

JEAN BAUDRILLARD'IN TEKNOLOJİ FELSEFESİ VE SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DİJİTALLEŞME, YAPAY ZEKÂ (YZ) VE TRANŞHÜMANİZM

Ahmet DAĞ*

ÖZ

Jean Baudrillard, modern teknolojilerin yalnızca işlevsel araçlar değil aynı zamanda insanı, hayatı ve hakikati dönüştüren hatta onları ortadan kaldıran yapılar, ontolojik ve epistemolojik dönüşüm araçları olduğunu savunur. Ona göre gerçekliğin yerini imgeler almış, deneyimin hatta düşüncenin dahi simüle edildiği simülasyon çağında yaşamaktadır. Günümüz dünyası, gerçekliğin yerini imgelerin aldığı bir simülasyon evrenine dönüşmüştür. Baudrillard felsefesinde simülasyon, hiper-gerçeklik, tekneme ve sanallık vb. kavramlar, mevcut çağı anlamada ve yorumlamada önemli temel yapı taşlarıdır. Baudrillard'a göre YZ, düşünmenin yerini alan bir bilinç değil, insan özgünlüğünün yalnızca yüzeysel bir simülasyonudur. Baudrillard'ın tekillik anlayışı, transhümanizm ve teknolojik tekillik kavramıyla çelişir, çünkü ona göre özgün insan varoluşu, algoritmalarla taklit edilemez. Bu bağlamda teknolojik tekilliğin ölümsüzlük vaatleri bir yanılsamadan ibarettir.

Felsefesi, dijital çağın sunduğu vaatlere karşı eleştirel bir uyarı olan Baudrillard'a göre teknoloji; insan benine, ölüm kavrayışına ve düşünme yetisine yönelik bir tehdit oluşturur. Baudrillard'ın teknoloji felsefesi ve simülasyon kuramı bağlamında dijitalleşme, YZ ve transhümanizm meselesini inceleyen bu makale; onun perspektifinden hareketle teknolojik dönüşümün insanlık, gerçeklik ve etik üzerindeki etkilerini sorgulamakta ve dijital çağın sunduğu ilerleme fikrine karşı eleştirel bir düşünme alanı açmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Simülasyon, Dijitalleşme, YZ, Transhümanizm

DIGITALIZATION, ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI), AND TRANSHUMANISM IN THE CONTEXT OF BAUDRILLARD'S PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY AND SIMULATION THEORY

ABSTRACT

Jean Baudrillard argues that modern technologies are not merely functional tools but structures that transform—and even abolish—humanity, life, and truth. He sees them as instruments of ontological and epistemological transformation. According to him, we live in an era of simulation, where reality has been replaced by images and even experience and thought themselves are simulated. The contemporary world has become a universe of simulation in which images take the place of reality. In Baudrillard's philosophy, concepts such as simulation, hyperreality, techné, and virtuality are fundamental in understanding and interpreting the current age. For Baudrillard, artificial intelligence is not a form of consciousness that replaces thinking, but merely a superficial simulation of human originality. His understanding of singularity contradicts both transhumanism and technological singularity, as he believes that authentic human existence cannot be imitated by algorithms. In this context, the promises of immortality offered by technological singularity are nothing but illusions.

Baudrillard's philosophy serves as a critical warning against the promises of the digital age. He argues that technology poses a threat to the human self, to our conception of death, and to the capacity for genuine thought. This article explores the issues of digitalization, artificial intelligence, and transhumanism within the framework of Baudrillard's philosophy of technology and simulation theory. Ultimately, this study questions the impact of technological transformation on humanity, reality, and ethics from Baudrillard's perspective, and opens a space for critical reflection against the notion of progress promoted by the digital age.

Keywords: Technology, Simulation, Digitalization, AI, Transhumanism

* Prof. Dr., Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü Felsefe Tarihi ABD, ahmetdag@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3406-8129, Bursa/Türkiye.

Makalenin geliş tarihi: 01.07.2025

Makalenin kabul tarihi: 18.10.2025

Submission Date: 01 July 2025

Approval Date: 18 October 2025

Giriş

21. yüzyılın henüz başlarında ölen Baudrillard, 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya koyduğu simülasyon kuramı ile içinde yaşadığı çağı anlamaya çalışmıştır. Teknoloji, medya ve tüketim kültürünün insan yaşamına içkin dönüşümlerini kavramsallaştırmaya yönelmiştir. Erken döneminde *Nesnel Sistem* ve *Tüketim Toplumu* eserlerinde Marksist geleneğin etkisiyle, üretim-tüketim, özne-nesne ilişkilerini ele almıştır. 1980'lerden sonra düşüncesinin odağına *simülasyon* kavramını yerleştirerek geç-modernliği veya postmodern çağı yorumlamıştır.

Marksist gelenekten farklı olarak teknolojinin toplumsal ve kültürel etkilerini ele alan Baudrillard'a göre teknik ilerleme, sadece işlevsel bir süreç değil, aynı zamanda metafiziksel bir kırılmadır. Mevcut toplumu ve çağı anlamak için *simülasyon*, *sanallık*, *hipergerçeklik*, *tekneme/technem* gibi kavramları kullanmıştır. Teknolojiyi sadece araçsal bir ilerleme ya da toplumsal yapıları dönüştüren bir araç olarak algılamayan Baudrillard, teknolojinin gerçekliği dönüştürdüğü hatta ortadan kaldırdığı iddiasında bulunmuştur. Ona göre gerçeklik, anlam, ötekilik ve ölüm gibi temel varoluşsal kategorilerin de krizini hazırlayan bir güçtür. Heidegger'in ortaya koyduğu teknoloji felsefesini daha ileri taşıyan Baudrillard'a göre, -yapay- kodların, araçların, organların hatta eylem ve düşüncelerin olduğu simülasyon çağını yaşamaktayız.

Teknolojinin insan, yaşam ve doğa üzerinde yarattığı dönüşümlere dikkat çeken Baudrillard, dijitalleşmenin öznesi *homo-digitus'u*, YZ'nin transhümanizmin öznesi *transhuman* veya *posthuman'ı*, ayrıca insana entegre edilecek YZ (insan-makine bileşimi) ile oluşturulacak *homo-singularis'i* öngörmüş bir filozoftur. Onun genel yaklaşımında "*homo-digitus*, *homo-singularis* ve "*transhuman*" gibi yeni özne biçimleri, düşüncenin ve ölümün simüle edildiği bir çağın göstergeleridir. Bu çalışmada, Baudrillard'ın eserleri göz önünde bulundurarak "*tüketim*, *simülasyon*, *gerçeklik*, *hiper gerçeklik*, *sanallık*, *tekneme*" gibi kavramlar üzerinden dijitalleşme, YZ ve transhümanizm gibi güncel kavramlar onun nazarından analiz edilmiştir. Bu çalışma Baudrillard'ın teknoloji-kültür ilişkisine dair kavramsallaştırmalarını simülasyon kuramı ve sanal gerçeklik anlayışı üzerinden felsefi bir bağlamda tartışarak dijitalleşmenin birey, toplum ve gerçeklik üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Bu çalışma; Baudrillard'ın teknoloji felsefesi perspektifinde dijitalleşme, YZ ve transhümanizm süreçlerine dair öngörüsüne dayalı olarak insanlık, gerçeklik ve düşünce üzerinde yol açtığı radikal dönüşümleri tartışmaktadır.

Baudrillard'ın Teknoloji Felsefesi

Baudrillard'ın ilk eserleri olan *Nesneler Sistemi/1968* ve *Tüketim Toplumu/1970*, yüksek teknolojinin insanlık hayatına dâhil olduğu yıllarda yazılmıştır. Baudrillard, ilk eseri olan *Nesneler Sistemi*'nde; nesnelere sistemi teorisini ve yabancılaşmayı semiyolojik olarak ele almıştır. İkinci eseri olan *Tüketim Toplumu* adlı eserinde Marksist geleneğin dışına çıkarak üretimin yerine tüketimi konu almıştır. 1980'lerde -sonradan kuramsallaştırmaya çalıştığı- *simülasyon* kavramını kullanmıştır. Simülasyon; geç-modernitenin iletişim, sibernetik ve sistemler kuramındaki devrimini anlatan bir kavramdır.¹ Simülasyon kültürü, bireysel özgürlüklerin sınırlandırıldığı gerçeğini gizleyerek insanın otonom ve rasyonel bir varlık olduğu yanılsamasını yaratır.² Bilişim teknolojisi ve kitle iletişim araçlarının etkin olduğu dönem ve toplumsal düzen, *postmodern* olarak isimlendirilirken Baudrillard, içinde yaşanan düzeni *simülasyon düzeni*, çağı ise *simülasyon çağı* olarak adlandırır.³

Marksizm'i terk eden Baudrillard, Marx'tan daha güçlü bir şekilde teknolojinin kültürle olan ilişkisine değinmiştir. 40 yıl önce tekniğin ucube ve olağanüstü bir serüvene dönüşebileceği, her şeyin bütünleştirileceği, boşluğa fırlatılacağı ve insanın kendisinden kurtulduğu -adına *büyük sanallık* denilen- hayaletimsi bir evrene girileceğini söylemiştir.⁴ Sanal gerçeklikle aşırı teknik; iç içe geçmiş, gerçeklik gösteriye dönüşmüş ve sanalın içinde kaybolmuştur. İnsanın aşırı gerçekliğe sürüklendiği, hiç kimsenin gölgesinin olmadığı gölgeler krallığında yaşatan teknolojinin olduğu dünyada gerçek, teknolojiyle ortadan kaldırılmıştır. İçinde bulunulan çağ; ötekinin yok edildiği, ölümün ortadan kaldırılmaya çalışıldığı sanal gerçeklik çağıdır.⁵ Baudrillard düşüncesinde mesaj-medium, model-gerçek, gerçek-medium sentezinde hiper-gerçek hayat ve toplumsal görünümün araçları; TV ve internettir.⁶ Gerçeğin sınırları içinde yer

¹ Christopher Horrocks, *Baudrillard ve Milenyum*, çev. Kaan H. Öktem, (İstanbul: Everest Yayınları, 2000), 5.

² R.G. Smith, *The Baudrillard Dictionary*, (Edinburgh: Edinburgh University Press), 2010, 15.

³ Ahmet Dağ, *Ölümcül Şiddet*, (İstanbul: Ketebe Yayınları, 2021), 74.

⁴ Jean Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, çev. Necmettin Kamil Sevil, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1998), 54.

⁵ Dağ, *Ölümcül Şiddet*, 147.

⁶ Jean Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar*, çev. Oğuz Adanır, (Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2002), 58.

alan, hiçbir şeyle çelişmeyen ve yalnızca imgelerden oluşan bir dünya oluşturabilen dijital teknoloji, kabul edilemez bir şeydir.⁷

Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar* kitabının "Simülakrlar Düzeni" kısmında simülakrları üç basamak halinde (-biçim- kopyalama, üretimi ve simülasyonu) sıralar. Ona göre sahtenin asılla birlikte doğduğu Rönesans sonrasında simülakrların gerçeği yok ettiği sanayileşme neticesinde teknoloji meydana gelmiştir.⁸ Tüm toplumu etkisi altına alan teknolojik süreç, durmadan seri ürünler ve modellerle kesintisiz değişim sürecini meydana getiren günümüz toplumuna özgü bir ideolojidir.⁹ Son derece dinamik karakteri olan teknoloji, -nesnelere bağlamında- kendisini doğrudan etkileyen kültürel sisteme özgü ayrımcı özelliklerle sınırlı kalır. Teknoloji kültürü belirlediği gibi kendisi de kültür tarafından belirlenir.¹⁰ Baudrillard'a göre sanayileşme ve teknolojikleşme sürecinde rekabet halinde olan üç ayrı gelişme düzeyi vardır;

354

1. Nesnenin teknik düzeyde yapılandığı gittikçe kusursuz bir yapıya sahip olan üretim-ekonomi

2. Gittikçe bilgi ve haber ağlarının hakimiyetine giren bir dünyanın ve doğanın koşut olarak yapılandırılarak (uzama ve enerjiye hakimiyet) maddeyi canlandırmak

3. Gittikçe bireysel ve kolektif yaşamın -kusursuzlaşarak- dinamik bir şekilde yapılandırılması *belirsizleşmesi*, gelişmiş teknolojik nesnelere evrenine benzeyen toplumsal bir *ekonomi*¹¹

İnsanlığın gelişme aşamasını teknik, sanayi ve sibernetik şeklinde üçe ayıran Baudrillard'a göre günümüz bilim-kurgu dünyasında üç gruba ait veriler vardır; 1. Güdümleyici özelliğe sahip teatral-teknik adlı büyük opera 2. Güdümenebilen sanayileşmiş üretici güç-mekanik robotlar 3. Güdümenebilen sibernetik-meta-teknik, bilgisayarlı makineler. Baudrillard'ın asıl ilgi alanına giren grup ise 3. gruptur. Düşsel dünya yaratan iki grup ile simülasyon arasındaki ayrım kalkmamış ve belirsizlik vardır.¹² Tekniğin dünyasının üzerine inşa olunan makineleşme süreci olan mekanik düzenden sonra sibernetik sürece geçilmiştir.

⁷ Jean Baudrillard, *Telemorphosis*, çev. Drew S. Burk, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011), 193.

⁸ Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar*, 93-94.

⁹ Jean Baudrillard, *Nesnelere Sistemi*, çev. Oğuz Adanır-Aslı Karamollaoğlu, (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2012), 172.

¹⁰ Baudrillard, *Nesnelere Sistemi*, 17.

¹¹ Baudrillard, *Nesnelere Sistemi*, 158-159.

¹² Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar*, 97.

Simülakrların düzeninde gerçekliğin yitimiyle karşılaşılır. Gelişen teknoloji, simülasyon dünyasını da genişletmektedir.

Teknoloji felsefesinin ilk izleklerinin Heidegger’de görüldüğü söylenebilir. Teknolojinin baş döndürücü gelişme çağını bizzat yaşayan ve Heidegger’in bakış açısını daha da ileri götüren Baudrillard’a göre dünyayı yanılsamaya, telegerçekliğe ve sanallığa dönüştüren teknolojikleşmede nesne, öznenin yerini almıştır. Olaylar metafiziksel ilkelerle değil yapay kodlar ya da modellerle yani teknolojinin verileriyle anlaşılmaktadır.¹³ Heidegger’in başlangıçta tekniğin/techne, insanın özünün dışavurumu ve hakikat-olmanın alanı olduğu sonrasında kopuşuna dair vurgusu¹⁴ Baudrillard’da da vardır. Zira Baudrillard’a göre teknik, önce belirli bir ahlaki ilke üstüne oturan bir evrenken sonrasında belirli işlevsellik anlayışı üstüne oturan evren olmuştur. Boşaltım organları ile dışkı arasında ilişkiden hareketle mevcut teknolojiyi ve etkilerini izah eden filozofa göre bu bağ, teknik gelişme üstüne oturan uygarlıkların akıbetidir. Enformasyona veya bildirimlere maruz kalan ve onları dolanan modern sibernetik tutkunu varlık/insan, hastalık hastası sendromuna sahip olan biri gibidir.¹⁵

Çağın yönlendirmeye ve manipülasyona açık olduğunu söyleyen ve hegemonya çağını “siber sistem çağı” olarak tanımlayan Baudrillard’a göre bu çağda yöneten ve düzenleyen sistem, doğrudan hükmetmez. Nitekim etimolojik olarak “pilotluk sanatı” ya da “yönetmek” anlamlarına gelen “cyber” kelimesinin etkin olduğunu belirtir.¹⁶ Günümüz teknolojileri çerçevesinde, düşüncenin, bilgisayarlar tarafından yönlendirilebileceği ve makinenin sorularına ya da “makine mantığına” verilen yanıtlar doğrultusunda işlediği öne sürülmektedir. Eski makineler yabancılaştırıcı olsa da -Andy Warhol’un imge üretimindeki yaklaşımı örneğinde olduğu gibi- “makinalite” olarak adlandırılan otomatikliğin olumlu yanları bulunur. Her şeyin bilgisayarla yapılabileceği -teorik-

¹³ Dağ, *Ölümçül Şiddet*, 29.

¹⁴ Martin Heidegger, *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, çev. Doğan Özlem, (İstanbul: Paradigma Yayınları, 1998), 45, 52.

¹⁵ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 38.

¹⁶ Jean Baudrillard, *The Agony of Power*, trans. Ames Hodges, Sylvère Lotringer, (Los Angeles: Semiotext(e), 2010), 120.

varsayımına rağmen bu durum bir tür “engin kombinatoriyal özgürlük**” sunsa da düşüncenin niteliği açısından daha farklı bir anlam taşır.¹⁷

Modern insanın tekil teknolojik bir sorun karşısında “canının sıkıldığını” fakat teknolojik sorunlar yığınıyla karşılaştığında “düğün-bayram” yaptığı tespitinde bulunur. Zira tekne’nin nesnelere, insanın hem rahatlatmasını hem de canın sıkılmasını sağlayabiliyor.¹⁸ Aynı zamanda bir dilbilimci olan Baudrillard, dilbilimsel terimlerden esinlenerek -gerçek nesnelere farklı olan- teknik nesnelere *tekneme* adını verir. Bu nesnelere ile yapılar arasında karşılıklı anlam ilişkilerini inceleyen yapısal teknoloji imkanına atıfta bulunan filozofa göre teknoloji, kendi gelişme çizgisini izler. Fakat nesnelere sistemine bağlı *gündelik hayatı kavramada* bu teknolojik yapısal çözümleme çok yetersiz kalacaktır. Teknolojik sistem, sürekli devrimle kendinden *söz eden* işlevsel nesnelere düzeni oluşturmuştur. Teknoloji, toplumsal yapının belirlediği teknolojik araştırma koşullarına dolayısıyla genel üretim ve tüketim düzenine bağımlıdır. Tekneme; mekanik başarının temelini oluşturan bir kavram olarak, her yerde teknik bir model biçiminde sunulan ve nesneye sabit bir anlam atfeden bir otomatikleşme biçimidir. Modern nesnenin ulaşmayı hayal ettiği inandırıcılıktan uzak bir sonuç olan teknolojik bir duraksama olarak görülebilir. Zira bir nesne otomatikleşmediği sürece daha geniş kapsamlı işlevler yüklenebilir. Nesne, otomatikleştiği anda başka işleve sahip olamaz. İnsanın hareket alanı sınırlandırılan sorumsuz bir izleyici konumuna düşürüldüğü bu durum, biçimsel açıdan kusursuz bir teknolojiye boyun eğen bir dünyanın ve tepkisiz-hayalci insanlığın görmek istediği hizmetine sunulmuş düştür.¹⁹

Teknemeler, çeşitli biçimlere büründüğü için her teknolojik aracın/gadget kişiselleştirme, biçimsel yan anlam alanlarına ait bir şeye dönüşen değişik işlevleri vardır. Sınai ile üretilen nesneye göre tekne’lerin nesnesi, rastlantısal olduğu için bireysel üretim biçimiyle ilgilidir. Tekneme’ler sürekli gelişme içindedirler. Dil gibi dengeli bir sisteme sahip olmayan teknolojik sistem, kesintisiz bir devrim süreciyle kendinden *söz eden* işlevsel nesnelere düzeni oluşturmuştur.²⁰ Teknemeler, yalnızca teknolojik sürecin değil sibernetik sürecin de teknik unsurlarıdır. Özneliğin olduğu üretimi biçimine imkân tanıyan

** “Combinatorics” terimi, nesnelere sıralanması ve seçilmesiyle ilgilenen matematik dalından türetilmiştir.

¹⁷ R. G. Smith and D. B. Clarke, eds., *Jean Baudrillard: From Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews*. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2015), 124.

¹⁸ Baudrillard, *Nesnelere Sistemi*, 164.

¹⁹ Baudrillard, *Nesnelere Sistemi*, 137, 139.

²⁰ A.g.e., 13-16.

kuantum dolanıklığı ve atom altı parçacıklar yaklaşımı teknolojik icatlarda radikal değişiklik imkânı taşımaktadır. Mekanik düzende işleyen Ford'u, çok kısa sürede hem teknolojisi hem de ekonomisi bakımından aşan *Tesla* otomobili, bunun örneğidir.

Her ne kadar günümüz kent uygarlığının -ürün, araç ve *gadget* kuşakları hızlı yaşama tanık olan- insanı, sanki hiç değişmeyen dengeli bir türü andırsa da gerçekte hiç öyle değildir. Zira araçların insanlarla kurduğu ilişki neticesinde insani ilişkiler ve davranışlar sistematiği farklılaştığı için insan da boyut değiştirmiştir. Teknolojik süreç, nesnel yapısal gelişimi sağlar. Teknoloji, başta nesne sonrasında sosyolojik-psikolojik düzleminde değişim meydana getirir. Her iki boyutuyla da ilgilenilmesi gerektiğini düşünen filozofa göre nesnel tarih çözümlemesi, teknolojiyi ve sonuçlarını anlamayı sağlayacaktır.²¹ Baudrillard'a göre sınıai üretimin amacı; nesneyi egemenliği altına almak ve sistemli şekilde üretmektir. Bu -teknolojik- sistem, dünyayı egemenliği altına almak amacına sahiptir.²² Bu amaç, aslında nesne üzerinden doğaya egemen olmaktır. Nitekim Heidegger, tekniği ruhsal yönden elde tutup hâkim olma amacına karşı tekniğin de insanın denetiminden kaçıp kurtulma tehdidinde bulunduğunu iddia eder.²³

Günümüzün teknolojik varlıkları (makinelere, klonlar, protezler) yeni üreme biçimine yönelmekte, insanı ve cinsiyetli denem varlıkları da zamanla aynı sürece sürüklemektedir. Günümüz teknolojileri, biyolojik üreme yerine makinelerin ve organizmaların kendi kendini üretebildiği yapay süreçlere yönelmektedir. İnsan ve makine arasındaki sınır giderek belirsizleşirken yeni teknolojiler, insanı yabancılaştırmak yerine onunla bütünleşerek kimlik algısını da dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, insanın doğasını ve tanımını sorgulanır hâle getirerek teknoloji ile tam entegrasyon sağlayan bir varlık olmasına yol açmaktadır. Makine ağlarının kusursuzluğundan doğmuş olan belirsizlik, "insan mı-makine mi" sorusunun yanıtını ortadan kaldırarak antropolojinin sonunu meydana getirmiştir.²⁴ Baudrillard'a göre insanlar, özgün ve dahice makineler hayal ediyorlarsa kendi özgünlüklerinden umudu kestikleri içindir. Düşüncenin yalnızca gösterisi olan makineler, insanın yaratıcı potansiyelinin yerine geçen bir

²¹ A.g.e., 9-12.

²² A.g.e., 16.

²³ Heidegger, *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, 45.

²⁴ Jean Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı, Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*, çev. Emel Bora-Işık Ergüden, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995), 13, 57.

yansımadır.²⁵ Yapısal (teknolojik) açıdan *kusursuz* denilebilecek bir tutarlılığa sahip sanayileşmiş teknoloji, -pazarlama ve ihtiyaçları karşılama gibi- yapısal olmayan bir alanda çelişkili biçimde uygarlığı biçimlendirebilmektedir.²⁶

Baudrillard, mekanik düzende olduğu gibi teknolojik düzende de bağımsız olarak bir araya geldiğini -her iki düzende de- insanın mekanik bir denetime tabi tutulduğunu iddia eder. Mekanik düzenden farklı olarak teknoloji ağırlıklı uygarlıkta geçmişe ait temel donanımın varlığını sürdürme amacı vardır. Lascaux mağaraları, teknolojinin geçmişi yeniden canlandırma arzusunun göstergesidir. Nitekim nesnelere düzeyinde tanık olunan bu sistemli görünümlü kültüre *medium/ortam* denilmektedir. Dönüşüme uğrayan enerji, malzeme ve işlevleri de dönüştürmüştür. Geçmişe aşan teknoloji, yepyeni işlemler üreterek müdahale ettiği alanı farklı işlevlere ya da işlevlerden oluşan bir bütüne benzetir. Üretilen teknolojik nesnelere gerisinde kaybolan soyut bir varlığa dönüşen insan, “muazzam yabancılaşma” ile karşılaşmıştır. İnsanın jestlerinin yerini makinelerin ürettiği jestler almıştır. Makinelerin, soyutlama-ayırma işlemini - önceki gibi- sezgisel olarak yapması mümkün değildir.²⁷ Nitekim teknolojik gelişmeler, bu durumu tesciller. Makinelerin kusursuz nesne hâline gelmeleri yani teknik açıdan düzeylerinin artması ve gerçekçi “işleve” sahip olmalarının yolu, gittikçe otomatikleşmelerinden değil, makinelerin dış dünyadan gelen bilgilere duyarlı olmasını sağlayacak belirsizlik payından geçer.

Adeta belirsizlik ve olasılık kavramlarıyla 21. yüzyılın büyük teknolojileri olan nanoteknoloji ve sibernetiğe atıfta bulunan Baudrillard'a göre otomatikleşmenin tahakküm sergileyerek büyüleme gücüne sahip olmasının nedeni, teknik akılcılığın ürünü olmamasıdır. Akılcılaşma, teknolojide arzulama biçimidir ve bu durum nesnenin sahip olduğu düşsel gerçekliktir. İleri teknoloji ürünü olan makinelerin insanla birebir ilişki içinde olması engellenirse nesnelere, tehlikeli bir soyutlama sürecine doğru itilir. Otomatikleştirilmiş nesnenin, insanı çoğunlukla değişmeyen kalıplaşmış davranışlara sahip olmaya itmesi otomatikleştirme arzusunun sorgulanmasına yol açmaz. Çünkü insan, kullanmaktan çok -gündelik hayatına kök salmış- biçimsel kusursuzluk arzusu ve nesneyi insana benzetmek istemesinden dolayı otomatikleştirmeyi arzular.²⁸ “Tekniğin ve bilimin amacı, bizi her tür hakikat ve gerçeklik ilkesinin ötesindeki,

²⁵ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 51.

²⁶ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 231

²⁷ Jean Baudrillard, *İmkânsız Takas*, çev. Ayşegül Sönmeay, (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2012), 57, 60, 63.

²⁸ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 139.

mutlak olarak gerçektışı bir dünyayla yüz yüze getirmektir".²⁹ diyen Baudrillard, yenilik arayışında ilerleyen tekniğin bütüncülleşirken aynı zamanda analitik/çözümleyici bir hâl aldığı böyülikle kendi mezarını kazarak kendi varlığını sorgulamaya başladığını iddia eder.³⁰

Teknolojinin otomatikleşmesi, pasif bir izleyici konumuna sokulan bireylerin hareketlerinin sınırlandırıldığı bir yapıyı inşa eder ve toplumu dönüştürür. Teknolojik ilerlemeye hızla uyum sağlayan toplumda, ahlakilik ötelenir ve bu durumda üretim-tüketim düzeneği sorgusuz kabul edilir. Teknolojinin üretim-tüketim sürecinde ideal uyumu sağladığı düşünülse de aslında insanî ilişkilere ket vurulur. Kapitalist sistem; teknolojiyi sürekli yenilik yerine küçük değişimlerle tüketim döngüsüne mahkûm ederek geçici veya farazi ilerleme algısı yaratır. Teknoloji ve nesnelere veya metalar düzeni, insanları inşa ettiği düzeneğin içinde köleleştirilmiştir ve yapılması gereken bu yapının sorgulanmasıdır.³¹ Gözetim kapitalizminin yükselişiyile birlikte makine süreçleri, sosyal ilişkilerde güvenin yerini kesinlikle doldurarak insan ilişkilerinin yerine geçmektedir.³² Mevcut düzende, teknolojik aygıtlarla parçalanan ve fraktal bir şekilde hırpalanan birey, gönüllü kölelik biçimini deneyimler. Bir anlamda geçmişteki çilecilerin ve keşişlerin kaderini yaşayan modern bir varlık hâline gelir.

Retorik ve alegorik vasıflara haiz neo-teknolojik evrendeki bu ortam; değiştirilebilen alegorik nesnelere ve dünyayı yeniden yaratma olarak nitelendirilebilecek biçim anlayışı gerçek anlamda modern dönemin habercisi olduğumuzun göstergesidir. Abartılı biçimsellik, sanatsal açıdan teknoloji çağına özgü tema ve efsaneleri özetler.³³ Hem "vahşi" hem de "uygar" insan, nesne aracılığıyla "erdem" sahibi olmak istiyor. Biri bunu modern teknoloji, diğeri atalara ait nesnelere aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Oysa "erdem" aynı anlamda değil. "Az gelişmiş vahşi" insan bunu dışa dönük mit olan *Baba* imgesine benzettiği bir (sömürgeci) güç olarak algımlarken geçmişe özlem duyan "uygar insan" bunu içe dönük bir mit olan *Anne* imgesine benzettiği bir *dünyaya getirme olayı* ve değer olarak algılar.³⁴ Eskiden büyü dünyasında geçerli olan göstergeden

²⁹ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 43.

³⁰ Jean Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, çev. Ayşegül Sönmezay, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014), 42.

³¹ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 156-158.

³² Shoshana Zuboff. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. (New York: Public Affairs, 2019), 223.

³³ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 142.

³⁴ A.g.e. 102.

yola çıkarak gerçeğe ulaşma yöntemi, teknoloji dünyasında yeniden ortaya çıkmıştır.³⁵ Bu büyü, acemi büyücü çırağının işlerini yani durduramadığı felaketleri doğurmuştur. Ona göre eskiden tahakküm ve şiddet üstüne oturan ilişkiler, yeni “soft/yumuşak teknolojilerle” farklı hâl almıştır. Soft teknolojinin veya kitle iletişimin şiddeti meşrulaştırımına dair en bariz örnekleri; Körfez Savaşı ve Bosna soykırımıdır.³⁶

Baudrillard, tekniğin egemenliği altındaki toplumları dünyanın yaratılış öyküsünü sorgulayan, antikalara simgesel görev yükleyen *kökenlerin* unutulmuş olduğu toplumlar olarak görür. O, doğa üstü bir güç tarafından yaratılmış veya yönetilen bir dünyadan değil, tahakküme, güdümlenmeye ve denetlenmeye yani üretilen, satın almaya ve kullanmaya maruz kalan bir dünyadan bahseder. Böylesi teknolojikleşmiş bir dünya, gittikçe tehditkâr bir sürece dönüşmektedir. İnsanlar ile teknolojiler, ihtiyaçlar ile nesnelere arasındaki karşılıklı etkileşimin biçimlendirdiği uygarlık düzeninde, bireysel ve toplumsal yapılar teknolojik ve işlevsel biçimlerle adeta yasal dayanışma içinde varlık gösterir.³⁷

360

Dijitalleşmenin Ontolojik-Epistemolojik Krizi

Modern insana özgü kirlenici, hassas, modası geçmiş nesne, süper üretim düzeni olan teknolojik çevre ve kültür yapay bir ölüm ortamı yaratmaktadır.³⁸ Baudrillard'ın geç döneminde merkezi kuramsal konumda yer alan sanallık/virtuality kavramı, dijitalleşmenin ontolojik ve epistemolojik boyutlarını anlamada temel bir çerçeve sunar. Kendisine yapay bir ölüm ortamı yaratan dijitalleşme, hakiki ölümün gizlenmesine yol açabilir. Çünkü ölüm, diğerlerinin keyfini bozabilecek bir şeydir ve toplumsal terbiye kuralları ölümden herhangi bir şekilde söz edilmesini yasaklamaktadır.³⁹ Bu ölüm ortamı, her şeyin *mış* gibi olduğu -kendi kavramsallaştırmasıyla- simülasyon dünyasıdır. Onda fiziki değil metafiziksel olarak ortadan kalkan gerçeklik teknoloji yoluyla sürdürülmektedir. Hakikat ve görünümlerden yoksun dünyada bütünsel gerçeklik vardır. Baudrillard'a göre dijitalleşme, simülasyon evrenine özgü bir

³⁵ A.g.e.,73.

³⁶ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, 57.

³⁷ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 37, 155.

³⁸ Baudrillard, *Simülasyon ve Simülakrlar*, 286.

³⁹ Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır, (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2002), 331.

metafiziğin ifadesidir.⁴⁰ İletişim araçları ve sanal teknolojilerin yükselişe geçtiği çağda, teknolojik olanakların yaygınlaşmasıyla birlikte her şey abartılı biçimlerde yeniden üretilmiştir. Gerçekliğin parçalandığı, nihayetinde ortadan kaldırılmaya başlandığı süreçte, teknoloji her yeri sararak sanrılar yaratır ve gerçeklik kaybolur.⁴¹ Dijitalleşme, gerçekliğin yerini alan yapay bir evren inşa ederek bireyleri özgürlük illüzyonuyla yönlendirir. Bu sanal düzen, deneyimi ve ölümü simgesizleştirerek insanı klonlanabilir bir varlığa indirger.

Baudrillard'a göre internet, hakiki ötekiliğin bulunmadığı ve daha çok sanatsal faaliyet alanı olarak işleyen bir ortamdır. Bu sanal ve yalıtılmış dünyada bireyler hem kendiyile hem de başkalarıyla etkileşim içindedir. Ancak bu etkileşimler, anlamlı bir ötekilik ya da gerçek bir meydan okuma sunmamaktadır. Gerçekliğin her geçen gün tasfiyeye uğradığını düşünen ve gerçekliğin stoğunun eridiği tespitinde bulunan Baudrillard, gerçekliğin var olduğu sanrısıyla yaşayarak psikolojik rahatlama sağlandığını iddia etmiştir. İnsanları harekete geçiren gerçeklik aşılmasıdır. Gerçeklikle kurulan ilişki simülatif, yapay imgeler ve kopyalar üzerinden olmaktadır. Gerçekliğin içi boşalmasına rağmen hâlâ varmış gibi yapıldığı çağdaş dünyada, ne devrimci ne de kapitalist yaklaşımlar gerçekliğe nüfuz edebilecek durumda değil. Bu düzende maddi bir enerjiye hâkim olursa da gerçeğe ait bir enerjiye sahip olunması ya da bu enerjinin yönlendirebilmesi veya dönüştürebilmesi çok mümkün görünmemektedir. Ortada yalnızca sanrılarının sağladığı bir rahatlık var.⁴² Baudrillard'a göre sanallık, gerçek dünyanın tıpatıp bir kopyasını üreterek onu kenara iten ve yerine bir ikame ya da klon koyan yapay nihai bir kontrol sistemidir. Aynı zamanda bu sistem, dünyayı sonsuz biçimlerde yeniden üretme imkânı sunduğu için yeni bir özgürlük tarzını da içinde barındırır.⁴³

Ütopya olan bütünsel gerçeklik düzeninde yapay bir mekanizma aracılığıyla dayatılan stratejinin kölesi olan saf bilgiye dönüştürülmüş dünyada, gerçek sanal gerçeklik aracılığıyla klonlanmıştır. "Doğal" dünya ve onun yerine inşa edilen teknik ve yapay dünya vardır.⁴⁴ Gösterge sistemleri olan medya,

⁴⁰ Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2005), 14-15, 23.

⁴¹ Jean Baudrillard, *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi?*, çev. Oğuz Adanır, (Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2011), 8-9.

⁴² Jean Baudrillard, *Foucault'yu Unutmak*, çev. Oğuz Adanır, (İzmir: Dokuz Eylül Yayınlar, 1998), 20.

⁴³ R.G. Smith, *The Baudrillard Dictionary*, (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010), 37.

⁴⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 29.

genetik ve dijital teknolojilerin model veya kodlarından faydalanılarak gerçeklik *gizlemek* amacından uzak üretilir.⁴⁵ Baudrillard, simülasyon kuramıyla gerçekliğin yerini imgelerin aldığı hipergerçek bir durum yaşandığına işaret eder. Baudrillard'ın işaret ettiği bu süreçte günümüz teknolojileri sayesinde gerçek-kurgu, özne-nesne gibi ayrımlar ortadan kalkmış; her şey birbirine karışmıştır. Simülasyon modeli olan günümüz dünyasında kapitalizmin etkisiyle her şeyin anlamı buharlaşmış ve muğlâklık/grileşme görülmektedir.⁴⁶ *Telemorfoz* kavramıyla dijitalleşmenin deneyimlenen gerçekliği nasıl dönüştürdüğünü açıklayan Baudrillard'a göre sosyal medya ve ağ kültürlerinin yükselişiyle birlikte kolektif gerçeklik, telemorfozun etkisi altına girmiştir. Baudrillard'a göre dijitalleşme, sanallığın gerçekliğin yerini aldığı ve deneyimin telemorfoz yoluyla yapay bir düzlemde yeniden üretildiği ötekisiz bir dünyadır. Bireyler, artık kendilerini tekno-sosyal bir topluluğun ekranlar üzerinden şekillenen bir parçası olarak deneyimler. Bu durum, gerçek ile hayalin iç içe geçtiği, sıradanlığın yüceltiği bir kültürün ve simülasyonun düşüncenin yerini alma tehlikesini beraberinde getirir.⁴⁷

İdealizmin yerini enformatik teknolojileri tarafından nesne-özne arasındaki dengenin total bir soyutlama adına bozulduğu katıksız bir idealizm almıştır.⁴⁸ Baudrillard, yüksek teknoloji ile kendi biyolojik kopyalarının ve sanal görüntülerinin ardında kaybolan insanların gölgeler âlemivâri bir âlemde yaşadığını iddia eder.⁴⁹ Tanrısal gerçeklik illüzyonu kadar maddi ve nesnel illüzyonun da kırılma olduğu illüzyonların yer değiştirdiği, hakikatten yoksun illüzyon dünyasında gerçeklik illüzyonunun insanı koruması mümkün değildir.⁵⁰ Ona göre ait olunan teknolojik uygarlık, geleneksel çalışma düzenine uygun alış verişleriyle biçimiyle yeni simgesel ve gerçektışı gücü keşsettirmiştir.⁵¹ Makine ve tekniğin hem kısa bir özgürlük evresi hem de bu evrenin yararlarını müstehcen şekilde sunduğunu, modern utanma duygusunun da kadim olandan farklı olduğunu ve utanıp sıkılmadan şeylerin işlevselliğini gizlemeye çalıştıklarını iddia eder.⁵²

⁴⁵ Horrocks, *Baudrillard ve Milenyum*, 5.

⁴⁶ Baudrillard, *Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm*, 14.

⁴⁷ Baudrillard, *Telemorphosis*, X.

⁴⁸ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 43.

⁴⁹ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, 58.

⁵⁰ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 42.

⁵¹ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 68.

⁵² Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 78.

Simülasyonun klasik mantığı aşır hakikatin yerini almakta olduğunu, simülasyon karşısında gerçeğin acizleştiğini ve bütün sistemin devasa bir simülakra dönüşmekte olduğunu iddia eden⁵³ filozofa göre simülatif cinayetler dönemi yaşanmaktadır.⁵⁴ Kitle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilen hiper-gerçeklik düzeninde anlam ve iletişim simülasyonunun topluluğu kitleyle simülasyon düzeni arasında paralel yaşantılar kurulmuştur.⁵⁵ Ona göre klasik dünya aşılmış, sonlanan teolojik ve teleolojik iktidarın yerini koda özgü, olumlu, içkin, kendisinden kaçınılması olanaksız, olumlu ve makul dönüşümlere müsaade eden yazılı kurallar bütünü olan *téléonomique* iktidar almıştır.⁵⁶

Ekranı bakıldığında doğrudan sanal görüntü evrenin içine yerleşirse de orada sanki yaşamın içine dalınmaktadır. İnsanlık, yaşamı üstüne dijital bir tulum gibi geçirmektedir. Nasıl ki bilim, genomlarla genetik kodun içine süzülerek vücudu biçimsel dönüşüme uğratmaya çalışıyorsa insanlar da akıp geçen imgesel tözün içine dalarak onu değiştirmeye çalışmaktadır.⁵⁷ TV, internet vb. ağlar gibi sanal teknolojilerin sunduğu imkanların içine gömülme süreciyle - büyük bir adım atılarak- özgürlük sorununa son verilmiştir.⁵⁸ Sanallığın egemen olduğu yeni bir kölelik biçimi düzeni deşifre eden⁵⁹ Baudrillard'ın teorisine göre modern toplumda gerçeklik ile temsil arasındaki sınırlar bulanıklaşmış hatta tamamen ortadan kalkmıştır. Gerçeğin yalnızca birer kopyası olmayan simülakrlar, onun yerini alan hatta önüne geçen modeller hâline gelmiştir. Bu durum, YZ sistemlerinin ve dijital dünyanın, hayatımıza giderek daha fazla nüfuz etmesiyle dikkat çekici bir paralellik taşımaktadır.

Baudrillard'ın Perspektifinden YZ ve Transhümanizm

YZ'nın toplumsal üzerinde olası etkisini erken fark eden Baudrillard, belirsizlik hipotezinin gerçeklik yanılması, düşünce hipotezinin ise YZ yanılması doğrduğunu söylemiştir.⁶⁰ (Makinelerin -YZ'sı bağlamında- ötekiliğinin kaybolma riski vurgulayan Baudrillard'a göre YZ'ya sahip

⁵³ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, (Ankaral: Doğu-Batı Yayınları, 2011), 22.

⁵⁴ Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, 50.

⁵⁵ A.g.e., 128.

⁵⁶ Baudrillard, *Foucault'yu Unutmak*, 16.

⁵⁷ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 75.

⁵⁸ A.g.e., 54.

⁵⁹ Dağ, *Ölümçül Şiddet*, 190.

⁶⁰ Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, 49.

makinelerin *ötekilik* konumu tehdit altındadır.⁶¹ İnsanlığın gerçek varlığı olarak gören Baudrillard, insandışı bir varlık olarak YZ'nın insan ve insan olmayan ayrımıyla alay ettiğini ifade eder;

İnsan varlığının olası bütün etkinliklerinin yapay sentezini oluşturma gayreti göstermemizi sağlayan, makine özelliğinde sayısız protez var; YZ (ve bilişim teknolojilerinin tümü), günümüzde en saygın ve sonuçları bakımından en ağır olanı. YZ, bizim gerçek yarattığımız. ...Ancak düşünce, tam tamına kendi bilişimsel karşılığıyla YZ'nın içinde eşleştirildiğinde en acayip küme oluşuyor; çünkü böyle bir eşleştirme, insan ile insandışının düşünce düzeyindeki ayrım çizgisiyle oynuyor ve tıpkı genetik klonlamanın türle alay etmesi gibi YZ da bu ayrım çizgisiyle alay ediyor.⁶²

YZ'nın -olası- insan zekâsını aştığı (hiper) gerçeklikler dünyasında hesaplanabilir tüm işlemler/algortmalar vb. şeylerin bilgisayarların ümidine bırakıldığı -aslında insafına terkedildiği- tespitinde bulunan filozof, videolar, interaktif ekranlar, çoklu medya ağları vs. araçlarla integral gerçekliklerin olduğu dijital/sayısal dünya inşa edildiğini iddia eder. Böylesi bir dünya, insanlığın her zaman ve her yerde tehdidi yaşayacağı dünyadır.⁶³ Şimdilerde YZ ile birleştiği düşünüldüğünde, tehdidin büyüklüğü daha da artmıştır. Dünyanın gittikçe sayılabilir düzene girdiğinin farkında olan Baudrillard, mutlak bir ilerleme amacı taşıyan YZ sürecini "tek hücreli organizmaların" branşlaşması, sayısal dizilim ve analitik düşünceden ortaya çıkan bileşim süreci olarak yorumlar.⁶⁴ Başta insan bedeni olmak üzere insanın teknolojinin egemenliği altına girdiğini iddia eden filozofa göre nasıl gerçek sanala, insan makineye özgü ilk dönem/çocukluk hastalığı olarak görülüyorsa düşüncenin de YZ'ya özgü konumu aynıdır. Beden; artık teknolojinin görünmez/hayaletleşmiş parçası, zayıf halkası, ilk dönem hastalığı olarak görülür.⁶⁵ "Özgür" toplum iddiası taşıyan kitlelerin kendi çılgınlığını ve kitlesele çalkantısını ürettiğini iddia eden Baudrillard, otoritenin (devlet) yokluğunda, bireylerin "düşünen makineler"

⁶¹ Jean Baudrillard, and Marc Guillaume, *Radical Alterity*, (Los Angeles: Semiotext(e), 2008). 165.

⁶² Baudrillard, *İmkânsız Takas*, 114.

⁶³ Ülhak Çimen, *Kötülüğün Terlemesi: Tüm Yönleriyle Jean Baudrillard*, (Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları, 2020), 497.

⁶⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 178.

⁶⁵ Baudrillard, *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi?*, 12.

tarafından yönlendirilmelerine izin vereceklerini ve modern toplumların bu makineler aracılığıyla biçimlendirileceği ön görüşünde bulunmuştur.⁶⁶

Baudrillard, “düşüncenin tamamen somutlaşmış hâli” ve “en yüksek yetkinlikteki tanım işlemi” olarak gördüğü YZ’nin analiz, sentez ve hesaplamanın tüm sanal niteliklerinin aralıksız karşılıklı etkileşimleriyle gerçekleştiğini, ürettiği bilginin -gerçek zamanda- doğrudan daha doğru algılandığını iddia eder.⁶⁷ YZ, düşünceyi köşeye sıkıştırabilir ve tüm mekanizmalarına hükmetmenin dışında düşüncenin tekil bir erekliliği olup olmadığı sorusunu gündeme getirir.⁶⁸ YZ, en düşük miktarda enerji/bilgi aracılığıyla inanılmaz bir şekilde kısaltılmış soru/yanıt süreçleriyle karakterizedir. Bu döngü, sürekli olarak aynı modelleri yeniden günceller ve kodun tamamen etkisiz kıldığı gösterilenlerin eşdeğeri olan bir süreci andırır.⁶⁹

Baudrillard, 25 yıl önce insanın düşünme ihtimali olan her şeyi -insanların yerine- düşünen YZ’ların oldukça saygın görüldüğünü ifade etmiştir. Döneminde dahi insanlar tarafından düşüncenin artık gereksiz bir şey olarak konumlandırıldığını iddia eden filozofa göre YZ’nin teknoloji dünyasında eş değerini bulmak imkânsız olan düşüncenin yerini alması mümkün değildir. Teknolojik ilerlemeyi bir gelişim değil, insanın benliğinden ve ölümden kaçış biçimi olarak gören Baudrillard’a göre insan, simüle edilemeyecek kadar özgün bir varlığa sahiptir. Dönemindeki klonlama tartışmalarına atıfta bulunan Baudrillard, klonlamanın üremenin ve cinselliğin son aşaması olarak görüldüğü gibi YZ’nin da düşüncenin son evresi olarak görülmek istendiği fakat YZ ile insan düşüncesinin farklı yapı ve boyutlara sahip olduğunu iddia eder. Ona göre niceliksel ve algoritmik bir yapısı olan YZ’nin işleyiş tarzı düşüncenin işleyiş tarzından farklıdır. Zira YZ’nin, düşüncenin işleyişinden ayrılan en temel ve önemli farkı; düşünmenin insanları zevk almaya itmesidir. Oysa insan olmanın hazzına sadece düşünmeyle erişilebilir. Böylesi bir hazza YZ’nin erişmesi veya ondan görünmesi mümkün değildir. Baudrillard, uzun zamanlardan beri canlı/biyolojik kimlikleriyle var olan insanlığın, artık insan ve bilgisayar karışımı tuhaf varlıklar olarak yaşamını sürdürdüğünü iddia eder.⁷⁰ İnsan türünün

⁶⁶ Marc Schuster, *Don DeLillo, Jean Baudrillard, and the Consumer Conundrum*, (Youngstown: Cambria, 2008), 182.

⁶⁷ Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, 48.

⁶⁸ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, 121.

⁶⁹ Baudrillard, *Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm*, 108.

⁷⁰ Baudrillard, *Kusursuz Cinayet*, 114-115.

kendisi de başka herhangi bir -değer ve performans bakımından daha üstün olsa bile- yapay türle takas edilemez.

Baudrillard'ın bu ifadeyi ortaya koyması iki düzlemde yorumlanabilir. Öncelikle sürekli internet, bilgisayar, akıllı telefon, tablet ve multimedya teknolojileriyle birlikte olan insanın gerçek dünyadan ve kimliğinden kopuşu söz konusudur. İkinci olarak her ne kadar Baudrillard'ın yaşadığı dönemde teknolojik tekillik kavramı bilinse ve kullanılsa da bu teknolojilerinin uygulama örnekleri söz konusu değildi. Başta Elon Musk'ın Neuralink çalışması olmak üzere OpenAI ve Google gibi firmaların teknolojik tekillik çalışmalarının 2035 yılında nihayete varacağı iddia ediliyor. Baudrillard'ın çok önceleri bilgisayar-beyin, makine-insan karışımı bir varlığı, "tuhaf varlık" olarak tanımlaması Aristoteles'in *Theseus'un Gemisi*⁷¹ paradoksunu andırır. Zira böylesi bir karışım/sentez, hâlâ insan mıdır, değil midir? tartışmasını doğurur.

366

Nietzsche'nin *üstinsan* müjdesine atıfta bulunarak onun kehanetinin gerçekleşmesi için yüzlerce yılın geçmesine gerek kalmadığını zekânın en üst aşaması entegre/bütünsel ve sınır tanımayan YZ'nin ortaya çıkmasıyla bu kehanetin kısa sürede gerçekleştiğini söyler.⁷² Baudrillard'ın *simülakr* kuramında yeni bir aşama olan YZ sanatı ile "generatif hipergerçeklik" kavramı arasında bağ vardır. YZ, yalnızca gerçekliği simüle etmekle kalmayıp, yeni özerk gerçeklikler yaratma yeteneğine sahiptir. YZ sanatı, Baudrillard'ın dört simülasyon aşaması (Sembolik Düzen, Sahtecilik, Üretim ve Simülasyon aracılığıyla kavranan) evrimin en ileri aşamasıdır. Gerçeklikle hiçbir bağı kalmamış görüntü, gerçekliğin temsili olmaktan çıkarak yeni bir gerçeklik hâline bürünmüştür.⁷³

YZ'yı zekânın ulaşabileceği en üst aşama, bütünsel/integral ve sınırları belli olmayan bir zekâ olarak tanımlayan⁷⁴ Baudrillard, YZ'nin insan zekâsını aşmayacağını dile getirirse de insana YZ'nin üstünlüğünden başka bir seçenek bırakılmadığını söyler. YZ'nin üstünlüğü, teknolojik tekilliğin ise ölümsüzlük iddiası taşıdığını dile getirir. "Yeryüzünde doğal olduğu kadar yapay olanlara da yer var mı?" mı ve "YZ kadar doğal zekâ? Hem dünya hem de onun ikizi için yer

***71 Theseus Gemisi Paradoksu: Zamanla yıpranan ahşap geminin tüm parçaları yenileri ile değiştirildikten sonra geminin bir başka gemi olup olmadığı veya geminin hâlâ *Theseus'un Gemisi* olup olmadığı tartışması.

⁷² Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 178.

⁷³ Joshua Cunningham, "Simulacra on steroids: AI Art and the Baudrillardian Hyperreal", *Issues in Information Systems*, 2024, 25(2), 2-3.

⁷⁴ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 172.

var mı?"⁷⁵ sorularıyla, hem zekâ-YZ hem de insan-robot (android-humanoid) ikilisinin birlikte var olma sorununu tartışmaya açar. Ona göre doğal dünyayı yok edip yerine yapay bir dünya kurmaktan başka seçenek kalmamıştır. Gerçeğiyle benzerliği olmayan bu (teknolojik) dünyayı -takas edemeyeceğimiz için- ya yok edeceğiz ya da yok sayacağız.⁷⁶

Sibernetik devrim; insanı beyin ile bilgisayar arasındaki denkliliği sorgularken ve "Ben bir insan mıyım, yoksa bir makine mi?" sorusuna yöneltirken yaklaşan genetik devrim ise "Ben bir insan mıyım, yoksa sanal bir klon mu?" sorusunu doğurur.⁷⁷ Yine ona göre organik varlıklardan türeyenler kadar bilgisayar veya nanoteknolojik, sibernetik uygulamalardan üretilen -ölü ya da diri- maddelerin de varlık bulması söz konusu. Bu tartışmalar için dönemi için çok erken tartışmalar denilebilir. Zira her ne kadar robot; gerçekliği olsa da sentetik bir deriye sahip, YZ ile birleşmiş insansı robotlar yeni yeni hayata dâhil oluyor. Modern nesne düşüncesinin en uç ya da en sistematik biçimini yani otomatikleşmeyi temsil eden bilimkurguda öne çıkan en belirgin süper-nesne figürü ise robottur. Artık insanların gündelik eylemleri dahi gereksizleşir. Zira çim biçme makinesi kendi kendine çalışır.⁷⁸ Dil ve bilinç edineceği söylenen insansı robotların gerçekleşmesiyle veya genbilim, biyoteknoloji, moleküler biyoloji, CRISPR teknolojisi gibi alanlarda çalışmaların daha da gelişmesiyle yapay ve doğal varlıklar tartışması daha önemli hâle gelecektir.

Baudrillard'ın eserlerinde sıkça yer verdiği *trans* ön eki; sınırların silinmesini, muğlaklığı ve geçişkenliği ifade eder. Metinlerinde kullandığı "Trans-seksüel, trans-ekonomik, Trans-epifani, transfinite, trans-pozisyon, trans-politik ve trans-estetik" vb. kavramlar, *trans* hâlinin somut tezahürleridir. Bu kavramlaştırmaların, insan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaştığı transhümanist düşünceyle de paralellik gösterdiği söylenebilir. Yalnızca *trans* ön ekli kavramları kullanmasından dolayı değil genel felsefesi bakımından da transhümanizme karşıt denilebilecek bir yaklaşıma sahip olan Baudrillard, yoğunlaştırılmış transhümanizm karşıtı anti-hümanist bir filozoftur. İnsana karşı olan bir dünyada, her şeyi tamamen arındırmak ve ölümü ile olumsuzluğu yok etmek isteyen bir düzende, düşüncenin insan için kaygı duyması gerektiği vurgulayan Baudrillard'ın felsefesinde yapay ikiliklere ve asimilasyona karşı

⁷⁵ Jean Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır-Leyla Yıldırım, (Ankara: Paragraf Yayınları, 2005), 55.

⁷⁶ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 31.

⁷⁷ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 28.

⁷⁸ Baudrillard, *Nesneler Sistemi*, 150.

direnç gösterebilecek bir tekillik olmalıdır. Çünkü Baudrillard'a göre, tekillik içindeki düşünce bizi koruyabilir".⁷⁹

Transhümanizmin anladığı *teknolojik tekillik* kavramından farklı bir tekillik anlayışı olan Baudrillard, tekilliği; eş değeri olmadığı için takas edilemeyen, aktarılmayan ve var oluşa indirgenemeyen ve bütünlüklerinden tamamen kopartılmayan bir kavram olarak tanımlar.⁸⁰ İnsanla bağını yitirmiş, giderek karmaşıklaşan makineler benzer yapılar oluşturarak bir mikrokozmos meydana getirmiştir. Teknoloji, fiziksel yayılmanın ardından şimdi de insan düşüncesini ele geçirmeyi hedeflemektedir. Jestlere bağlı mekâna özgü bir teknolojiden kurtulduğumuz durumda yerini, elektronik ve sibernetik alanlarda verimlilik ilkesine dayanan bir anlayış aldı. Bu yeni teknoloji dünyası, evde asgari toplumda maksimum boyutlarda tasarlanıyor. İçinde yaşanılan bu teknolojik ortam, hayat tecrübesiyle karşılaştırılma imkânı sunmuyor.⁸¹ İnsanlar, nesnelerin kontrolünü ellerinden kaçırsa da hayal gücünün etkisinden kurtulamazlar. Hayal kurma biçimleri, teknolojik gelişim yollarını izlediği için gelecekte kullanılacak teknik verimlilik yöntemleri, yeni bir hayal gücü anlayışının oluşmasına neden olacaktır. Bu yeni hayal gücünün nasıl bir görünümü olacağı ise belirsiz. Ancak önce ruhsal, ardından enerjik bir yapıya dayanan hayal gücünden sonra şimdi de sibernetik hayal gücüne özgü yapıları incelememiz gerekebilir.⁸²

Nano-teknoloji, Biyo-teknoloji, Enformasyon ve Bilişsel Bilim gibi dört önemli alanı merkez alan transhümanizm; sibernetik, iletişim ve YZ teknolojilerini kendi amaçları için fırsat olarak görür. Öjenik bir karaktere de sahip olan transhümanist süreçte zayıf olanların tasfiyesi düzenin gereği olarak görülür. Öjeni, sadece canlı varlıklar için değil zamanla yapay, sayısal, genetik, sibernetik varlıklar için de geçerli hâle gelmiştir. Doğal canlılar-bakteri düzenindeki süreç, yapay varlıklar düzeninde de işleyecektir. Dijital veya internet dünyası doğal seleksiyonun bariz görüldüğü bir dünyadır. Her gün binlerce ölüp giden web sitesi önemli bir göstergedir. Baudrillard'a göre biz, bu acımasız doğal ayıklama sürecinin henüz başlangıç aşamasındayız.⁸³ Her şeyi bilgi-işlem hâle getiren ve tüm görüntülere olanak tanıyan dijital dünya gibi genetik bilim de her bireyin genetik formülü uyarınca değişmesini sağlar. Ona

⁷⁹ Smith, *The Baudrillard Dictionary*, 204-205.

⁸⁰ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, 132.

⁸¹ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 57, 65.

⁸² Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 148.

⁸³ Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, 29.

göre her ikisi de yapay aklın marifetidir. Tek hedef, bu genetik kodun tüm sanallıklarının tüketilmesine yöneliktir; bu da yapay aklın temel özelliklerinden biri olacaktır. Her şeyin bilgi-işlem hâline getirilebilmesinin, dijital işlem içinde yer değiştirebilir olmasının nedeni budur.⁸⁴ Baudrillard, birinin diğerini gereksizleştirdiği bir düzeni yaşamak zorunda olduğumuzu şu cümlelerle ifade eder;

...Aynı mantıkta klonlama türlerin yeniden üreyebilmesi için yeter şart hâline geldiğinde cinsellik gereksizleşmekte; her şey sayısal kodlarla şifrelendiğinde ve şifreleri çözümlendiğinde dil gereksizleşmekte; düşünme yetileri YZ'lara bahşedildiğinde beyin gereksizleşmekte; makineler üretim için yeterli olduğunda emek gereksizleşmekte; zaman ve uzam algısı sanal tarafından anlamsız hâle getirildiğinde tarih gereksizleşmektedir.⁸⁵

Moleküler biyoloji, hücre biyolojisi, biyo-teknoloji, genetik bilimi, CRISPR teknolojisi ve medikal teknolojiler, transhümanizmin kendisine imkân bulduğu başlıca alan ve teknolojiler arasında yer alır. Bu teknolojiler, doğayı farklılaştırabileceği gibi insanın fiziksel, zihinsel ve biyolojik yapısını dönüştürerek insanı, yapay iş/artifact hâline getirebilir. Nitekim Baudrillard, insanın doğada -yeşil alanlar- ve beden üzerinde "estetik cerrahi" müdahalelerde bulunarak yapay güzellik ürettiğini sıranın genetik marifetiyle insan soyunun estetik cerrahisine geldiğini söyler.⁸⁶ Doğrudan transhümanizm'e metinlerinde atıfta bulunmamakla birlikte göndermelerde bulunan düşünür, kendi döneminde en çok tartışılan klonlama'yı metinlerinde mevzu eder. Üretme olarak görülse de aslında ölüm ve işlevsizleştirme vazifesi gören klonlamaya dair şu cümleleri ifade eder;

Gerçek ve biyolojik kopyanın klonlamayla maddeleşmesi, varlığın kendi imgesiyle, kendi ölümüyle oynaması imkanını elinden alır. Kopya hayali bir figürdür ve tıpkı ruh, gölge ya da gölgenin aynadaki görüntüsü gibi özneyi meşgul eder; nazikçe sürekli komplolar kuran ölüm gibidir. Maddeleşen kopya içkin ölümün ta kendisidir -günümüzde, klonlama sayesinde getirilen görkemli öneri şudur: Klon, ölüm figürünün ta kendisidir, ancak ölümü cazip

⁸⁴ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 56.

⁸⁵ Baudrillard, *İmkânsız Takas*, 44-45.

⁸⁶ Jean Baudrillard, *Amerika, çev. Yaşar Avunç*, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013), 44.

kılan simgesel yanılısamadan yoksundur. ...Klonlama, sürekli olarak, kendi modellerine benzedikleri için eşeyli canlılar üretirken, cinsellik, klonlama yüzünden yararsız bir işlev halini alacaktır. ...Biyo-fizyo-anatomik bilim, kendini organlar ve işlevler halinde bölüp parçalayarak bedeni çözümlenmeye dayanan ayrıştırma sürecini başlatmalı çok oluyor. Mikro -moleküler kalıtım biliminde, oldukça üstün bir soyutlama ve simülasyon düzeyinde bu bilimin mantıksal sonucunu, yani kumanda eden hücrenin nükleer düzeyini -bütün bu görüntü oyununun çevrelendiği kalıtsal kodun yönlendirici düzeyini- oluşturmaktadır. ...Klonlamayla birlikte insanoğlu da aynı akıbete uğramıştır. Bilgi ve mesaj stoku, bilişsel bir öz olmaktan başka bir anlam taşımayan beden de benzer bir durumdadır. Benjamin'in sanayi nesnelere ya da imgeler için kullandığı ifadelerin aynısı, bedenin dizi halinde yeniden üretilebilir olmasına uyarlanabilir. Kalıtım modeli, kopyalamaya imkân veren bütün bedenler için geçerlidir.⁸⁷

Biyolojik gerilemenin zihinsel karşılığı, cinsiyet ayrımının olmadığı bir evreye yani üremenin klonlama yoluyla sıfır derecesine indirildiği süreçte türün zihinsel olarak -geçmişte devrimcilikle ilgilenildiği gibi- herkes moleküler olanla ilgileniyor. Ancak bu kez söz konusu olan, Monod'un genetik kodu ve karmaşık DNA sarmallarınıdır. Sibernetikçilerin bir kod ve denetim kalıbı olarak sunduğu şeyi, bir arzu düzeni olarak yeniden yorumlamanın artık anlamı yoktur.⁸⁸ Klonlama, tekil bir organizmanın her hücresinin, ana kalıba dönüşerek sonsuz sayıda özdeş birey üretmesini mümkün kılar. Bir çocuğun, sardunya gibi doğduğu bir düzende doğallığın yerini yapaylığın aldığı bir süreç gibi. Sibernetik protez, tüm mekanik protezlerden daha yapay ve daha etkilidir; çünkü genetik kodun kendisi artık *doğal* değildir. Bir bütünün özerk ve soyut parçaları, bütünü yerine geçerek onu yapay bir protez hâline getirir. Genetik kod da bu anlamda, üreme yoluyla değil, doğrudan kopyalama ile özdeş varlıklar üreten yapay bir kalıp gibi işler. Genetik simülasyonun şiddetini ortaya koyduğu bu durumda beden, kendi biyolojik ve sibernetik şeffaflığı içinde ötekiliğe karşı alerjik hale gelirken, bastırılan öteki hayaleti kendini yıkan bir kötülük olarak geri döner.⁸⁹

⁸⁷ Baudrillard, *Baştan Çıkarma Üzerine*, 207-211.

⁸⁸ Baudrillard, *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi?*, 16.

⁸⁹ Baudrillard, *Kötülüğün Şeffaflığı*, 110-116.

Baudrillard'a göre yalnızca bedenın tekrarına dayandığı için yüzeysel ve yanıltıcı olan klonlamayla vaat edilen ölümsüzlük durumunu, etik ve hümanist yaklaşımların kavraması mümkün değildir. Hakikat bağlamında ölüme dair tasavvur, biçimsel özgünlüğü yapay olarak taklit edilemeyecek bir tasavvurdur. Klonlama gerçekleştirilmiş olsa dahi asıl muhafaza edilmesi ve değer verilmesi gereken, düşüncenin taşıdığı biçimsel ve yaratıcı sürekliliktir. Baudrillard'a göre, insanlar klonlar gibi yapay türlerle takas edilemez; zira klonlar daha yüksek performans sergilemeler veya daha *değerli* görünseler bile bu durum değişmez. Çünkü ölümlü insan formu, ölümsüz klonların aksine anlam ve değere meydan okuyarak Baudrillard'ın *kaybolma sanatı* anlayışını yansıtır.⁹⁰ Yeni bir antropomorfizm türüyle karşı karşıyayız. Eskiden aletler, mobilyalar ve evler, insanın morfolojik özelliklerini ve kullanım biçimlerini yansıtıyordu. Ancak, teknolojinin ilerlemesiyle bu nesnelere artık birincil işlevler yerine, insanın zihinsel özerkliğini, denetim gücünü, bireysel özelliklerini ve kendisiyle ilgili düşüncelerini yansıtan üstyapısal işlevler taşımaktadır.⁹¹

Sonuç

Baudrillard, *Simülasyon* ve hipergerçek kavramlarıyla teknolojiyi ve dijitalleşmeyi toplumsal, epistemolojik ve ontolojik boyutlarıyla sorgular. Teknolojiyi sadece araç olarak değil insana dair ontolojik, epistemolojik, estetik ve etik dönüşümün vasıtası olarak gören Baudrillard, *simülasyon kuramına* dayalı teknoloji felsefesi ortaya koyar. "Tekneme, hipergerçeklik, simülakr ve sanal gerçeklik" gibi kavramlarla, gerçekliğin yerini taklitçilerin aldığı hakikatin buharlaştığı tespitinde bulunur. Baudrillard'a göre, teknolojinin insana indirgendiği düzlemde hayata dair unsurlar sanallaşmış veya imgeye indirgenmiştir. Teknolojikleşmenin insana yönelik yabancılaştırıcı ve indirgemeci yaklaşımı insanlığın geleceğine yönelik bir risktir. Düşüncenin yerini alacağı iddia edilen YZ'nın insanın kendi aklından ümidini kesmesinin bir nişanesi gören Baudrillard'a göre YZ'nın, düşüncenin yerini alması mümkün değildir. İnsan zekâsını taklit eden sistemler hem hayatın işleyişine hem de insanın varlığına yönelik risk ve tehlikeler barındırmaktadır. Baudrillard nazarında teknolojik tekelliğin vadettiği ölümsüzlük, etik ve varoluşsal yanılsamadır. Baudrillard'ın tekellik anlayışı; takas edilemez, özgün ve simgesel

⁹⁰ Brian Gogan, *Jean Baudrillard: The Rhetoric of Symbolic Exchange*, (Carbondale: Southern Illinois University Press, 2017), 97-98.

⁹¹ Baudrillard, *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi?*, 139-140.

bir varoluşu ima eder ve algoritmik olarak simüle edilemez. Transhümanist ve teknolojik tekillik ise algoritmik evrenin içinde eriyip kaybolan simülatif bir benlik sunan yaklaşımdır. YZ ve transhümanist teknolojiler, insanın biyolojik ve düşünsel özgünlüğünü tehdit ederken insan ve makine arasındaki sınırları bulanıklaştırır.

Teknolojik tekilliğin insan-makine bileşimi çabasının gelecekte (insan-makine arasındaki sınırın belirsizleşeceğinden dolayı) antropolojik bir kriz doğuracağı öngörüsünde bulunan filozof, adeta kitle iletişim araçları vb. teknolojilerin ürettiği hiper-gerçeklik düzeninin daha da radikalleşeceği öngörüsünde bulunmuştur. 21. yüzyılın en popüler ve etkili kavramlarından biri ve insanın evrimini teknolojiyle yeniden tasarlama arzusu olan -metinlerinde doğrudan kullanmadığı- transhümanizm ile Baudrillard'ın anti-hümanist perspektifi derin çatışma içindedir. O, teknolojik evrimi amaçlayan transhümanizmle insanın güçlendirilmesini değil insanın özgünlüğünü ve hakikati koruyarak kemalini sürdüreceğini düşünür.

372

Hem teknolojinin yeni imkânlarına hem de ardında olan epistemolojik dönüşümlere değinen filozof, hem çağın ruhunu anlama hem de çağın getirecekleri konusunda uyarıda bulunan bir habercidir. Herkes, teknolojik pratiklerin ve kazanımların heyecanını ve mutluluğunu yaşarken o, dijitalleşme, YZ ve transhümanizm gibi teknolojik alanların mutlak kazanım olmaktan çok insanın kendi benliğinden, sınırlarından ve ölümünden kaçışının bir yansıması olduğunu vurgular. Baudrillard'ın öngördüğü dönüşüm, teknolojinin yalnızca araç olmayıp insan deneyimini biçimlendiren ontolojik bir güç olduğunu ortaya koyar. Baudrillard, yalnızca teknoloji felsefesi yapmaz aynı zamanda insanın varoluşuna dair epistemolojik, ontolojik ve etik bir okuma yapar.

KAYNAKÇA

- Baudrillard, Jean. *Kötülüğün Şeffaflığı, Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*, çev. Emel Bora-Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- . *Foucault'yu Unutmak*, çev. Oğuz Adanır, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, 1998.
- . *Kusursuz Cinayet*, çev. Necmettin Kamil Sevil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1998.
- . *Simgesel Değiş-Tokuş ve Ölüm*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2002.
- . *Simülasyon ve Simülakrlar*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2002.
- . *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2005.
- . *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır-Leyla Yıldırım, Ankara: Paragraf Yayınları, 2005.
- and Marc Guillaume. *Radical Alterity*, Los Angeles: Semiotext(e), 2008.
- . *The Agony of Power*, çev. Ames Hodges, Sylvère Lotringer, Los Angeles: Semiotext(e), 2010.
- . *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2011.
- . *Neden Her Şey Hâlâ Yok Olup Gitmedi?*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2011.
- . *Telemorphosis*, çev. Drew S. Burk, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- . *Nesnel Sistem*, çev. Oğuz Adanır-Aslı Karamollaoğlu, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2012.
- . *İmkânsız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2012.
- . *Amerika*, çev. Yaşar Avunç, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.
- . *Baştan Çıkarma Üzerine*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları,

JEAN BAUDRILLARD'IN TEKNOLOJİ FELSEFESİ VE SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA
DİJİTALLEŞME, YAPAY ZEKÂ (YZ) VE TRANSHÜMANİZM

DIGITALIZATION, ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI), AND TRANSHUMANISM IN THE CONTEXT
OF BAUDRILLARD'S PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY AND SIMULATION THEORY

Ahmet DAĞ

Çimen, Ülhak. *Kötülüğün Terlemesi: Tüm Yönleriyle Jean Baudrillard*, Erzurum:
Atatürk Üniversitesi Yayınları, 2020.

Cunningham, Joshua. "Simulacra on steroids: AI art and the Baudrillardian
hyperreal." *Issues in Information Systems*, 2024, 25(2), 1-8.

Dağ, Ahmet. *Ölümcül Şiddet*, İstanbul: Ketebe Yayınları, 2021.

Gogan, Brian *Jean Baudrillard: The Rhetoric of Symbolic Exchange*, Carbondale:
Southern Illinois University Press, 2017.

Heidegger, Martin. *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, çev. Doğan Özlem, İstanbul:
Paradigma Yayınları, 1998.

Horrocks, Christopher, *Baudrillard ve Milenyum*, çev. Kaan N. Öktem, İstanbul:
Everest Yayınları, 2000.

Schuster, Marc. *Don DeLillo, Jean Baudrillard, and the Consumer Conundrum*,
Youngstown: Cambria Press, 2008.

Smith, R.G. *The Baudrillard Dictionary*, Edinburgh: Edinburgh University Press,
2010.

Smith, Richard G., and David B. Clarke, eds. *Jean Baudrillard: From Hyperreality
to Disappearance: Uncollected Interviews*. Edinburgh: Edinburgh
University Press, 2015.

Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human
Future at the New Frontier of Power*. New York: Public Affairs, 2019.