

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında İnsanın Simülakra Dönüşümü ve Kitle İletişim Araçlarının Etkisi Üzerine Bir Değerlendirme

An Evaluation on the Simulacra Transformation of Humans and the Effect of Mass Media in Baudrillard's Simulation Theory

İbrahim Emre Günay, Öğr. Gör. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu,

E-posta: ibrahimemregunay@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0657-8164

Derleme/Compilation

Öz

Anahtar Kelimeler:

simülasyon, simülakr,
gerçeklik ilkesi

Baudrillard'ın bakış açısıyla Aydınlanmayı yaşamış Batı Avrupa toplumlarında gerçekliğin egemen olması 18. yüzyılla başlar ve 19. yüzyılın başında belirginleşerek 1960'ların sonuna kadar farklı tonlarda devam eder. Bugün ise bu toplumlar gerçeklik ilkesini yitirmişlerdir ve simülasyon evreninde yaşamaktadırlar. Simülasyon evreninde, tüm kavramların işlemselleşerek simülakra dönüşmesine rağmen sanki her şey eskisi gibi sürüp gitmekte, yaşayan bir kültür olduğu izlenimi yaratılmaya çalışılmaktadır. Oysa bütün bunların hepsi simülasyon evreninde ölüdür ve kitle iletişim araçlarıyla sanki her şey eskisi gibi devam ediyor izlenimi verilerek gerçeğin yokluğu gizlenmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı Baudrillard'ın yaklaşımı doğrultusunda önce simülasyon kuramını ana hatlarıyla açıklamaktır. Sonrasında simülasyon evreninde insanın simülakra nasıl dönüştüğü ve bu dönüşümde kitle iletişim araçlarının nasıl bir etkisi olduğu irdelenerek gösterilmeye çalışılacaktır.

Abstract

Keywords:

simulation,
simulacrum, reality
principal

From Baudrillard's point of view, the dominance of reality in Western European societies that experienced the Enlightenment begins with the 18th century and becomes evident at the beginning of the 19th century and continues in different tones until the end of the 1960s. Today, these societies have lost the reality principle and live in the simulation universe. In the simulation universe, although all concepts are operationalized and turned into simulacra, everything seems to go on as before, trying to create the impression that there is a living culture. However, all of these are dead in the simulation universe and the absence of truth is concealed by giving the impression that everything is going on as before with the mass media. In this context, the aim of the study is to first explain the simulation theory in line with Baudrillard's approach. Afterwards, it will be tried to be shown by examining how human beings transform into simulacrum in the simulation universe and what effect the mass media has on this transformation.

Başvuru Tarihi: 30.10.2021

Yayına Kabul Tarihi: 29.11.2021

Günay, İ. E. (2021). Baudrillard'ın simülasyon kuramında insanın simülakra dönüşümü ve kitle iletişim araçlarının etkisi üzerine bir değerlendirme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi (KIAD)*, (7), 109-126.

Giriş

Baudrillard'a göre üretim düzeninin yerini tüketim düzeninin almasıyla simülasyon evrenine girilmiştir. Simülasyon evreninde her şey simülakra dönüşmüş böylece insanlar gerçeklik ilkesinin mevcut olduğu zamanlardaki toplumsal hedeflerden koparak, hayallerini, ütopyalarını kaybetmişlerdir ve kendileri de simülasyonun bir parçası olarak kendilerinin ötesine geçerek, görünümüne başka bir deyişle simülakra dönüşmüşlerdir. Hayallerin ve toplumsal ideallerin sonlandığı, herkesin yalnızlaştığı, bireysel değerlerin hakim olduğu bir evrende hapsolan insanlar, maddi olarak kayıp yaşamamak ve günlük yaşamlarında var oluşlarını ya da kimlik sahibi olmayı yine sistemin istediği şekilde başka bir deyişle tüketim temelinde devam ettirmek zorunda kalmışlardır. Sistemin oluşturduğu değer ve ahlak sistemi temelinde kod üzerinden işlemselleşen insan kısaca simülasyon evreninde sistemin devamlılığını sağlayan bir göstergeye dönüşmüştür.

Kapitalizm, rasyonalitenin hakim olduğu üretim düzeninden haz temelli irrasyonel tüketim düzenine ya da ekonomi politikten gösterge ekonomi politiğe geçilmesiyle mutasyona uğrayarak, her şeyin işlemele uğradığı bir yeniden üretim düzeni görünümü almıştır. Baudrillard bu durumdan ötürü simülasyon evrenini görünümler dünyası olarak adlandırırken, işlemselleğin sahip olduğu gücü, Batı dünyasının mevcut düzeni göstergeler üzerinden devam ettirebileceği düşüncesi nedeniyle olumsuzlamaktadır. Baudrillard aslında yeni bir şey üretilmediğini, sistemin durağan bir yapıda olduğunu ve Batı uygarlığının Aydınlanma sonrası geçirdiği dönüşümler sonrası öngörülmeleyen bir kısır döngü içine düştüğünü ve dünyanın geri kalanı için toplumsal, ekonomik, kültürel ve politik olarak bir örnek olma durumunu yitirdiğini savunmaktadır.

Simülasyon evreninde üretimin kendini aşarak yeniden üretim sürecine dönüşmesiyle diğer tüm kategorilerde bundan etkilenmiş ve tüm kavramlar kendilerini de aşarak, kendilerinin ötesine geçerek simülakra dönüşmüştür. Kapitalizm şimdiki adıyla neokapitalizm bu yeniden üretim sisteminde kendi kendini üretmekte ve üretirken önüne çıkan başta insan olmak üzere her şeyi işlemekte ve kendisiyle uyumlu hale getirmektedir. Ancak insanlar bu durumun farkında değildirler çünkü kitle iletişim araçları aşırı hızlı ve yoğun anlam akışıyla sistemin kısır döngüye dönüştüğünü gizleyerek sisteme dinamik bir görüntü verirken insanların algılarını da değiştirmekte ve sadece nesnelere değil insanlarda işlemselleşerek simülasyon evreninin bir parçası olmaktadır. Baudrillard'a göre kitle iletişim araçlarının tek görevi simülasyon üretmektir. Mevcut gerçekliği yok ederek yerine kendi gerçeklerini koyarak aslında iletişim sürecini gerçeğin yerini alan bir modele dönüşmüştür.

Simülasyon Evreni

Batı Avrupalı toplumlar iki yüz yıllık modernleşmenin sonucunda geldikleri noktada diğer toplumlara ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde bir model olma özelliğini yitirmiştir ancak simülasyon evreni bu durumu gizlemektedir (Adanır, 2017: 27). Aydınlanmayı yaşamış ve modernleşme hedeflerine ulaşan Batı uygarlığı bugün geldiği noktada hedef ve amaçlarını kaybetmiş ve bir kısır döngüye düşmüştür ancak bu

durumu bilmesine rağmen sahip olduğu maddi zenginliği kaybetmemek adına sistemin devamından yanadır.

Simülasyon gerçeğin bir kökenden yoksun olarak modeller aracılığıyla üretilmesidir (Baudrillard, 2016b: 13-14). Gönderenler sisteminin sonlandığı gerçek ve hayal arasında ayırımın yapılamadığı simülasyon evreninde işlemsel görünüm gerçeğin yerini almıştır. Baudrillard gerçeklik ile simülasyon arasındaki farkı “gizlemek” ile “simüle etmek” terimleri arasındaki anlam farkı üzerinden açıklamaya çalışmıştır. “Gizlemek” bir varlığın yadsınmasını ifade ederken “simüle etmek” yokluğun yadsınmasını ifade etmektedir. Birincisinde sahip olduğunuz bir şeyi yokmuş ya da sahip değilmişsiniz gibi yaparsınız ve bu durum gerçekliğe zarar vermez, ikincisinde olmayan ya da sahip olmadığınız bir şeyi varmış ya da sahipmişsiniz gibi yaparsınız. Simülasyon, gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şeydir (Baudrillard, 2016b: 16). Tüm gönderenler sistemi tasfiye edilmiş ve gerçek yerini işlemsel ikizine bırakmıştır böylece gerçek olan ile olmayan arasındaki fark yok edilmiştir. Bir şeyin sahtesi ya da hayal edilmesi gerçeklik ilkesine zarar vermez çünkü referans alınan gerçek olandır ve gerçek olan ile sahtesi ayırt edilebilmektedir. Simülasyon ise gerçek ve sahtesi ya da gerçek olmayan arasındaki farkları silerek yerine ikizini koymaktadır. Bu durum göstergelerin üzerinden gerçekleştirilmektedir. Simülasyon evreninde göstergenin işlevi gerçekliği ortadan kaldırmak ve bu ortadan kaldırma durumunu da perdelemektir (Baudrillard, 2019a: 18). Baudrillard örnek olarak ikonaların Tanrı'nın yerini alabilmesini verir. Baudrillard'a göre simülakrlar başka bir deyişle gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm, Tanrı düşüncesini sadece gizleseydi, İkonoklastlar onları yok etmeye çalışmazlardı. İkonoklastlar ikonaların Tanrı düşüncesini insanların zihninden silip atabileceklerini görmüşlerdir ve sonuçta bu korkunç hakikat ile Tanrının asla var olmadığı, yalnızca üretilen simülakrları aracılığıyla var olabildiği hatta kendi simülakrlarından başka bir şey olmadığını farkına varmışlardır. Simülakr göndereninden daha gerçek bir hal almıştır (Baudrillard, 2016b: 18). Gösterge olarak ikonalar Tanrının varlığını yok etmişlerdir ya da Tanrıyı öldürmüşlerdir. Baudrillard'a göre Batı'nın içine düştüğü kısır döngünün ya da simülasyon evreninde yaşamasının nedeni göstergenin gücüne olan inancıdır ya da daha açık söylemek gerekirse yeniden canlandırmanın karşısında büyülenmesidir. “*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*” (Baudrillard, 2016b: 19). Bu durumda gösterge ve gerçeklik birbirlerinin eşdeğeridir fakat sistem için gösterge tehlike arz eder. Yeniden canlandırmayla simülasyon emilmeye çalışılırken, simülasyon yeniden canlandırmayı bir simülakra çevirir. O zaman simülakr gönderenden yoksun, başlangıç ve bitiş noktalarının belirsiz olduğu, sürekli kendini yenileyen bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir göstergedir.

Baudrillard simülasyon öncesi göstergenin geçirmiş olduğu süreçleri dört döneme ayırır. Birincisinde gösterge derin bir gerçekliği yansıtmaktadır ve her hangi bir çarpıtma ya da bozma söz konusu olmadığı için Baudrillard bu durumu olumlu olarak nitelermektedir.

İkincisinde gösterge derin bir gerçekliği değiştirmekte ya da gizlemektedir. Gösterge her ne kadar gerçekliği bozsa da gerçeklikten kopuş söz konusu değildir. Ancak üçüncüsünde gösterge derin bir gerçekliğin yokluğunu gizlemektedir. Burada gerçeğin yerini alma söz konusudur. Dördüncüsünde ise gösterge gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi kalmamıştır, kendi kendinin saf simülakrıdır, sonuç olarak gösterge artık görünümün değil simülasyon düzeninin bir parçasıdır. Baudrillard'a göre, bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından, gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiş bir dönüm noktasıdır (Baudrillard, 2016b: 20). Birinci aşamada klasik mantık doğrultusunda gerçek ve gerçek olmayan birbirinden ayırt edilebilmektedir. Gerçekliği gelenekler, dini kurallar ve ideolojiler belirlemekteydi. İkinci aşamada ya da simülasyon evreninde gerçek olan ile olmayanın fark edilmesini sağlayan gerçeklik ilkesinin yokluğu söz konusudur. Gizlenecek bir şey kalmamıştır çünkü gerçek artık yoktur. Baudrillard'a göre gerçekliğin yaşanmadığı Batı Avrupa toplumları simülakrlardan meydana gelmektedir.

Simülakrlar Düzeni

Baudrillard'ın simülasyon kuramı doğrultusunda Rönesans'tan bu yana, değer yasasındaki değişimlere paralel olarak art arda üç simülakr düzeni ortaya çıkmıştır. Birinci evre Rönesans'tan sanayi devrimine klasik dönemi belirleyen biçim *Kopyalama*; bu dönemde doğal değer yasası geçerlidir. İkinci evre Sanayileşme dönemine egemen biçim *Üretim*. Bu dönemde ticari değer yasası geçerlidir. Üçüncü evre ise Kodun belirlediği egemen biçim *Simülasyondur* ve yapısal değer yasası geçerlidir (Baudrillard, 2016a: 87).

Feodal dönemde soylular, köylüler ya da serfler gibi belirli topluluklar çok kesin sınırlarla birbirlerinden ayrılmaktaydı ve aralarındaki geçişlerin çok nadir ve izne tabii olduğu bir düzende göstergeler özgür değildi. Göstergeler kesin anlamlara sahipti ve belirli statülere aittiler. Göstergelerin sınırlı sayıda olması ve belirli kurallara göre kullanımı aynı zamanda belirli sorumlulukları da ifade ederdi. Ancak Feodal düzenin sona ermesiyle, Rönesans döneminde kesin kural ve bağlayıcılıktan kurtulan gösterge, kendisine karşı kimsenin sorumluluk duymadığı ortak bir paydaya dönüştüğünde özgürleşerek nedensiz göstergeye dönüşmüştür (Baudrillard, 2016a: 88). Göstergelerin özgürleşmesiyle kopyalama dönemine geçilmiştir. Sınırlı sayıdaki ve kesin kuralların belirlediği göstergeler yerlerini talebe göre özgürce üretilen sayısız göstergelere bırakmıştır. Rönesans'tan sonra burjuvanın ürettiği gerçeklik ya da göstergeler klasik döneme ait göstergenin aynasıdır. Başka bir deyişle gösterge doğal olana gönderme yapmaktadır. Sahte olan, asılla birlikte Rönesans'ta doğmuştur (Baudrillard, 2016a: 89). Baudrillard Rönesans dönemini alçıdan ve barok sanattan örnekler vererek bir tiyatroya benzetmektedir. Bu dönemi feodal düzenin sonlanmasıyla ortaya çıkan özgürlük ortamında, burjuva sınıfının arzularını kopyalama tekniğiyle tatmin ettiği bir dönem olarak adlandırabiliriz. Henüz kapitalizmin ortaya çıkmadığı ya da üretimin akılcılığa geçmediği bir dönem olarak niteleyebileceğimiz bu dönemde kopyalama bir denetim ve egemenlik işlevi görmekteydi (Baudrillard, 2016a: 91).

İkinci evre simülakr düzeni sanayileşmeyi ifade eden kitlesel üretimdir. Gerçeğin üretimini ve ona hakim olmayı amaçlar. Gelişen tekniğin sonucu olarak anında ve seri

üretim, göstergenin özgünlüğünü ve taklit edilmesini başka bir şekilde ifade etmek gerekirse asıl ile sahtesi arasındaki farkı ortadan kaldırmasıyla anlam kazanmaktadır. Baudrillard birinci ve ikinci basamak simülakrlar arasındaki farkı otomat ve robot örneklerini vererek açıklamıştır. Otomat insana benzemektedir ve insanın kopyası konumundadır. Asıl olan ile onun kopyası ya da benzeyeni arasındaki farklar otomat ile insan arasında ayırım yapılmasını sağlar. Ancak robot insanın eş değerlisidir. İnsan ile robot arasında işlemselliğin sonucunda ayırım yapılamaz. Gerçek ve sahte birbirine karışmış yok olmuşlardır. Birinci simülakr evresinde simülakr ve gerçek arasında farklılık belirginken ikinci evre de simülakr gerçeği emmiş ve yutmuştur (Baudrillard, 2016a: 95).

Baudrillard'a göre bugün Batı Avrupa toplumlarının içinde yaşadıkları ya da simülasyon evreni olarak adlandırdığı üçüncü evre simülakr düzeninde model hakimdir. Kopyalamanın yerini alan seri üretim de yerini modele dayalı biçime bırakmıştır (Baudrillard, 2016a: 98). 1970'lerden sonra yapısal değer yasası, sanayi döneminde ait olan ticari değer yasasının yerini almıştır. Başka bir şekilde ifade edecek olursak seri olarak yeniden üretimde, niceliksel eşdeğerlikler yerini ayarlanabilirliğe, ayrımlayıcı karşıtıklara bırakmıştır. Her şeyin işlemselleştiği bu simülasyon döneminde temsil ilişkisi sonlanmış ve yerini zaten yeniden üretilmiş şeye bırakmıştır. Her şey önceden belirlenmiş kodun temelinde gerçekleşmektedir. Sistem gönderenler sistemini yok ederek, kod temelinde göstergeler üzerinden kendini yeniden üretmektedir. Testlerle ve önceden belirlenmiş soru ve yanıtlarla moda, reklam ya da medyanın ürettiği mesajların anlam süreçleri kısaltılmakta ve süreç her zaman başladığı noktadan tekrar başlayarak kendini tekrar etmektedir. Tüm içerikler önce etkisizleştirilmekte sonra yeniden dolaşıma sokulmakta ve sistem kendini tekrar ederek yenilenmektedir. Biçim kendini muhafaza ederken içerikler işlemsel hale gelmiştir.

Gerçeklik İlkesi, Hipergerçeklik ve Bütünsel Gerçeklik

Baudrillard gerçeklik ilkesi mevcutken insanların sahip olduğu ideallerin ya da hayallerin varlığına dikkat çekmektedir. İnsanlar kendilerini ait hissettikleri sol ya da sağ ideolojilerin başka bir deyişle sosyalizmin ya da kapitalizmin sunduğu değerler doğrultusunda yaşamlarını düzenlemeye çalışır, bu uğurda mücadele ederek yaşamlarını anlamlandırırlandı. İyi olan tüm toplum için iyi olan demektir ve bireysel değerler yerine toplumsal değerler üzerinden yaşam karakterize ediliyordu. Simülasyon evreninde ise 2.Dünya savaşı sonrası kapitalizmin azgınlaşması ve kendi içinde mutasyon geçirmesiyle işçi sınıfı sistemin paydaşı konumuna gelmiştir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse burjuva toplumu ya da kapitalizm işçi sınıfını eriterek sınıfsal bilinci yok etmiştir. Kapitalizmin solun içeriğini olasılaştırma mantığıyla kendi hesabına geçirmesiyle sol ve sağ olarak çift kutuplu sistem sonlanmış ve yerini “neokapitalizm” almıştır. Bu kavramlar biçimsel olarak vardır ancak içerikleri birbirleriyle iç içe geçirilerek sistemle uyumlu hale getirilmiştir. Baudrillard'ın bakış açısından değerlendirirsek sol ve sağ kendilerinin de ötesine geçerek görünüme dönüşmüşlerdir. İnsanlar uğruna mücadele ettikleri hayalleri kaybetmeleriyle yaşamlarını sistemin devamlılığı üzerine kurmuşlardır. Bu durum insanlar kendi yaşamlarını üretmek yerine sistemi üretmelerini getirmiştir. *“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 simülakrına dönüşmüş olabileceğinden söz etmektedir” (Adanır, 2011: 53). Sistem ve birey birbirilerini karşılıklı tamamlamaktadır. Birey tükettiği ölçüde sistemi üretirken, sistem de bireyin daha çok tüketmesi için ona istediği maddi refahı sağlamaktadır. Ancak birey kendini maddi olarak mutlu eden sistemi üretirken hayallerini ve ideallerini kaybetmiştir. 1970’lerin sonunda kapitalizmin kendi içinde yaptığı bir devrimle çift kutuplu dünyanın sona ermesi ve tek bir sistemin mevcut kalmasıyla rasyonalite temelinde üretim düzenini ifade eden ekonomi politik sona ermiş ve irrasyonel tüketim düzenini ifade eden gösterge ekonomi politige geçilmiştir ancak bugün teknolojinin gelişmesine bağlı olarak kitle iletişim araçlarıyla simülasyon evreninde hala sol ve sağ varmış gibi izlenim verilerek sanki her şey eskisi gibi devam etmektedir. Bu bağlamda Baudrillard’a göre simülasyon evreninde insanlar farkında olmadan hayallerini, ideallerini ya da ütopyalarını kaybederek aslında gerçeklik ilkesini kaybetmişlerdir. Gerçeklik hiperleşmiştir.

Baudrillard’ın hipergerçek olarak tanımladığı durum simülasyon evreninde yer alan her şeyin göndereninden daha gerçek olarak algılanmasıdır. Başka bir deyişle kurgu ve yapaylığın toplumun düzenlenmesinde etkinleşmesidir. Simülasyon toplumunda “gerçek” eşdeğerli bir yeniden üretimi sağlanabilen şeye dönüşmüştür (Baudrillard, 2016b: 131). O zaman gerçekliğin kusursuzlaşması ya da saflaşması söz konusudur ki Baudrillard hipergerçekliği gerçekliğin en üst düzeyi olarak tanımlayarak günümüzün gerçekliği olarak tarif etmektedir. Gerçeklik, simülasyon evreninde kod ve hipergerçeklik tarafından yutulmaktadır böylece gerçeklik ilkesi de ortadan kalkmaktadır (Baudrillard, 2016b: 3). Gerçeklik ilkesinin sonlandığı ya da boşalttığı alan hipergerçeklik tarafından doldurulmaktadır.

Baudrillard’ın kullandığı “içe göçüş” kavramına göre karşıt kutupların birbirinin içinde erimesiyle simülasyon evreninde anlam kaybolmuştur. Diyalektik kuram doğrultusunda karşıtlık anlamayı sağlamaktadır ancak diyalektiğin sonlanması, simülasyonun özne ve nesneyi yutmasına ve sonucunda toplumun özne ve nesne üzerinden açıklanmasını da imkansız kılmıştır. Simülasyon evreninde gerçeğin ne olduğu tanımsızdır çünkü yerini simülakra bırakmıştır. Anlamsızlığın hüküm sürdüğü ve her şeyin simülakra dönüştüğü simülasyon evreninde Baudrillard’a göre toplumsalın özne ve nesne üzerinden açıklanamaz oluşu ve her şeyin işlemselliğe uğraması ya da gerçeğin daha gerçek bir duruma doğru dönüşmesiyle “bütünsel gerçeklik” ortaya çıkmıştır. Söz konusu durum şöyle açıklanabilir; diyalektik olarak gerçek anlamını hayal, illüzyon ya da ütopya gibi kavramlardan alırdı. Gerçek ile hayal ya da gerçek olmayan “sahte” klasik mantık doğrultusunda inanç, gelenek temelinde diyalektik olarak algılanmaktaydı oysa simülasyon evreninde gerçek ve gerçek olmayan ya da hayal arasında anlamlandırma yapılamadığından modernleşmenin mottosu olan ilerleme yolunda “gerçekten daha gerçek” gibi her şeyin düne göre daha gerçek olduğu bir durum söz konusudur. Baudrillard “bütünsel gerçekliğin” gerçeğin anlamlandırma sorunsalını yarattığını savunmaktadır çünkü aşırı gerçeklik hayal etmeyi, ütopyayı öldürmektedir başka bir deyişle diyalektiği ortadan kaldırarak anlamı sonlandırmaktadır.

“*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*” (Baudrillard, 2019b: 15). Bütünsel gerçeklik kusurların yok edilmesinin sonucunda güzelin daha güzel, iyinin daha iyi ya da gerçeğin daha gerçek olmasıyla ilgilidir. Bütünsel gerçeklik bilgi ve işlemselliğin sonucudur diyebiliriz. O zaman sonlu bir durum da söz konusu değildir. Müzik ve genetik bütünsel gerçekliğin anlaşılmasını sağlayan iki önemli alandır. Müzik kendi kendisinin ötesine geçmiştir. İşleme uğrayan müzik her türlü kusuru yok edilerek mükemmelleştirilirken aslında içinde karşıtlıklarıyla anlamlı olan ya da gerçek olan müzik başkalaşmış kısaca yapaylaşmıştır (Baudrillard, 2019b: 26). Bütünsel müzik dünden daha gerçek olmakla beraber yarın daha da gerçek ya da arınmış ve saf olacaktır. Genetik mühendisliği ise insanın fizyolojik ve biyolojik kusursuzlaşması amaçlamaktadır. Bu kusursuzlaşma fiziksel olarak mükemmelliği hedeflerken biyolojik olarak da örneğin olabilecek bir suç geninin doğum aşamasında alınmasını hatta öncesinde müdahale edilerek tam anlamıyla saf bir arınmayı amaçlar. İnsan dönüşürken kendi olmayan ama her zaman ideal olan olacaktır. Genel olarak bütünsel gerçeklik insanın kendi kendini tuzağa düşürmesidir. Yaşamın tüm alanlarında belirsizliği yok etmek ve her alanda kusursuzlaşma simülasyon evrenine ait bir özellik olup, insanları gerçeklikten kopararak bütünsel gerçekliğe götürmektedir. “*Salt gerçek olan bir dünya adına dünyanın yanılışına son verme, işte tamı tamına simülasyon budur.*” (Baudrillard, 2019a: 30). Oysaki gerçek kusurludur. Baudrillard gerçekliğin nasıl yok edildiğini Tasadaylılar örneğini vererek açıklamaya çalışır. “*Bir şey keşfedildiği anda, artık ondan bahsedemeyiz*” cümlesi gerçekliğin yok edilmesini ifade eder. Tasadaylılar yüzyıllarca dünyadan habersiz yaşarlarken antropologlar tarafından keşfedilmeleriyle kayıt altına alınmışlar ve gerçeğe dönüştürülmüşlerdir başka bir deyişle nesnenin ölümü pahasına gerçeklik verilmiştir. Tasadaylıların gerçek olması etnolojinin içine alınmasıyla mümkün olmuştur ve simülasyonun bir parçasına dönüşmüşlerdir (Baudrillard, 2016b: 21).

Baudrillard'ın ortaya koyduğu çelişki Aydınlanmayı geride bırakarak, aklın ve bilginin temelinde bir yaşam kurma düşüncesinin çıkış noktasıyla bugün gelinen nokta arasındaki farklılaşmadır. “*Gerçekleştiği an ortadan kaybolmaya başlayan bir gerçeklik evreni içinde yaşıyoruz...*” (Baudrillard, 2019b: 15). Aydınlanma sonrası insanın Tanrının yerine kendi hakimiyetini kurma çabası, doğaya karşı mücadeleyi başlatmış ve uygarlaşma yolunda doğanın dönüştürülmesi amaçlanmıştır. İnsanın doğayı hakimiyeti altına alması ya da kontrol etmesi dünyanın bütünsel gerçeğe doğru dönüşümüyle doğru orantılıdır. En gerçeğe, daha fazla gerçeğe ya da saydamlığa ulaşmak için verilen çaba bizi gerçekten koparmakta ve bütünsel gerçekliğe götürmektedir. Şeyler ait oldukları gerçeklikten başka bir deyişle nesnel gerçeklikten çıkarılarak üzerinde egemenlik kurulduğunda aslında gerçeklikten de uzaklaşmış olunmaktadır. Egemenlik ne kadar yoğun kurulursa simülasyon evreninde o kadar gerçek olurken esasen gerçeklik öldürülmektedir. Bu bağlamda zamansal olarak bakıldığında Aydınlanma'nın “*ilerleme*” mottosu temelinde geçmiş bugüne göre her zaman daha gerçek olarak kalacaktır diyebiliriz. Aklın yolunda kusursuz bir dünya yaratmanın sonucunda artık şeyler karşıtlıklarına gerek

duymamaktadır. Yani dişi ile erilin, ışık ile gölgenin ya da iyilik ile kötülüğün var olmak için birbirlerine gereksinimleri yoktur. (Baudrillard, 2019c: 17). Gerçekliğin fazlalığı gerçekliği öldürmekte ve simülasyonun güçlenerek devam etmesini sağlamaktadır.

Bir Simülakr Olarak İnsan

Baudrillard'a göre simülasyon evreninde sol ve sağ ideolojilerin kendilerinin ötesine geçmeleri ya da simülakra dönüşmelerinin sonucunda insanlara verdikleri hayaller ya da ütopyalar da sonlanmıştır. Gerçeklik ilkesi mevcutken bu ideolojilerin verdiği toplumsal hedefler ve bu hedeflere ulaşma çabası insanların yaşamlarını anlamlandırdı. İyi olan herkes için iyi olandı ve kötü olan herkes için kötüydü. İnsanlar kendilerini yakın hissettikleri sol ya da sağ ideolojilerin değerleri doğrultusunda toplumsal olanı gerçekleştirmeyi hayal ederek var oluşlarını konumlandırdı. Ancak simülasyon evreninde sol ve sağ ideolojiler görünüme dönüşerek yerlerini neo-kapitalizme bırakmış ve üretim düzeninden tüketim düzenine geçmiştir. Neo-kapitalizm artık üretim süreçlerine verdiği desteği, tüketim alanlarına kaydırmıştır. Tüketim olgusu kültürel yeniden yapılanma sürecinde değişmiştir (Aytaç, 2004: 116). Ekonomi politiğin yerini alan gösterge ekonomi politikle her şeyin işlemsel hale gelmesinin sonucunda değerler de işlemsel hale gelmiştir. Kodun temelinde gösterge üzerinden gerçekleştirilen işlemselliğin sonucunda toplumsal değerler yerini tüketim temelinde bireysel olana bırakmıştır. Başka bir deyişle simülasyon evreninde tüketim kendi değer ve ahlak yapısını üretmiştir. İnsanın sistemle uyumlu bir şekilde var olabilmek ve görünür kalabilmek için sistemin değer ve ahlak yapısına uygun şekilde kendini dönüştürmesi sistem tarafından zorunlu hale getirilmiştir. İnsanlar içinde oldukları toplumsal yapıyla uyum gösterdikleri ölçüde sistem de onları mutlu etmektedir. Sistem kendi için çalışanı başka bir deyişle tüketim yapanı fazlasıyla ödüllendirirken, birey de tüketerek elde ettiği kazanımlar dolayısıyla sistemin varlığının güçlenerek devam etmesini istemektedir. Ancak insanın içinde yaşadığı yapının dönüşümü, kendisinin de dönüşümünü beraberinde getirmiştir ve Baudrillard bu dönüşümleri simülasyon evreni içinde bir simülakr olarak yaşamın devam ettirilmesi olarak görmektedir.

Baudrillard simülasyon evreninde yaşamın her alanının tüketim etkinlikleriyle kaplandığını ve bunun sonucunda insanın yaşamak için bu etkinliklere hem düşünsel olarak hem de pratikte uyum göstermesinin zorunluluğunu ifade etmektedir. Baudrillard “*Tüketim’in tüm yaşamı kuşattığı, tüm etkinliklerin aynı birleştirici biçime uygun olarak zincir oluşturduğu, insanı ödüllendirme yollarının sat be saat önceden ayarlandığı, “çevre”nin bir bütün oluşturduğu, bütünüyle iklimlendirildiği, düzenlendiği, kültürelleştirildiği noktadayız*” demektedir (Baudrillard, 2017a: 20). Sistemin düzenleyici ve baskıcı tavrı yaşamın tüm alanlarının kontrol etmektedir. İnsan sistemin içinde kendini geri çekebileceği ya da içinde bulunduğu topluma dışardan bakabileceği bir yeri kalmadığı gibi, bu durumu fark edecek bir algısal yapısı da dönüşüm geçirerek simülasyon evreninde bir simülakra dönüşmesi dolayısıyla mümkün de değildir. Toplumsal değerlerin yerini bireysel değerler alınca gündelik yaşamda var olmak için birey kendisi için doğru düşündüğü idealleri gerçekleştirmeyi amaç edinmiştir. Toplumsal statünün ve buna bağlı olarak kazanılacak itibarın sistemin gerektirdikleri doğrultuda kazanılması ve bu amaç için yaşanılması gündelik yaşamın yeni anlamı olmuştur. İnsanların gündelik

yaşamları onların sistem içindeki var oluşlarını anlamlandırmaktadır. Toplumsal itibar ve kişinin kendine verdiği değer, tüketim düzeyi ile ölçülmesinden dolayı daha fazla tüketmek toplumsal itibarın sürdürülmesinin ön koşulu durumuna gelmiştir (Oskay, 2017: 342). Baudrillard'a göre tüketimin yeri gündelik yaşamdır ve gündelik yaşam bir yorumlama sistemidir. Tüketim düzeni hem bireyi psikolojik olarak baskılarken hem de yaşamı düzenlerken, kendi içinde bütünleştirdiği insanları düşünce ve davranış olarak da dönüştürmekte ve kendiyle uyumlu hale getirerek simülakra çevirmektedir. İnsanlar da diğer nesnelere gibi tüketim düzeninde göstergelere dönüşmüş, kod temelinde işlemsel hale gelerek ve sürekli yeni kimliklerle yaşayarak sistem içerisinde yeniden üretilmektedirler.

Baudrillard simülasyon evreninde herkesin ulaşabileceği, istediği bir kimliğe sahip olmanın koşullarının verildiğini ve bu durumun tüketim düzeyiyle belirlendiğini ifade etmektedir. Tüketim toplumunda kendinize uygun gördüğünüz bir kimliği oluşturabilir ve kullanıp tüketerek yerine başka bir kimlik edinebilirsiniz. Ancak sistemde insan kendini oluştururken her ne kadar özgür hissetse de aslında farklılıkların önceden belirlendiği bir statü değiştirme oyunu oynanmaktadır (Baudrillard, 2020: 204). Bireyin kendini özel hissettiren ve kimliğini diğer kimliklere göre özelleştiren farklılıklar önceden belirlenmiş amaçlı nesnelere dir. Sistem farklılaşma mantığı doğrultusunda bireye kişiselleştirme hakkı tanıyarak onun kendini farklı hissetmesini sağlar ancak bu farklılık bireyler kendilerini ayrıştırdıkları bile uzlaştıkları bir koda ve genel modellere uygundur (Baudrillard, 2017a: 109). Birey kendini farklı hissettikçe sistemin istediği şekilde yaşamını sürdürmektedir ancak bu farklılıklar doğal olarak kendiliğinden değil de yapay olarak planlı bir şekilde modellerle gerçekleştirildiği için Baudrillard bu durumu simülatif bir durum olarak ele alır çünkü bu durum farklılıkların üretiminin tekeli yoğunlaşmasını da beraberinde getirmektedir (Baudrillard, 2017a: 103-104). Tekelci yoğunlaşma insanlar arasındaki gerçek farklılıkları ortadan kaldırarak kişileri dönüştürür ve türdeşliğe götürür. Bu bağlamda insanların kendi aralarındaki ilişkilerde üretilmektedir. Gerçeklik ilkesinin geçerli olduğu zamanlarda nesne henüz göstergelere dönüşmemişken ve kullanım değeriyle ele alınırken, simülasyon evreninde nesnenin göstergelere dönüşmesi ve böylece tüketim düzeninde yer alması insanların kendi aralarındaki ilişkilerinde belirleyici olmuştur. Belirsiz kod bolluğu yaşamın tüm alanlarını düzenleyerek toplumsal değeri oluştururken, toplumsal değiş tokuş mantığı göstergelerin egemenliği altına girmiştir. Göstergenin sahip olduğu anlamı belirleyen iki kişinin arasındaki karşılıklı ilişki değil, göstergenin diğer göstergeler ile olan arasındaki farklılıkları ortaya koymayı amaçlayan ilişki biçimidir (Baudrillard, 2009: 59). Bu bağlamda göstergelerin arasındaki hiyerarşi, onlara sahip olan insanların aralarındaki hiyerarşiyi belirlemektedir. Baudrillard simülasyon evreninde oluşturulan kişiliği şu şekilde betimlemektedir; *“Göstergelerin gücü ve çoğaltılmış farklılıklarla bir sentez bireyselliği yaratmak ve tanımı gereği farklılığın adı olmadığından aslında en büyük anonimliğe düşmek için toplanmış, bir araya getirilmiş binlerce başka göstergede kendini yeniden kuracak olan bu kayıp varlıktır.”* (Baudrillard, 2017a: 103-104). Ayrılmayıcı göstergelere özgü hiyerarşik yapı kabul edildiğinde, göstergeler toplumu denetimi altına almış olmaktadır. Bu durum toplumda geçerli olan mantığın belirlediği kodların sonucudur denilebilir. O zaman tüketim düzeni düzenleyici ve zorlayıcıdır. İnsanlar sistem içinde verilen rollerin gerektirdiklerine göre düzenlenmiş davranışlar temelinde mevcut yapının parçaları olarak dönüşmüşlerdir. Geleneksel

yaşamda doğuşu ile kimlik kazanan insan, artık anonimleşmiş toplumsal ilişkiler içinde tüketim temelinde kimlik edinmektedir.

Böylece sistem önce bireyi sonra toplumu kendiyile uyumlu hale getirerek onları simülakra çevirmektedir. Tüketim düzeninde insan göstergesi değil göstergeyle kurduğu kişisel ilişkiyi tüketmektedir ve bu durum sistemce değerler üzerinden belirlenerek algısal bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Ancak tükettikçe kendi kabuğuna çekilen insan yalnızlığa doğru gömülmekte ve bu durumun farkına bile varamamaktadır (Baudrillard, 2020: 263). Sistem değerler üzerinden kendiyile uyumlu simülakrlar üretmektedir. İnsan da işlemselliğin sonucunda, tıpkı simülasyon evrenindeki diğer göstergeler gibi kendisinin ötesine geçerek hiperleşmektedir ve bütünsel gerçekliğe katılmaktadır.

Kimlik edinme süreçlerinin yanı sıra özgürlük, mutluluk ve arzu gibi kavramlar üretim düzeninden tüketim düzenine geçerken farklı tonlarda dönüşümlere uğramışlardır. Bu dönüşümler, yaşamı anlamlandıran bileşenlerden sadece bir kaçı olsalar da, insanın simülakra dönüşümünü ya da simülasyon evreninin kendisini nasıl ürettiğini gösterebilmesi açısından önemlidir. İnsanın kendisi de sistemle uyumlu hale gelerek bir nesne gibi göstergeye dönüşmüştür ve biçimsel olarak kendini muhafaza etmiş ama içerik olarak işlemele maruz kalmıştır. Gerçeklik ilkesi mevcutken bu kavramların içinde buldukları üretim düzeninde, sahip oldukları anlamlar bugün simülasyon evreninde başka bir deyişle tüketim düzeninde farklılaşmıştır. Anlamdaki bu farklılaşma simülasyon evreninde ekonomi politiğin yerini gösterge ekonomi politiğin almasıyla ya da her şeyin göstergeye dönüşmesiyle meydana gelirken, insanın var oluşunda etkin olan özgürlük, mutluluk ve arzu gibi kavramların sistemin istediği şekilde dönüşümü insanı da düşünsel olarak başkalaştırmıştır ve simülakra dönüştürmüştür. Bu başkalaşma ya da bu kavramların görünüm haline gelmesi zihinsel bir durumun betimlemekte ve insanların nasıl bir ruh haline sahip olduklarını göstermesi açısından önemlidir. Ancak çalışmamızda özgürlük, mutluluk ve arzu gibi kavramlar her ne kadar insanın simülakra dönüşmesini belirli bir perspektiften gösterse de simülasyon evreninde her şey birer simülakrdır ve birbirleriyle ilişki halindedirler. Bu yüzden sadece bu kavramlar değil diğer başka kavramlar da insanın simülakra dönüşümünü farklı perspektiflerden gösterebilmektedir.

Simülasyon evreninde gereksinimler, duygular, kültür, bilgi, insana özgü tüm güçler sistem içinde meta haline gelmiştir. Bu bağlamda her şey göstergeye dönüşmektedir. Böylece başta duygular olmak üzere tüm kavramlar da alınıp satılabilecektir (Baudrillard, 2020: 263). Bu durum özgürlük, mutluluk ya da arzu kavramları içinde geçerlidir. Simülasyon evreni her şeyin biçimsel olarak kendini koruduğu ancak içeriklerinin işlemsel hale gelmesiyle kendi ötesine geçtiği ve simülakra dönüştüğü bir evrendir.

Özgürlük simülasyon evreninde bir görünüme ya da simülakra dönüşmüştür. İnsanlar tüketim temelinde yaşamlarını kendi istedikleri şekilde ve hür iradeleriyle devam ettirdiklerini düşünürlerken aslında özgürlük sistemin size sunduğu seçenekler arasından yapacağınız sınırlı seçimleri ifade etmektedir. Bu bağlamda kimlik edinme süreçleri de aslında özgürce yapılan seçimlerin sonucu değil sistemin size zorunlu kıldığı seçimlerdir. Farklılaşmalar ya da çeşitli kişiselleştirmelerin hepsi önceden bir

kod ve model doğrultusunda belirlenmiştir. Tüketim düzeni kendi oluşturmuş olduğu değerler sisteminin dışındaki her şeyi ya yok etmektedir ya da kendi içine alarak kendini üretmektedir. Özgürlük gerçeklik ilkesi mevcutken doğal bir hak olarak kabul edilirken ve insanlığın özgürleşmesinin beraberinde mutluluğu da getireceğine inanılırken, simülasyon evreninde özgürleşme hızı ve sürekli gelişimi bir başka deyişle her şeyin işlemselleşmesini ifade etmektedir.

Simülasyon evreninde özgürlük gibi mutlulukta bir simülakrdır. Simülasyon evreninde mutluluk yapılan tüketimle doğru orantılıdır. Mutluluk sistemin istekleri ya da değerleri doğrultusunda tüketim temelinde sağlanır. Mutluluk kavramının ideolojik gücü toplumsal ve tarihsel olarak modern toplumlarda mutluluk söyleminin eşitlik söylemini devşiren ve canlandıran söylen olmasından ileri gelir. Eşitlik söyleminin Sanayi Devriminden ve 19.yüzyıl devrimlerinden bu yana üstlendiği politik ve sosyolojik güç mutluluk'a devredilmiştir. Mutluluğun kaynağı önce eşitlik ilkesini içermektedir. Eşitçilik temelinde bireysellik sistem tarafından özendirilmektedir ve bireysel ilkeler yaşamın merkezine konmaktadır. Tüm bireylerin mutluluk hakkı bireysel olarak varlığını sürdürmüş olmaktadır. Mutluluk bireyselliğin içine yerleştirilmiştir ve herkes eşittir. Gerçeklik ilkesi mevcutken mutluluk kanıtlara gerek duymazdı ve göstergelerden bağımsızdı. Oysa simülasyon evreninde mutluluğun kanıtları olmalıdır ve bu durum mutluluğun ölçülmesini gerektirmektedir. Mutluluk; göstergeler, "konfor" aracılığıyla ölçülebilir bir refah olması gerekmektedir (Baudrillard 2017a: 52). Kimin kim olduğunun belirsizleştiği ve kimliklerin sürekli yenilendiği bu yeni dönemde bilincin bireysel yapısı oluşturulmuştur. Böylece sistem sürekli kişisel hazlarının peşinden koşan insanların başta iş dışı zamanları olmak üzere yaşamın tüm alanlarında tek gerçeğin kendi mutlulukları, kendi kazanımları ve kendi ölçüleri olduğunu düşündürür. Mutluluk çarpık bir bireyciliğe yöneltilmiştir. Sistemin sunduğu yöntemlerle ulaşılabilecek olan bu tek kişilik mutluluk, sistemin kendi için uygun olan ya da kendisini daha güçlendirecek olan hırslı, atılgan, acımasız ve kural tanımaz kişilerin üretilmesini sağlamaktadır (Oskay, 2017: 317-318).

Arzu kavramı da özgürlük ve mutluluk kavramı gibi işleme uğramış ve simülasyon evreninin bir parçası olmuştur. Arzu en yalın şekliyle tüketime karşı olabilecek her türlü engelin ortadan kaldırılmasıdır. Simülasyon evreninde insanlar özgürdür ve mutlu olmak için arzularının peşinden gitmelidirler. Gösterge bireyi baştan çıkararak onu arzu girdabına sürüklerken, birey arzusuna yenik düşerek simülasyon evreninde görünüme dönüşmüş özgürlüğün tadını çıkarmaktadır ve mutluluğun farklı düzeylerini deneyimlemektedir. Baudrillard'a göre birey "kendisine tanınmış olan sınırsız özgürlükle irade tuzağa düşmüş ve kendine özgü bir karar alma gücü olduğu şeklinde bir yanılsamaya kapılmıştır" (Baudrillard, 2019a: 26). Arzu kitle iletişim araçları aracılığıyla reklamlar sayesinde ortaya çıkarılmakta ve göstergelere yüklenen anlamlarla tüketim özendirilmektedir. Reklam bireyin içinde yaşadığı yapıya özgü değerlerle oluşturulan algısını hedeflemektedir ve göstergenin tüketilmesini sağlamaktadır.

Reklâm bombardımanı ile baştan çıkarılan birey, reklâmı yapılan ürüne sahip olduğunda, aynı zamanda ayarılmasına neden olan ürünün reklâmındaki cinselliğe ve/yahut cinsel modele ya da prestije de sahip olacağı yanılsamasına kapılmaktadır. Zira reklamlar aracılığıyla sadece ürünün kendisi pazarlanmamakta, reklamdaki gizli kodlar aracılığıyla

imaj da pazarlanmakta ve reklamı yapılan ürüne sahip olduğunda bu imaja da sahip olacağı algısı oluşturacak şekilde tüketicinin bilinçaltına kodlar gönderilmektedir. Reklâmda, kimsenin yüzüne bakmadığı ve ilgilenmediği kadın, kullandığı saç şampuanı sonrasında bütün erkeklerin ilgi odağı haline gelmekte, ekran karşısında bunu izleyen hemcinsine de “sen de böyle baştan çıkarmak istiyorsan bu şampuanı kullanman gerekir” mesajı verilmektedir. Oysa hakikatte baştan çıkarılan potansiyel tüketicinin kendisi olmakta ve kitleler bu yolla nesneleştirilmektedir (Anık, 2016: 449-450).

Toplumsal değerler yerini bireysel olana bıraktıkça bireyin mutluluk arayışının önünde olabilecek tüm engellerin kaldırılması amaç edinilmiştir.16. yüzyıldan sonra burjuva toplumu sadece rasyonalite ve yatırım temelinde sermaye birikimiyle varlığını sürdüremeyeceğini anlamıştır. Toplumun dinsel ve askeri yanı yerine ekonomik olarak hedeflenmesi gerektiğini gören burjuva toplumu insanlara yeni bir yaşam şeklinin sunulması gerekliliğe inanmıştır. Böylece Burjuva toplumu feodalizm sonrası “*yeni topluma ayrı bir kültür; toplumdaki bireylere de ayrı bir kişilik yapısı kazandırmaya yönelmiştir.*” Bu dönüşüm insanların doğuştan sahip olduklarına göre değil, arzuları doğrultusunda kazandıklarına göre toplumda bir yer edinmelerini sağlarken, onları düşünsel ve zihinsel olarak da dönüştürecek. Bu yeni bir insanı oluşturmak demektir. Önce yeni bir ekonomik sistem, sonra belirli bir kültürel sistem ve en sonunda belirli bir insan tipi oluşturulmuştur (Bell, 1978: 210-211). Baudrillard modernleşme süreçlerini kendi perspektifi doğrultusunda onaylamaktadır ancak gelinen nokta kimsenin ön göremediği bir kısır döngüye yol açmıştır. Bu kısır döngü içinde insanlar manevi değerlerini kaybetmişler ancak maddi olarak zenginliklerini kaybetmemek adına sistemin devam etmesinden yanadırlar. Baudrillard’a göre Bell’in ifade ettiği düşünsel ve zihinsel olarak dönüşen belirli bir insan tipi sonunda, simülakra dönüşerek kendinin ötesine geçmiştir ve gerçeklik ilkesinin sonlanmasıyla simülasyon evreninde yaşamaya başlamıştır.

Yarıştan kalan ve model olarak önerilen yaşam tarzına erişenler, bunu ancak kendilerini tüketen bir çaba pahasına elde etmişlerdir (Baudrillard, 2017a: 37). Aydınlanma sonrası iki yüz yıllık akılcılaştırma yolunun sonunda meydana gelen dönüşümler, insanı da düşünsel ve zihinsel olarak dönüştürmüştür. Yaşamın akılcılık yoluyla düzenlenmesinin sonucunda gelinen noktada yaşam insanın dışındaki gerçeklik tarafından biçim almaktadır. Bu dış gerçeklikle insan her hareketiyle aynı dış gerçekliğin bir parçası olarak onun hegemonyasına girmektedir. Oysaki insanın kendisini özel hissettiği bu kendi dışındaki gerçeklikte her şey belirli düzenlilik kalıpları içinde olmaktadır. 1970’lerden sonra sol ve sağ ideolojilerin kaybolması ve yerini tek bir sisteme bırakmasıyla bir daha geri dönülemez bir yola girilmiştir. Gösterge ekonomi politikte insanlar bütün ereklarını geride bırakarak sadece yaşamak için yaşamakta, mutlu olmak için mutlu olmaktadır. Politikanın, ekonominin, toplumsalın ve kültürün sonlanması ya da kendilerinin ötesine geçerek hiperleşmeleri, insanı da kendi ötesine geçirerek simülakra dönüştürmüştür.

İnsanların sistemle birlikte dönüşmelerinin farkına varamamasında Baudrillard’ın deyişiyle her şeyin sanki eskisi gibi devam ediyormuş gibi kabul görmesi sadece simülasyon evreninde olabilir. Bu bağlamda Baudrillard’a göre tek görevi simülasyon yaymak olan kitle iletişim araçlarının nasıl simülasyon yaydığı ve insanı içine alarak simülakra çevirdiği anlatılmaya çalışılacaktır.

Simülasyon Evreni ve Kitle İletişim Araçları

Simülasyon evreni biçimin kendini koruduğu ama içeriğin işlemsel hale gelerek sürekli yeniden üretildiği simülakrlardan oluşan bir evrendir. Toplumsal, kültürel, politika ve ekonomi kendilerinin ötesine geçerek, görünümüne dönüşmüşlerdir. Bu durumun oluşmasında en etkin unsur kitle iletişim araçlarıdır. Anlam ve içerikleri yok ederek, yeniden üretmeye yarayan kitle iletişim araçlarının tek görevi simülasyon oluşturmaktır (Adanır, 2017: 32-33). Baudrillard'a göre kitle iletişim araçları sağladığı aşırı hız ve anlam üretimi ile simülasyon üretirken, aslında araç da simülasyon evreni ile bütünleşerek kaybolmuş ve iletişim de diğer kavramlar gibi sonlanarak kendinin ötesine geçmiştir. İnsanların zihinsel olarak dönüşerek simülakr haline gelmesi ya da tüketim düzeninde sistemin istediği doğrultuda uyumlandırılması kitle iletişim araçlarının ürettiği aşırı hız ve anlamın bolluğu aracılığıyla sağlanmaktadır. Rasyonel üretim düzeninden irrasyonel tüketim düzenine geçilmesiyle gerçeklik ilkesi kaybolmuş ve simülasyon evrenine girilmiştir. Başka bir deyişle ekonomi politik sonlanmış ve gösterge ekonomi politikle insanlar düşünsel ve zihinsel olarak neo-kapitalist sistemin parçasına dönüşmüşlerdir. Bu bağlamda insanların simülasyon evreninde bir simülakra dönüşerek önceki bölümde açıklamaya çalıştığımız tüketim düzeninin yapısal olarak bir parçasına dönüşmesi ve bu dönüşümün bilişsel olarak farkına varılmadan oluşması Baudrillard'ın düşünceleri doğrultusunda kitle iletişim araçlarının ürettiği aşırı hız ve anlam bolluğu üzerinden incelenecektir.

Simülasyon evreninde her şey ölü olmasına rağmen, kitle iletişim araçlarıyla sanki her şey eskisi gibi devam ediyormuş izlenimi verilmektedir. Sistem her gün daha fazla film, yarışma, reality show gibi televizyon programları üretmekte ve insanlar daha çok eğlenmek ve eğlenmek içinde gösteri talep etmektedir. Kitle iletişim araçları bu durumu gerçekleştirerek sistemin kendini üretmesini sağlamaktadır. Sistemin kendini çok dinamik olarak göstermesini Baudrillard düşüncelerinden oldukça etkilendiği Virilio'dan verdiği örneklerle açıklar. Bir projeksiyon makinesinde saniyede 24 kare akan bir görüntüde hiç hareket olmayabilir. Saatte 1000 km hızla uçan bir uçaktan aşağıya bakıldığında sanki uçağın ilerlemediği düşünülebilir. Bu iki örnek simülasyon evreninin yanıltıcılığını göstermesi açısından önemlidir. Baudrillard simülasyon evreninde hızın var olan durağanlığı gizlediğini düşünmektedir. Simülasyon evreninde üretim düzeni sonlanmış, teknolojik ilerlemeler kendini tekrara bırakmıştır. İcatlar dönemi sona ermiştir. Yenilikler modeller aracılığıyla, göstergeler üzerinden ve kod temelinde gerçekleşirken aslında sadece simülasyon kendini sonraki aşamalara doğru ilerletmektedir. Hız, sistemin sunduklarının inandırıcılığını artırırken gerçeklik yanılması yaratmakta ve insanı bu yanılgının içine çekerek dönüştürmektedir. Virilio'nun (2003: 9) ifade ettiği gibi insanın dünyayı kavramaya yönelik algısında yaşanan dönüşümün temelinde görüntülerin ve resimlerin hızlanması vardır. Bu hızlanma insanın düşünme kapasitesindeki azalmayı beraberinde getirmiştir. Baudrillard Irak savaşının hiçbir zaman gerçekleşmediğini söylerken, insanların ekran karşısındaki tepkilerine dikkat çekmektedir. Hızın artması, mekanın ve zamanın anlamsızlaşması beraberinde savaşın yıkıcı etkilerini görünmez kılmıştır. Savaş artık gözümüzün önünden akıp giden görüntüler, sesler ve resimlerdir. İnsanın deneyimlerinin ve yaşamının aktarıldığı mekansal birliktelik anlamsızlaşmıştır.

Mekan ve zamanın anlamsızlaşması, hızın artışı ve hız taşıyıcı araçların daha da hızlanması beraberinde insanın otomatlaştığı ve yavaşladığı bir dünyayı meydana getirmiştir. (Alver, 2007: 25). Baudrillard'a (2017b: 70) göre ancak belirli bir mesafeden bakıldığında bir anlam kazanan gerçeğe insanlar gereğinden fazla yaklaştırılmaktadır ve böylece anlam kaybolmaktadır. Bu durumu pornografide yapılan kameranın en ince ayrıntısına kadar yakın çekim yapmasına benzetmektedir (Baudrillard, 2017b: 70). Haberlerde her şey en ince ayrıntısına kadar gösterilmekte, detaylandırılmaktadır. Artık gizli bir şey kalmamıştır ve gerçeklik saydamlaşmıştır. İnsanlar sürekli tekrarlanan reality showlar ya da canlı yayınlar ile son derece kanlı ya da şiddet içeren olayları kanıksamaktadır ve hisleri ve tepkileri de değişmektedir. İnsanlar Irak savaşını televizyonlarından tüm ayrıntılarıyla bir film izler gibi izlemişler, ekranlardaki ışık demetleri, sürekli bilgi akışı ve anıdalık insanları oturma odalarında koltuklarına bağlamış ve en kanlı görüntüleri eğlenceli bir şekilde izletmişlerdir. Bu bağlamda Baudrillard bir savaş görüntüsüyle deterjan reklamı arasında bir fark kalmadığını ifade etmektedir ve bu durum gerçeklik ilkesinin geride bırakıldığı simülasyon evrenine ait bir durumdur. Gerçek, kitle iletişim araçları ile mesafe duygusunun ortadan kaldırılması ve gerçek zamanlı sunum tarafından yok edilmektedir diyebiliriz. Hız ve anıdalık haberin inandırıcılığını artıran ancak gerçeklik yanılsamasını yaratan en önemli unsurdur.

Kitle iletişim araçları anlamayı güçleştirecek ve rasyonel düşünmeyi bozacak ölçüde bir enformasyon akışı yaratmanın yanı sıra, canlı yayın formatını adeta bir tür mit kertesine yükseltmektedir. Bu durum anlamın, gerçekliğin, muhakemenin, düşüncenin, sentezin sonu, iletişimsel sürecin yitirilişi ve nihayetinde iletişimin yerini sonu gelmez bir entropiye bırakmasını ifade etmektedir (Köse, 2017: 13). Hız arttıkça insanlar simülasyonun bir parçası olmaktadır ve sistem ile uyumlu bir şekilde kendi aralarındaki ilişkilerde dönüşmektedir. Hızın getirdiği sonuç "an"ın öne çıkması ve yaşamın anlara bölünmesidir böylece insan ilişkileri bütünlükten kopmuş ve sürekliliği sonlanmıştır. Başka bir deyişle kitle iletişim araçları ile sağlanan hız, insan ilişkilerini de hızlandırmış ve ilişkilerin derinleşmesi ve sürekli kılınması için gerekli olan zamanı yok ederek, ilişkileri yüzeysel ve kısa süreli hale getirmiştir. Teknolojiye bağlı olarak kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle simülasyon evreninde mesajların bolluğu ve hızı yaşamda edinilen deneyimlerin değerlendirilmesini ve farkındalığı öldürürken, anlam süreçleri kısalmış ve anlık hükümlere dönüşmüştür. Ekranlardan hızlıca akan görüntülere oluşan tepkilerde süre olabildiğince kısalmıştır, insanların düşünmek için vakitleri kalmamıştır. Bu durumun sonucunda çok kısa sürede düşünerek yüzeysel kararların alındığı simülasyon evreninde algı süreçleri sürekli akan sekansların algılanmasına dönüşmüştür (Baudrillard, 2016a: 110). İnsanlar kitle iletişim araçları tarafından test edilmektedir, sadece evet ya da hayır şeklinde tepki verebileceği ve herhangi bir konuyu sorgulayacak kadar zamanının olmadığı bir evrende hapsolmuşlardır. Doğru ve yanlış, gerçek olan ile olmayan anlamsızlığın oluşturduğu simülasyon evreninde kaybolmuşlardır.

Baudrillard'a (2017b: 17) göre kitle iletişim araçlarının simülasyon üretmesindeki en önemli özelliği sağladığı aşırı hızın yanı sıra sürekli anlam üreterek dolaşıma sokması ve kitleyi anlam bombardımanına tutmasıdır. Bunu yaparken haber en etkin yoldur. Simülasyon evreninde haber anlam üretme oyununun bir parçasıdır. Görünürde son derece

tarafsız, özgür ve demokratik olmasına rağmen kusursuz bir düzmededen ibaret hayali bir senaryodur başka bir deyişle kurgudur çünkü simülasyon evreninde haber işlemsele uğrayarak gerçekten daha gerçek olarak hiperleşmiştir ya da bütünsel gerçekliğin bir parçası olmuştur. Sistem egemenliğini kurmak amacıyla sürekli kendi belirlediği çerçevede haber sunarak yeni anlamlar oluşturmaktadır ve bunları dolaşıma sokmaktadır. İnsanların anlamdan yoksun bir gerçekliğin ya da simülasyonun farkına varmamaları için aralıksız olarak haber akışı yani göstergelerin sürekli yinelenmesi gerekmektedir. Göstergelerden oluşan sistem kendini yineleyerek bir gerçeklik katsayısına sahip olmaktadır ve bunun sonucunda haber inanılır hale gelmektedir (Baudrillard, 2016b: 117).

Sürekli haber akışı ve anlam üretimi simülasyon evrenine özgü gerçeği ya da simülakrları başka bir deyişle göndereni olmayan, başlangıç ve bitiş noktalarının belirsiz olduğu ve sürekli kendini yenileyen, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen göstergeler üretmektedir. Similasyon evreninde bir göstergeye dönüşen insan aslında kurgulanmakta ve yeniden üretilerek sistemle uyumlu hale getirilmektedir. *“Basar basmaz yanan ışıqla birlikte uzam, zaman, insanların eş zamanlı birlikteliği dil yetisinin saf dışı edilmesine neden olmaktadır. Artık bir yüzeyden, mesafeden, görünümünden, boyutlardan söz etmek olanaksızdır; artık yalnızca ara yüz ve şeffaflıktan söz edilen bir dönemden söz edebiliriz.”* (Baudrillard, 2015: 129-130). İnsan ilişkileri haber akışlarından, devrelerden ve kısa cevaplı sorulardan oluşmaktadır. Hız ve sürekli haber akışıyla sağlanan anlam bolluğu insanın bilincini sürekli yeniden üretilen ve kendi kendinin yerine geçen bir göstergeye dönüştürmüştür. Baudrillard simülasyon evreninde yaşayan insanları Kubrick'in 2001 filminde olduğu gibi bilgisayarın denetimi altında uzayda ilerleyen derin bir koma halindeki yolculara benzetmektedir. *“Haberleşme ve iletişim toplumsal adlı bedeni hayatta tutuyor; beden, kan dolaşımı, soluk alıp verme, metabolizma, kalp atışları, hücre yenilenmesi gibi tüm yaşamsal işlevlerini sürdürüyor; tıpkı uzay gemisindeki yolcuların biyofizyolojik işlevlerini sürdürmesi gibi. Yalnız buralarda yaşama dair hiçbir şey yok.”* (Baudrillard, 2015: 144). Simülasyon evreninde her şey kendilerinin ötesine geçerek işlemselin bir parçası olmuşlardır ve hiperleşmişlerdir. Böylece içinde kusurları da barındıran yaşam sonlanmış, yerini kusursuzlaşma yolunda ilerleyen yapay bir yaşama bırakmıştır. *“Bugün simülasyon evreninde insanlar umutlu, özgür ve bir amaçları var; ama soluk alıp verebilecekleri bir havadan yoksunlar. Bugün kendimizi yaşamda kendine bir yer edinmeyen hücre görüntüsünden çok, giderek havası kaçan bir balona benzetiyoruz.”* (Baudrillard, 2015: 144-145).

Baudrillard kitle iletişim araçlarının tek görevinin simülasyon üretmek olduğunu söylerken, bu düşüncesini kitle iletişim araçlarının ürettiği aşırı hız ve anlam bolluğu üzerine temellendirmektedir. Baudrillard'a göre simülasyon evreninde iletişim sürecinden söz edilemez ve kitle iletişim araçları simülasyon evreniyle bütünleşmiştir. Kitle iletişim araçları “kodlayıcı-mesaj-çözücü” olarak üç temel öge üzerinden değerlendirildiğinde, simülasyon evreninde iletişim süreci kodlayıcının aktif ve çözücünün pasif olduğu başka bir deyişle birbirlerinden yalıtıldığı, amacın kod temelinde mesajın göndericiden alıcıya doğru ulaşması olan, tek yönlü bir süreçtir (Baudrillard, 2009: 22). Ancak Baudrillard'a (2009: 225-226) göre kod tek bir anlam üzerinden değerlendirilemez çünkü simülasyon evreninde anlam sabit değildir ve çeşitlenmektedir. Anlam çeşitliliği kodu öldürürken,

kodlayıcı ve kod açıcıyı da yok etmektedir. Eskiden göstergeler nedensizdi ya da özgürdü. Gösteren ve gösterilen birbirlerini belirler ve nedensizlik ilkesiyle dil olarak nitelendirilen bir kod ile birbirleriyle iletişim halinde olabilirdi. Ancak simülasyon evreninde gösteren/gösterilen ayrımının ötesine geçilmiştir. Artık kavramların şiirde olduğu gibi koddan bağımsız, simgesel olarak değiş tokuş edilmesi olanaklı değildir. Kavramların birbirlerine özgürce karşılık verme durumu sona ermiştir. Baudrillard kavramların birbirlerine karşılık verememesini simülasyonu sağlayan en önemli mesele olarak görmektedir çünkü kavramların özgür olduğu ve birbirleriyle karşılıklı iletişimde olduğu bir durumda; kod, denetim ve iktidar yapısı tehlike altına girmektedir (Baudrillard, 2009: 225-226). Başka bir deyişle sistem kendini üretmez duruma gelmektedir. Bu bağlamda sistem iletişim sürecini görünümüne dönüştürerek sonlandırmıştır.

Mass(age)is message” Baudrillard’ın savunduğu *“kitle en güçlü iletişim aracıdır”* yaklaşımını ifade etmektedir. Simülasyon evreninde kitle iletişim araçları ve kitle aynı iletişim sürecindedirler (Baudrillard, 2017b: 42). Baudrillard Lady Diana örneğini vererek bu düşüncesini desteklemektedir. Lady Diana’nın bir kaza sonucu ölümünün haberleştirilmesinde kitle edilgen değil etken konumdadır. Kitlenin Diana’ya karşı olan ilgisi olayın haberleştirilmesinde sunumu değiştirmiştir. Kolektif bir senaryo ile Diana’nın yaşamı reality show’a dönüşmüştür. Kitlenin arzuları doğrultusunda olaylar yeniden kurgulanmış ve böylece paparazzilerin arkasında iletişim araçları ve onlarında arkasına kitleler geçmiştir. Kitle, iletişim araçlarını bilgilendirmektedir (Baudrillard, 2018: 140). Bu durumda kitle ve iletişim araçları bir bütünsellik oluşturmakta ve aynı iletişim süreci içinde yer almaktadırlar. İletişim araçlarının ürettiği haberin gerçeklikle ilgisi kalmamıştır. Araç gerçeğin içine karışan bulaşıcı bir hastalığa benzetilebilir. Burada gerçeklik aracın süzgecinden geçen haber ya da bir lazer ışığının boşlukta oluşturduğu üç boyutlu bir reklam imgesi gibi hayalete dönüşen bir gerçekliktir (Baudrillard, 2016b: 54). Simülasyon evreninde kitle iletişim araçları kendi gerçeklerini sunabilmektedir ve bunun sonucunda iletişim süreci gerçeğin yerini alarak gerçeğe son veren bir modele dönüşmüştür. Baudrillard, McLuhan’ın araç bir mesajdır *“medium is message”* yaklaşımını daha da ileriye götürerek aracın simülasyon evreninde kaybolduğunu ve iki farklı gerçeklik arasında mesaj iletme durumunun da olmadığını çünkü simülasyon evreninde mevcut olan tek gerçekliğin her şeyi içine alıp yuttuğunu söylemektedir.

“Sonuç olarak medium is message yalnızca mesajın değil aynı zamanda iletişim aracının da sonu demektir. Sözcüğün yazılı anlamında artık iletişim aracı diye bir şey yoktur (özellikle elektronik kitle iletişim araçlarından söz ediyorum) -bir başka deyişle bir gerçeklikle bir diğeri, gerçeğin bir konumuyla başka bir konumu arasında aracılık yapan bir süreç yoktur. Ne içerik ne de biçim düzeyinde. İçin için kaynama denilen şey kesinlikle budur. Kutupların birbirleri tarafından emilmeleri, iletişim aracı ve gerçek gibi belirgin karşılıkların yok edilmesi de dahil olmak üzere farklı anlamlar üreten kutuplara sahip sistemlerde kutupların birbirlerine kısa devre yaptırılmaktadırlar” (Baudrillard, 2016b: 119).

Mesaj, araç ve gerçek bütünleşmiştir.

Sonuç

Baudrillard'a göre 1970'lerden sonra çift kutuplu sistem sona ermiş ve yerlerini tek bir sisteme neo-kapitalizme bırakmışlardır. Başka bir deyişle ekonomi politik yerini gösterge ekonomi politiğe bırakmıştır. İnsanlar üretim düzeninden tüketim düzenine geçerek aslında gerçeklik ilkesini arkalarında bırakarak simülasyon evreninin bir parçası olmuşlardır.

Simülasyon evreninde yaşam alanları tüketim etkinlikleriyle kaplanmıştır ve sistemin düzenleyici ve baskıcı tavrı insanın var oluşunu devam ettirebilmesi için bu etkinliklere hem düşünsel olarak hem de pratikte uyum göstermesini zorunlu kılmıştır çünkü sistem kendi değer ve ahlak sistemini üretmiştir. Her şeyin göstergeye dönüşerek işleme maruz kaldığı simülasyon evreninde insan da bir göstergeye dönüşmüştür ve işlemselliğin sonucunda algısal olarak başkalaşarak kendisinin ötesine geçerek bir simülakra dönüşmüştür. Başka bir şekilde ifade edecek olursak Baudrillard'ın simülasyon kuramında tüketim düzeni insanların yaşamını baskılayarak düzenlerken, onları düşünsel ve davranışsal olarak dönüştürerek bütünleştirmektedir.

Simülasyon evreninde insanın simülakra dönüşümü kendi var oluşunu konumlandığı gündelik yaşamının içinde kimlik edinme sorunsalında ve yaşamı anlamlandıran özgürlük, mutluluk ve arzu gibi kavramların dönüşümünde kendini göstermektedir. Simülasyon evreninde var olmak için kendini sistemin istekleri doğrultusunda uyumlu hale getiren insan, uğradığı dönüşümün de farkında değildir. Sistem kod temelinde göstergeler üzerinden biçime dokunmadan içeriği işleme tabii tutarak kendini yeniden üretirken, insanlar sanki her şey üretim düzeninde ve gerçeklik ilkesi mevcutmuş gibi yaşamaktadır. Bu durumu sağlayan unsur simülasyon evreninde tek görevi simülasyon üretmek olan kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları sağladıkları aşırı hız ve haber yoluyla ürettikleri anlam bolluğu ile simülasyon üreterek insanları sistemle uyumlu bireylere ya da simülakra dönüştürürken, hem iletişim süreci hem de aracın kendisi sonlanarak sistemle bütünleşmişlerdir.

Kaynakça

- Adanır, O. (2011). Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı?, *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 7-22.
- Adanır, O. (2017). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İzmir: Eylül Sanat Yayıncılık.
- Alver, F. (2007). *Paul Virilio'nun Dromoloji Kuramının Eleştirel Değerlendirmesi*. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Anık, M. (2016). Aykırı Bir Düşünür Olarak Jean Baudrillard ve Gösteriş Amaçlı Tüketim. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (47), 441-453.
- Aytaç, Ö. (2004). Kapitalizm ve Hegemonya İlişkileri Bağlamında Boş Zaman.

Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 28 (2), 115-138.

- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Politiği Hakkında bir Eleştiri*. (Çev. O. Adanır, A. Bilgin). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2015). *İlahi Sol*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016a). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016b) *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017a). *Tüketim Toplumu*. (Çev. N. Tural, F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017b). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *İmkansız Takas*. (Çev. A. Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019a). *Kusursuz Cinayet*. (Çev. N. Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019b). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019c). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi? Anolojik İmgeden Sayısal İmgeye*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2020). *Nesneler Sistemi*. (Çev. O. Adanır, A. Favaro). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bell, D. (1978). Modernism and Capitalism. *Partisan Review*, 45 (2), 206-222.
- Köse, H. (2017). İlgi Yoksunluğunun Kitleleşmesi: Geç Modern Dönemin Yeni İletişim ve İlişki Biçimleri Üzerine Bir Deneme. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 7-31.
- Oskay, Ü. (2017). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Virilio, P. (2003). *Enformasyon Bombası*. (Çev. K. Şahin). İstanbul: Metis Yayınları.