrenine aittir. Bu yeniden üretim tekrar tekrar yinelenmekte ve modern anlamıyla “hakikate” doğru içinden çıkılması mümkün olmayan bir evreni kurmaktadır. Bu evren sürekli yeniden üretilen ve içinden çıkılamayan ancak bu bakımdan üst bir aşamayı da ifade eden simülasyon evrenidir. Dolayısıyla Baudrillard’a göre günümüz hakkında söylenecek en temel şey gerçekliğin bizzat kendisinin hipergerçek bir görünüm kazandığıdır. Gerçeklik artık yok olmuş onun yerini hipergerçeklik almıştır. Yani bir anlamda hiper-geçeklik, bugünün tek gerçekliğidir. Çünkü;

“gerçeklik ilkesi, değer yasaının belli bir aşamasıyla çakışmıştır. Günümüzde sistem tamamen belirsiz bir ortama doğru sürüklenmekte, tüm gerçeklik kod ve simülasyona özgü hipergerçeklik tarafından emilmektedir. Artık yaşantımızı eski gerçeklik ilkesinin yerini alan bir simülasyon ilkesi belirlemektedir. Ereklrimizi yitirince modellerin belirlediği bir yeniden-üretim süreci içine girdik.”<sup>29</sup>

### 3. Öznenin Yok Oluşu: Bütünsel Gerçeklik ve Kusursuz cinayet

Bilgi edinme, insanı, belki de diğer canlılardan ayıran en önemli özelliklerden birisidir. İnsan, edindiği bilginin hakikatini her zaman gerek

<sup>27</sup> Gencay Şaylan, *Postmodernizm*, Ankara: İmge Kitabevi, 2009, ss. 309-310.

<sup>28</sup> Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adamır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2008, s. 131.

<sup>29</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s. 3.

deneyssel gerekse akli yollarla, rasyonel bir şekilde doğrulamak ve dolayısıyla da anlamak ister. Bu doğrulama çabası sonuç olarak nesnelleştirmeye kapı açar. Fakat günümüzde, bilimsel bilgi de dâhil, rölativizmin de etkisi ile her türlü bilgiyi sorgulama esastır. “Baudrillard’a göre Postmodern dünya anlamdan yoksundur. Her türlü veri eşit derecede kabul edilebilir veya eşit derecede saçma bulunabileceği gibi anlamında gerçekle bağının kurulması zorunluluğu yoktur.”<sup>30</sup> Buradan da anlaşılacağı üzere artık insan bütün bilgiye eşit uzaklıktadır. Bunun sonucu olarak ise, modern dönemin aksine, hakikatte çoğulcu yaklaşım ön plana çıkacaktır. Bir diyalektik ilişkiye girdiğinde, zıtlıkların, bilmeyi ve anlamayı mümkün kıldığı kabul edilir. Yaygın olarak kullanılan bir tabir olan “Her şey zıttı ile kaimdir” de aslında insanın anlamlandırma ve anlama, yani bilme etkinliğinin temel prensiplerinden birisidir. Nitekim özne de bu bağlamda düşünülebilir. Çünkü özneyi tanımlayabilmek için nesneye ihtiyaç vardır. Bir anlamda özne, ben ve ben olmayan temelinde tanımlanır. Bu ayrım söz konusu olduğunda, en bilinen isimlerin başında Descartes gelir ve üzerine birçok tartışma yapılmıştır. Bu özne-nesne ikiliği ile Descartes, nesnenin özne lehine tahakküm altına alınması açısından eleştirilere maruz kalmıştır. Baudrillard’ın temel eleştiri noktası ise farklıdır. Ona göre, bilgi süreçleri yalıtık bir biçimde özne ile nesne arasında kurulan dolayimsız ilişki ile açıklanamaz. Çünkü sadece bu ilişki dolayımına girmiş değildir, çağımız öznenin kendisini yok etmiştir! Postmodern dünya özneyi yutmuş ve özne-nesne diyalektiğini tersine çevirmiştir. (Yukarıda belirtildiği üzere) İçe göçüş ile birlikte zıtlıklar iflas etmiştir. Baudrillard’a göre ortada artık ne özne ne de nesne kalmıştır, bunlar birbiri içinde erimişlerdir.

Bu durum toplum kavramını da etkileyecektir. Çünkü öznenin ve nesnenin olmadığı bir toplum düşünmek pek mümkün olmayacaktır. Bu noktada Baudrillard, “toplum” hakikatinin onunun geldiğini iddia eder. Klasik sosyologlarda merkezi bir yer tutan toplum kavramı, postmodern düşünürlerce eleştirilerek bu merkezi konumdan çıkarılmaya çalışılmıştır. Baudrillard bu durumu “toplumsalın sonu” olarak ilan eder. “Ne açıklaması yapılacak bir nesne ne de o açıklamayı yapacak bir özne bulunmaktadır”<sup>31</sup> der ve toplumu hem bir özne hem de bir nesne olarak bilginin temeli olmaktan çıkarır. Özne-nesne diyalektiğinin son bulması ve toplumsalın yok olmaya başlaması “modern” açıklamalara olan güven kaybının bir diğer göstergesidir.

“Modernite metalaşmanın infilak edip saçılması (*explosion*), mekanikleşme, teknoloji, mübadele ve piyasayla nitelenirken, postmodern toplum tüm sınırların, alanların, yüksek ve aşağı kültür, görünüş ve gerçeklik arasındaki ayrımların ve geleneksel felsefe ile toplumsal teorilerin barındırdıkları tüm diğer çift değişkenli karşıtlıkların şiddetli bir infilakla içe dönük

<sup>30</sup> Nedret, Çağlar, “Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik”, *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi* içinde, C.13, S.3, Isparta, 2008, ss. 373-374.

<sup>31</sup> Ergün Yıldırım, *Bilginin sosyolojisi*, Ekin Yayınları, Bursa, 2007, s. 87.

çöküşünü'nün mevzisi olmaktadır. Bu, Baudrillard'a göre, önceki toplumsal teorinin tüm pozivitelerinin, büyük göndergelerinin (*referent*), sonluluklarının (*finality*) bittiğini gösterir.”<sup>32</sup>

Dolayısıyla Baudrillard bir kez daha modern kavramların bugünün toplumunu açıklamadaki yetersizliğini gözler önüne sererek hem eleştirel hem de yaratıcı bir tavır almaktadır.

Baudrillard'ın, kutupların ve öznenin kayboluşuyla ilişkili olarak, insanın anlama ve anlamlandırma çabasının giderek güçten düşmesini işaret ettiği başka önemli bir kavram “bütünsel gerçeklik”tir. Bunun sebebi, şüphesiz simülakrlar ile birlikte gerçekliğin tanımlanamaz hale gelmeye başlamasıdır. Baudrillard “bütünsel gerçekliğin”, bütün dünyayı sarıp sarmalayan ve dünyanın televizyon, internet ve çeşitli net ağları, yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığı ile algılanarak, çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik olduğunu söylemektedir. Ancak sanal gerçeklik üzerine kurulu bir bilgilendirme ve çözümlemenin yanlış ve yanıltıcı bir şey olduğunu eklemeyi unutmamaktadır. Çünkü insanların yüz yüze gelmediği bir gerçekliği, bu gerçekliğin ikizi (simülakrlar) sayılan görüntüler üzerinden değerlendirmenin hiçbir kıymeti harbiyesi yoktur.<sup>33</sup>

Anlamlandırma ve anlama faaliyeti zıttı ile gerçekleştirilebilir. Yani bir gerçeklikten bahsedilebilmesi için bir hayalin, düşün veya gerçek olmayanın olması gerekmektedir. Baudrillard'ın da iddiası burada başlamaktadır. Gelişen bilim, teknik imkânlar ve hatta sistemin bizzat kendisi nedeniyle insanlar daha hayal etmeden gerçekleştirme potansiyeline sahip olabilmektedir. Bu durum Baudrillard için olumlu veya pozitif bir şey değildir. Çünkü bütünsel gerçeklik ile birlikte anlamlandırma sorunu ortaya çıkmaktadır. Bu dünyada “her şey” gerçektir. Düşler, imkansız görünenler, sanal gerçeklik örnekleri göz önünde bulundurulursa anlaşılır ki “her şey” hatta “gerçek olmadığını bildiklerimiz” bile gerçektir.

“‘Bütünsel gerçeklik’ dediğimde bununla bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortaklığı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve “özgürleştirilmiş” olduğu, bir sonuca ulaştırıldığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı olmaması gerekmektedir.) bir dünyayı kast ediyorum.”<sup>34</sup>

Her şeyin gerçek olması, yani bütünsel gerçeklik, saf inançların yitimi ve bilgi ile ilişkilidir. Gerçeğin zıttının, yani hayal gücü, ütopya veya düş olmaksızın, kaybolan bir gerçekliğin doğrulaması da yapılamaz. Nasıl sevinç kavramı anlatılırken üzgün olmayan şekilde zıttı ile açıklanıyorsa, gerçeği açıklarken de düşsel, hayali, ütöpik veya illüzyon olmayan şekilde

<sup>32</sup> Mehmet Küçük, *Modernite Versus Postmodernite*, Ankara: Vadi Yayınları, 1994, ss. 230-231.

<sup>33</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Eğemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatu Yayınları, s. 8.

<sup>34</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Eğemenliği*, s. 13.

ifade edilir. Dolayısıyla insanlar bütün hayal ettiklerini veya ütopyalarını gerçekleştirdiği sürece bütünsel, yani doğrulanamaz bir gerçekliğe doğru ilerlemektedirler. Fakat bu yıkıma uğrayan, kaybolan gerçeklik fiziki (*reel*) bir gerçeklik değildir. Zihinsel olarak ortadan kaybolmaktadır. Baudrillard'ın bütünsel gerçeklikle anlatmak istediği, en temelde "fazla ya da aşırı" gerçeğe sahip olunmasıdır. Bu gerçekliğin fazlalığı insanları hayal gücü ve arzudan koparmaktadır. Yani bir anlamda gerçeklik kendi kendini perdelemekte ve insanlar tarafından, zıttı olmadığı için, doğrulanamamaktadır. Simülakrlar nedeniyle her şeyin gerçek gibi algılanması, bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır. Bu da gerçekliğin sıradanlaşması demektir. Baudrillard bütünsel gerçekliğe örnek olarak günümüz müziğini gösterir. Gelişen bilim ve teknoloji ve insandaki kusursuzluk fikri, günümüzde müziği de bütünsel müziğe dönüştürmektedir. Bütünsel gerçeklikte nasıl her şey sınırsızca karşıtını yok ederek gerçekliğe dönüşmeye çalışıyor ve sıradanlaşıyorsa, bütünsel müzikte de günümüzde bunu görmenin mümkün olduğunu söylemektedir. Hatta bu sanal, bütünsel müziği gerçek olarak gösterebilmek adına bilgisayar aracılığı ile parazitler dahi katılmaktadır. Dolayısıyla bu sanal ve bütünsel gerçekliğe bürünen müzik, insanlar tarafından gerçekmiş gibi algılanmaktadır.

"Bütünsel gerçeklikle müzikte de karşılaşabilirsiniz –hani şu "kadrifonik" alanlarda karşılaştığımız ya da bilgisayar aracılığı ile "bestelenebilen" parçalarda. Hani şu seslerin her türlü gürültü, parazitten arındırılıp, pırl pırl bir hale getirilerek kusursuz teknik bir restorasyon işleminin gerçekleştirilmesi gibi. Burada ki sesler doğal biçimlerini yitirerek bilgisayar programı tarafından güncelleştirilmektedirler. Müzik salt bir ses dalgasına indirgenmekte ve dinleyiciye bu programlanmış ses ulaştırılmaktadır."<sup>35</sup>

Görüldüğü gibi bütünsel gerçeklik hayatın tüm alanlarına sıçramakta ve amansız bir hastalık gibi yayılmaktadır. İnsanın bilgi edinme ve bu bilginin hakikatini doğrulama konusunda, bütünsel gerçekliğin yaşandığı bu dönemde zorluklar çekeceği muhakkaktır. Hatta Baudrillard daha uç örnekler vermekten de kaçınmaz. En çarpıcı örnek ise bütünsel insan projesidir. Müzik alanında anlatılan durum, bütünsel yani kusursuz müzik, yeni dönemde insan için de gerçekleşmeye başlamıştır. Genetik mühendisliği sayesinde insan daha kontrol altına alınıp, belki de daha doğmadan eksik ve kusurlarından arındırılacaktır.<sup>36</sup> Yanılsama, rastlantı ve kusur insani dünyadan dışlanmaktadır. Fakat Baudrillard burada, unutmaya başladığımız katı bir gerçeği hatırlatarak vurguda bulunur: ne dünya ne insan ne de insan yapımı dünyamız gerçekte kusursuz değildir. Aslında dünya, gerçekliğini bu kusurlu halinden almaktadır. Dünya bütün halleriyle

<sup>35</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, s. 25.

<sup>36</sup> Sanatsal bir eleştiri için burada Andrew Niccol'un ünlü "Gattaca" filmini hatırlayabiliriz.



mükemmel değildir. Bu mükemmellik veya kusursuzluk sadece simüle edilmiş şeylerde bulunur. Simüle edilmemiş şeylerde rastlantı ve kusurluluk vardır. Baudrillard'a göre, "yanılsamadan çıkmaya yönelik dev bir girişim, sözcüğü sözcüğüne: Salt gerçek olan bir dünya adına dünyanın yanılsamasına son verme, işte tamı tamına simülasyon budur."<sup>37</sup> Baudrillard'ın "Kusursuz Cinayet" başlığı ile anlatmak istediği de tam olarak budur. Ve son olarak Baudrillard'ın içerisinde bulunduğumuz duruma dair tespiti, ya da felsefi bir tavır olarak formüle ettiği sorusu, teorisinde devreye soktuğu tüm bu kavramlar eşliğinde düşünüldüğünde, son derece çarpıcıdır:

"İçinde bulunduğumuz güncel durumu nitelemek gerekseydi, bir orji sonrası hali derdim. Orji, tam da modernliğin patladığı andır; her alandaki özgürlüğün patladığı andır: Politik özgürleşme, cinsel özgürleşme, üretici güçlerin özgürleşmesi, yıkıcı güçlerin özgürleşmesi, kadının, çocuğun, bilinçdışı itkilerin özgürleşmesi, sanatın özgürleşmesi. Tüm temsil ve karşı-temsil modellerinin göklere çıkarılması. Bu tam bir orjidir; gerçeğin, ussalın, cinselin, eleştirel ve karşı-eleştirelin, büyüme ve büyüme krizinin orjisidir. Nesne, gösterge, ileti, ideoloji ve zevklere ilişkin her türlü sanal üretim ve aşırı üretim yollarını katlettik. Şimdi her şey özgür, kartlar açıldı ve hep birlikte asıl sorunla karşı karşıyayız. Orji bitti, şimdi ne yapacağız?"<sup>38</sup>

Gerçekten de Baudrillard'ın simülasyon kuramı aracılığıyla ortaya koyduğu eleştiri ve yeni teorisinin temelinde toplumsal tarihsel doku ya da toplum teorisine ait kavramlar daha çok iş görmektedir. Peki, Baudrillard'ın düşünsel (felsefi/ sosyolojik) çabasının somutlaşarak karşısında durduğu nedir? Baudrillard en temelde bir sistem eleştirisi geliştirmektedir ve hedefinde de kendisinin de içerisinde yaşadığı Batı dünyası vardır. Baudrillard'a göre Batı Avrupa ve ABD, kendi yarattıkları "gerçeklik ilkesi"ni yitirmişlerdir ve sonsuza kadar kendini yeniden üretmek üzerecek bir simülasyon evreninde yaşamaya başlamışlardır. Dolayısıyla, bütün bu aktarılan düşünceler göz önünde bulundurulduğunda Baudrillard hakkında varılacak en temel sonuç önerme, onun kesin bir biçimde, hakikatin yok oluşunu bildiren filozof olduğudur.

Baudrillard, gerek düşünme biçimi, gerek yazma tarzı ve gerekse içerik olarak başkaldırdığı, eleştirip yıkmaya çalıştığı düşünceler bakımından postmodern düşünürlerle büyük bir ortaklığa sahiptir. Dolayısıyla postmodern bir düşünür olarak okunabilir. Fakat bir yandan kendisi postmoderni içi boş bir kavram olarak gördüğü ve postmodern dünyayı acımasızca ve radikal bir biçimde eleştirdiği için, onun dışına çıkma çabasında olduğu da ifade edilebilir. Yalnız Lane'in şu ifadeleri dikkate değer görünmektedir: Baudrillard postmodern dönemi/ dünyayı eleştirmekle birlikte, bir biçimde onu kendisinde (düşüncesinde) cisimleştiren ya da

<sup>37</sup> Jean Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, s. 30.

<sup>38</sup> Jean Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2000, ss. 9-10.

postmodernizmin kendisinde vücut bulduğu bir düşünür olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>39</sup>

Bununla birlikte, tutarlı sonuçları takip edildiğinde Baudrillard'ın özgün teorisine uygun olarak çıkarılacak birçok –doğru ya da yanlış- sonuç olabilir. Fakat en temelde duran ve reddedilmesi pek de kolay görünmeyen şey, Baudrillard'ın yeni bir dil ve özgün bir düşünce aracılığıyla Batı dünyasının “ileri medeniyeti”ne eşi benzeri zor bulunacak türden tutarlı ve sıklıkla haklı bir eleştiri getirdiği gerçeğidir.

---

<sup>39</sup> Richard J. Lane, Jean Baudrillard, London: Rotledge, 2001, s. 1.

### KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz. (2011), "Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 7-22.
- Adanır, Oğuz. (2010), *Baudrillard*, İstanbul: Say Yayınları.
- Akdiş, Meriç. "Jean Baudrillard 'in Düşünce Sistemi ve Etkilendiği Süreçler", [http://www.academia.edu/1854020/jean\\_baudrillard\\_erken\\_done\\_m](http://www.academia.edu/1854020/jean_baudrillard_erken_done_m), (21.05.2014).
- Baudrillard, Jean. (2005), *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır-Leyla Yıldırım, Ankara, Paragraf Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2006), *Kusursuz Cinayet*, çev. Necmettin Sevil, İstanbul, Ayrıntı yay.
- Baudrillard, Jean. (2010), *Nesneler Sistemi*, çev. Oğuz Adanır-Aslı Karamollaoğlu, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, Jean. (2008), *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2011), *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2005), *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatu Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2000), *Kötülüğün Şeffaflığı*, çev. Işık Ergüden, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (1975), *The Mirror of Production*, trans. by Mark Poster, St. Louis: Telos Press.
- Baudrillard, Jean. (2008), *Tüketim Toplumu (Söylenceleri / Yapıları)*, çev. Hazal Deliceçaylı; Ferda Keskin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Bayrı, Derya. (2011), "Gözün Egemenliği Tarihin Sonu mu?", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 93-104.
- Cevzici, Ahmet. (2010), *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Çağlar, Nedret. (2008), "Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik", *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Sayı:3, Isparta.
- Gane, Mike (Ed.). (2003), *Baudrillard Live: Selected Interviews (e-book)*, London: Routledge.
- Küçük, Mehmet. (1994), *Modernite Versus Postmodernite*, Ankara: Vadi Yayınları.
- Lane, Richard J. (2001), *Jean Baudrillard*, London: Rotledge.
- Şaylan, Gencay. (2009), *Postmodernizm*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Tambaş, Ufuk. (2011), "Baudrillard'ı Anlamak", *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 23-38.
- Yıldırım, Ergün. (2007), *Bilginin sosyolojisi*, Bursa: Ekin Yayınları.  
<http://edition.cnn.com/2009/WORLD/asiapcf/12/16/japan.virtual.wedding/>  
<http://sundial.csun.edu/2011/09/virtual-reality-could-be-cure-for-death-in-near-future/>, 16. 06. 2014)

*Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları*

<http://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game>