

Dijital Çağda Mesafe Kavramının Çöküşü ve Yansımaları: Baudrillard ve Byung-Chul Han Üzerinden Bir Sorgulama

The Collapse of the Concept of Distance in the Digital Age and Its Implications: An Inquiry Through Baudrillard and Byung-Chul Han

ÖZGÜL EKİNCİ 

Kilis 7 Aralık University

Received: 23.03.2025 | Accepted: 29.12.2025

Abstract: The era we live in represents a new phase of technology, namely digitalization. In his works, Baudrillard examines the historical transformation of this era in the context of the relationship between technology and reality. He interprets this historical change through concepts such as simulacrum, simulation, hyperreality, integral reality, virtual reality, and mass media. Baudrillard views the technological revolution we are experiencing not as part of a scientific revolution process, but as an irreversible turning point for humanity. In this study, this turning point is analyzed through the concept of the “collapse of distance.” While Baudrillard’s readings offer us an image of the collapse of external distance (a collapse in terms of ontology and society alongside technology), one of Baudrillard’s contemporary interpreters, Byung-Chul Han, focuses on the collapse of the subject’s distance from themselves by merging Baudrillardian concepts with his own philosophical framework, presenting the effects of this collapse on individual existence. Thus, this article evaluates, through the concept of the “collapse of distance” in the digital age, the reflections of this collapse in both external and internal contexts of life.

Keywords: Baudrillard, Byung-Chul Han, digital identity, reality, simulation, distance, technology.



1. Giriş

Teknolojinin kökenine baktığımızda, insan hayatını kolaylaştırmak için ortaya çıkmıştır. Teknoloji, zamanla ciddi bir evrim geçirmiş ve artık teknolojinin hayatımızı kolaylaştırdığı mı yoksa elimizle kurduğumuz bir hapis haneye mi dönüştüğü sorusuyla bizi karşı karşıya bırakmıştır. Teknoloji ile ilgili gelişmelerin yarattığı değişimleri farklı noktalardan okumak mümkündür. Teknoloji öncelikle, gerçeklik düşüncesinde ciddi bir kırılma yaratmıştır. Çağımız kodların ve niceliğe çevirme işlemlerinin çok yoğun olduğu bir çağı ifade etmektedir. Teknoloji ile birlikte, dünyamızdaki birçok ilişki ve ilişkilene tarzı matematiksel ifadelerle veya kodlara dönüşmüştür. Teknolojinin hayatımıza dokunduğu noktalar somuttur fakat işleme tarzı soyut ve nicelikselidir. Hayatın yeni ifade şekli, teknoloji ile birlikte kodlar tarafından işlenerek sayısal bir değer aralığına dönüştürülmektedir. Bunun en güzel örneği kitle iletişim (Tv, Facebook, Twitter, Instagram...) araçlarıdır. Özellikle yirmi birinci yüzyıl itibarıyla, artan dijitalleşme ile birlikte, içinde yer aldığımız bu süreç zirve noktasına ulaşmıştır.

İnsanın teknoloji ile ilgisi günümüze ait bir ilgi değildir. Teknoloji, insanın ütopya veya distopyaları içinde daima yer almıştır. Hatta ilerleme anlatılarının günümüzün gelişmişliğini ölçerken, teknolojiyi önemli bir kriter olarak koyduğu söylenebilir. Teknoloji ya bir kurtarıcı olarak görülmüş ya da kıyamet senaryolarının merkezine yerleştirilmiştir (Lane, 2000, ss. 27-28) Baudrillard bu tartışmaların yoğunlaştığı bir sürecin düşünürüdür. Baudrillard, 20. yüzyılı değerlendirirken, postmodern ve teknoloji kesişmesi üzerinden bir dünya resmi sunar. Baudrillard'a göre, bu çağın en önemli özelliği metafizik kodların egemen olduğu bir çağ olmasıdır. Artık metafizik, dijitalizm olarak anlaşılır (Gondek, 2017, s. 92). İlk olarak varlık ve görünümle ilgili bir metafizik, sonrasında enerji ve determinasyona dayalı bir metafizik ve şimdilerde ise, kodlara dayanan bir metafizik mevcuttur (Lane, 2000, ss. 27-28). "Dijitallik, bu evrene özgü metafizik ilkenin... adıdır" (Baudrillard, 2016, s. 100). Diğer bir anlamda, bu çağ, ciddi metafizik sorgulamaların olduğu bir çağı ifade etmektedir. Baudrillard düşüncesinde ana tema, teknolojinin tarihsel süreçte gerçekliği nasıl yok ettiği üzerine odaklanır. Batının teknoloji ile beraber yaşadığı süreç üzerinden gerçekliğin artık öldüğünü ilan eden Baudrillard, bu ölümün tarihsel arka planı üzerinden bugünün resmini sunar. Bu makalede, Baudrillard üzerinden bir



perspektif seçilmesinin ana sebebi ise, onun, keskin çizgilerden veya fikirlerden uzak, kendi ayak izlerini silen bir filozof olarak (Adanır, 2016, ss. 53-54; Nunes, 1995, ss. 314-315) bize, bir filozofun fikir dünyasının peşine takılmaktan ziyade, kendi fikrîsel dünyamız için olanak sağlayacağını düşünmesidir. Bu çalışmada, ilk olarak, Baudrillard'ın tarihsel bağlamda teknoloji ve gerçeklik arasındaki okumasına yer verilecektir.

Baudrillard okumaları bize çağımızın ontoloji-teknoloji-toplum üçgenindeki ilk kırılmaları sunması bakımından kıymetlidir. Fakat 21. yüzyılın ilk çeyreği itibarı ile teknolojinin dijital sürecinde yaşanan ciddi değişimler bulunmakta, Baudrillard okumaları güzel bir zemin oluşturmaya rağmen günümüzü anlamakta eksik kalmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard-Heidegger perspektifinde okumalarını gerçekleştiren 21. Yüzyıl filozofu Byung-Chul Han, günümüz teknolojisinin son dönemine tanıklık eden ve Baudrillard okumasını varoluşçu ve birey bağlamında genişleten değerli bir Baudrillard yorumcusu ve yaşayan çağdaş bir filozof olarak karşımıza çıkmaktadır. Byung-Chul Han'ın sosyal ağlar, kimlik varoluşu üzerinden okumaları, “mesafenin çöküşünün” hayatımıza yansımalarını net görmemize ve Baudrillard'ın felsefesini günümüzle bağlantı kurulmasında katkı sağlayacağı için bu çalışmada, Baudrillard ile beraber Byung-Chul Han'ın fikirleri üzerinde bir güzergah izlenecektir. Baudrillard felsefesi daha çok dış dünyayla olan “mesafenin çöküşü”ne odaklanırken, Han kendimizle olan “mesafenin çöküşünün” psikolojik ve varoluşsal yansımalarına odaklanmıştır. Bu makale çalışması, böylelikle, mesafenin çöküşünün hem ontolojik (dışsal), hem varoluşsal veya psikolojik (içsel) yansımalarıyla bütünsel bir resim sunmayı hedeflemektedir.

2. Tarihsel Süreçte Gerçeklik-Teknoloji İlişkisi ve Baudrillard

Baudrillard içinde yaşadığımız çağda gerçekliğin öldüğünü ve artık bir simülasyon çağında yaşadığımızı ifade eder (Baudrillard, 2011a). Baudrillard'ın gerçekliğin ölümü sözü, gerçekliğin fiziksel veya ontolojik olarak öldüğü anlamına gelmez. Baudrillard bu ölümü şu şekilde ifade eder: “Gerçeklik ortadan kayboldu dediğimde bununla gerçekliğin fiziki (nesnel) değil, metafizik (zihinsel) anlamda ortadan kaybolmasını kastediyorum. Gerçeklik var olmayı sürdürüyor ama ilkesi ölmüş durumda. Oysa ilkesinden yoksun bir gerçekliğin varlığını eskisi gibi sürdürebileceği söylenemez” (Baudrillard, 2019d, s. 16). Baudrillard simülasyon evreninde, gerçeğin



fiziksel bir kayboluşunu değil, gerçek ile sahte, gerçek ile düşsel arasındaki farkın yok edilmesini kast etmektedir. Baudrillard'da göre, gizlemenin ya da -mı gibi yapmanın gerçeklik ilkesi için bir sakıncası yoktur. Çünkü istediğiniz kadar -mı gibi yapın ya da gizleyin, burada hala gerçek ile bunlar arasında bir fark vardır. Simülasyon¹ ile beraber gerçekleşen süreç daha farklıdır. Çünkü simülasyon gerçek ile sahte veya gerçek ile düşsel olan arasındaki farkı yok etmeye çalışır (Baudrillard, 2021a, s. 16).

Baudrillard tarihi, simülakr kavramının değişimi üzerinden okur. Bu okuma aynı zamanda tarihsel süreçte gerçekliğin aşama aşama teknoloji ile birlikte kayboluşunun bir çerçevesini sunar. Baudrillard dört farklı simülark döneminden bahseder. Rönesans'a kadar bir kopyalamadan bahsedilemezdi, çünkü göstergeler, nedensiz kullanılamazdı, sınırlı sayıdaydı ve net bir anlama sahiplerdi, saydamlardı. Bu nedenle güçlü bir simgesel düzen içinde var oldukları söylenebilirdi. Keskin bir hiyerarşinin olduğu dönemlerde, her gösterge belli bir anlama sahiptir, gösterge sayısı sınırlıdır ve o göstergenin başka şekillerde kullanılması yasaktır. Rönesans ile birlikte ise, bu göstergenin tamamen değiştiğini görmekteyiz. Sınıfların özelliğini keskin bir şekilde gösteren göstergelerin yerini, talebe göre üretilen göstergeler almıştır. Göstergeler ilkinde olduğu gibi zorunlu göstergelerle ilişkili değil, onların kopyalarıdır. Özgür gösterge, zorunlu göstergenin bir kopyasıdır. Kopyalar, gerçeğin açık taklitleridir ve gerçek bir nesneyi de zorunlu kılar (Baudrillard, 2016, s. 88). Bu aşamadaki simülark için, kopya için orijinale veya nesneye ihtiyaç vardır. Bu simülark dönemi için, zanaat güzel bir örnektir. Zanaat sürecinde de kopya ve asıl ilişkisi vardır. Bu dönem simülarkın doğal dönemidir.

Sanayi devrimi ile birlikte, seri üretimin başlamasıyla, gösterge ve nesnelerde yeni bir sürece girilmiştir. Bu aşamada, kast sistemi veya statüden kaynaklı bir göstergeler yerini tamamen birbirinin aynısı sonsuz göstergenin üretilme sürecine bırakmıştır. Artık Rönesans döneminde olduğu gibi, bir taklit yoktur, temel ilke üretilebilmeleridir ve sonsuzca aynı nesne,

¹Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

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

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi (Baudrillard, 2021a, s. 9).



gösterge üretilebilmektedir. İki gösterge arasındaki ilişki, kopyası ile bir göstergenin ilişkisinden sonsuz sayıda benzeri üretilebildiği için bir aynılık ve eşdeğerlilik ilişkisine dönüşmüştür. Yeni ilke üretilebilir olmaktır, seri üretimle beraber gerçekleşen bir üretim süreci vardır (Baudrillard, 2016, s. 88). Yeniden üretim için artık bir asıl olana veya orjinala ihtiyaç duymadan gerçekleşen bir yeniden üretim vardır. Bu dönem yabancılaşmanın altın çağıdır ve ticari aşamayı ifade eder (Gane, 2008, ss. 37-48). Bu ikinci dönemde kısa sürmüş, ölü emeğin canlı emeğe üstün gelmesi ile, modeller aracılığıyla üretime geçilmiştir. Yeni aşama olan modeller olarak üretimde, mekânîk bir şekilde üretilmekten çok farklı bir süreç vardır. Burada tasarım aşamasından başlayan bir yeniden üretilebilirlik vardır. Bu aşama ise, simülarkın üçüncü aşaması olarak karşımıza çıkar: simülasyon evresi. Simülasyon evresinde, ikinci dönem simülarktan farklı olarak seri üretim değil, isteğe bağlı olarak ayarlanabilen bir üretim vardır (Baudrillard, 2016, ss. 97-99). Bir şeyin tasarım aşamasında ayarlanıyor olabilmesi, artık aslı ile bir kopya ilişkisine girmek zorunda olmadığı anlamına gelir. İkinci aşama simülarkda, seri üretimle beraber aslının kopyaları olan birbirlerinin aynısı olan kopyalardan bahsederken üçüncü aşama ise, bir kopya değil, model vardır, burada model tasarım aşamasında istenildiği gibi dizayn edilebilmekte ve üretilmektedir. Simülasyon dönemi, diğer dönemlerden farklıdır ve asılla olan bağ tamamen kopmuştur.

Üçüncü basamak simülark dönemi kodun, kitle iletişim araçlarının olduğu ve gerçekliğin tamamen gösterge değere döndüğü dönemdir. Artık herhangi bir temsil ilişkisinden bahsedemeyiz. Bu dönem hipergerçek dönemdir (Gane, 2008, s. 38). Çağın adı simülasyon çağıdır. “Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 2021a, ss. 13-14). “Simülasyon uzamı gerçekte modelin birbirlerine karıştıkları bir uzamdır. Gerçekle rasyonel arasında artık ne eleştirel ne de spekülâtif bir uzaklık vardır. Modellerin gerçek içinde yansıtılması diye bir şey yoktur” (Baudrillard, 2021c, s. 70). Hipergerçek, gerçeğin şiddetle yok edilmesini değil, modelin güç düzeyine yükseltilmesi ile yok edilmesidir. Model gerçeğin yutulduğu bir çember gibidir. Bütün kitle iletişim araçları, gerçekten daha gerçek olanı üretmektedir. Yalnız bu gerçeği bize yaklaştırmak yerine uzaklaştırır. Çünkü gerçek, belli bir mesafeden görülebilir ve bilinebilir. Haddinden fazla



yaklaştırılan gerçek, hipergerçekleşmeye başlar. Böylelikle gerçeği algılamamızı sağlayan ayrı kutuplar hepsi hipergerçek içinde için için patlamaktadır. Hipergerçeklik, gönderenden ve sistemden kaldırdığı ve model düzeyine yükselttiği gerçekliği yok eder (Baudrillard, 2021c, ss. 70-71, 2021b, s. 160). Gerçek ile bağın koptuğu böyle bir simülasyon çağında, gönderenden bağımsız bir süreç mevcuttur. Gönderensiz göstergelerin yapay sahnesi her şeyle daha kolay oynamayı sağlayacak kadar esnekliğe sahiptir. Burada aslı yerine göstergelerin konulduğu, gerçeğin yerine ikizini koyan bir caydırma süreci vardır. Simülasyon çağı, gerçeğin göstergelerine sahip, istenildiği gibi değiştirilebilen ve programlanabilen gerçeğin kötü huylu ikizini dört bir yana dağıtan bir makineye benzetilebilir. Bir daha gerçeğe dönmek mümkün değildir. Gerçekle olan bütün bağlar koparılmıştır. Gerçekle düşsel veya gerçekle sahte arasındaki ayırım ortadan kalkmıştır. Sürekli üretilen ve farklılık simülasyonu yaratmaktan başka bir şey yapmayan bir hipergerçek mevcuttur (Baudrillard, 2021a, s. 15, 2005b, ss. 76-77; Gondek, 2017, s. 90; Revill, 1990, s. 296). Gerçek artık tamamen sayısal ifadelerden ibarettir. Düşsellikten yoksun bir gerçek, sentetik şekilde üretilmiş gerçek yani hipergerçektir (Baudrillard, 2021a, s. 15). Başka bir açıdan bakıldığında, teknoloji ile beraber en çok eleştirilen nokta, gerçeklikten yoksunluktur. Yalnız böyle bir okuma, yüzeyseldir. Çünkü geniş teknik olanaklar sayesinde nesnelliğin zirve yaşadığı söylenebilir, tamamen düşsellikten yoksunuz. Gerçekliğin olmamasını imgelem ve ütopyalarla keşfedebilir fakat aşırı gerçekliğin bir telafisi bulunmamaktadır. Bu ise bizi gerçekliğin olmayışından daha fazla kaygı ve şaşkınlığa sevk eder (Baudrillard, 2019a, ss. 84-85, 2019d, s. 24). Burada iki türlü bir bakış açısı olduğu söylenebilir. İlk olarak, her şey teknolojik araçlarla beraber, en ince ayrıntısına kadar somutlaştırılmış ve düşsel dünyaya yer bırakmayacak kadar her tarafımızı sarmıştır. Diğer yandan, yeni gerçekliğin gönderenle hiçbir bağlantısı kalmamıştır. Yani gerçekliğin ölümünü anlamamızın bir imkânı da kalmamıştır. “İdeal ve gerçek arasındaki tersyüz olmadan kaynaklanan olumsuz bir güç söz konusu değildir artık; yalnızca ideal ve gerçeğin aşırı kaynaşmasından doğan, gerçeğin baştan aşağı olgusal hale gelmesinden doğan aşırı bir tepkime vardır” (Baudrillard, 2019a, ss. 84-85). Baudrillard’a göre sistem gidebileceği en uç noktaya kadar gidecek ve doyuma ulaşacak ve tersine çevirme sürecine dönecektir. Aslında gerçeklik ile düşsellik arasındaki bir orantı vardır.



Gerçeği var eden şey, bir düşselliğin de var olmasıdır. Düşselliğin varlığını devam ettiren bir bakir bir alan kalmadığında, aynı şekilde bütün her şey düşsellikten yoksun ve kayıt altına alındığında gerçeklik ilkesi de ortadan kaybolacaktır. Baudrillard bunu için için kaynama olarak ifade etmektedir (Baudrillard, 2021a, s. 166).

Gönderenden bağımsız bir gösterge çağında, gerçeğin çoktan ortadan kaybolmasına rağmen bu gerçeğin kaybolduğunu bile anlamamıza izin vermeyen sanat veya kitle iletişim araçları, gerçeğin kayboluşunu perdeler (Baudrillard, 2019a, s. 18). Kitle iletişim araçları sürekli olarak, kitleleri ses, montaj, görüntü, haber, reklam ve moda ile birlikte anlamdan yoksun bombardımana tutmaktadır. Sürekli gösterilmeye çalışılan anlam, kitle iletişim araçlarının içinde kaybolur. Aynı zamanda burada bir iletişim de yoktur. Aslında mevcut olan bütün kitleleri kapsayan ve hiçbirini dışarıda bırakmayan, onları yönlendirmeye çalışan bir sistemdir fakat kitleler kendilerinden beklenen tepkiyi veya karşı çıkışı gerçekleştirilerek bu oyuna karşı çıkarlar. Fakat bu bilinçli bir karşı çıkış mıdır yoksa gerçek bir tepkisizlik ve duyarsızlık hali midir, bunu anlamak tam olarak mümkün değildir. Çünkü Baudrillard, eğer bir karşı çıkış bile olsa kitlelerin tepki göstermesi halinde farkında olmadan kitlelerin oyuna katılmış olacağı ve kitle iletişim araçlarının bir şekilde bunu kullanacağını söyler. Kitlelerin sessizliği direniş bağlamında daha anlamlıdır. Egemen kültür tarafından kitleleri yönlendirmek için kullanılmaya çalışılan kitle iletişim araçları ile üretilen anlamlar kitle tarafından ayatılır ve yok edilir (Baudrillard, 2021c, ss. 27-31).

Simülarkın dördüncü evresi ise, Baudrillard'ın bütünsel gerçeklik veya ışınlaşan değer evresidir. Bu evrede, değer, hiçbir göndermeye dayanmadan her yere, her yöne ışın yayar. Bu aşamada, her şeyin artık trans'ından bahsedebiliriz: transestetik, transekonomik, transpolitik gibi. Artık gerçeklik ve yanılsama son bulmuş ve her şey gerçek üstü bir hal almıştır (Gane, 2008, s. 39). Dördüncü simülark düzeni, Baudrillard'ın bahsettiği ilk üçünden farklıdır. Dördüncü düzen, 'bütünsel gerçeklik' safhasıdır. Bu safhada hem gerçeklik hem de yanılsaması son bulmuştur, bu yüzden bu aşamaya 'ultra gerçeklik' adını verir (Baudrillard, 2019d, s. 65, 2005b, s. 54; Toffoletti, 2014, s. 35). Dördüncü evrede, imajlar her şeyi görünür kılmaya çalışır. Hiçbir şey gizli kalmaz. Her şeyi görünür kılma aslında imajların anlamını yitirmesine de neden olur. Yoğun bir şekilde, görünür olma ve anlam yükleme



çabası beraberinde, imajın bütün anlamını yitirmesine neden olur. Önceden imajlar bize gerçek ile yanılısma arasında düşünmeye çağırırdı. Şimdi ise, imajların önceden sahip olduğu özgünlüklerin yok olduğu aşırı bir gerçeklik mevcuttur (Toffoletti, 2014, s. 38). Bu dönemin en önemli özelliği imgenin artık ne bir temsil ne bir değiştirme ne de bir olmayanı gösterme aracı olmamasıdır. Bu yüzden de gerçekle hiçbir bağlantısı kalmamıştır. İmgenin son hali çağımızın da bir özetidir. İmgenin değişimini ifade eden dördüncü evrede, imgenin varlığı için bir gerçekliğe ihtiyacı bulunmamaktadır, imge bilgisayar ve sayısal hesaplama aracılığıyla üretilen sentetik bir imgedir ve sanal gerçeklik olarak üretilmektedir (Baudrillard, 2019b, s. 32). “İmgeye karşı gerçekleştirilebilecek en şiddetli saldırı, sayısal hesaplama ve bilgisayar aracılığıyla *ex nihilo* (yoktan var edilen) gerçekleştirilen imgedir. Sentetik imge, imgesel düşlemeye, imgesel düşlemenin neden olduğu o asal “ilüzyon” olayına bir son vermektedir, çünkü sentetik imgenin bir göndereni yoktur. Sentetik imge, Sanal Gerçeklik olarak anında üretilebilmektedir” (Baudrillard, 2019d, s. 29). Hayatımızın bütün alanları bu niceliksel gerçeklikle, sanal gerçeklikle uyumlanma sürecine girmiştir.

Hipergerçekten sonra, bütünsel gerçek aşaması ile beraber, bütün referans noktalarının ortadan kalktığı iletişim araçları, bilgisayar, enformasyon ve sanal gerçeklikle etrafımızın sarıldığı yeni bir dönemin içindeyiz (Güzel, 2015, s. 79). Yeni dünyanın kaynağını ağlar, enformasyon, dijitalleşme, teknoloji ve makineleşme oluşturur. Bu dünyanın merkezini ekranlar ve orada hiçbir referans noktasına dayanmayan sentetik imgeler oluşturmaktadır. Ekran ve hayat arasında hiçbir mesafe kalmamıştır. Bu nedenle gündelik hayatımızın tamamında bütünsel gerçekliğin imgeselliğini deneyimlemekteyiz (Çimen, 2020, ss. 492-495). Gerçeklik çoktan kaybolmasına rağmen insanlar kaybolan gerçekliğin peşindedir. Gerçeklik fiziksel olarak değil, zihinsel olarak kaybolmuş durumdadır. İlkesini kaybetmiş bu gerçekliği yeniden geri getirmek mümkün değildir.

Baudrillard bir gerçekliğin peşinde değildir hatta Baudrillard gerçekliğin izlerini sildiği ya da daha doğru bir ifadeyle gerçeklik teorileri ortaya koyduklarını iddia edenlerin izlerini sildiği için büyük bir tepki alır (Noailles, 2016, s. 257) Çünkü Baudrillard için gerçeklik artık üstünden geçip gittiğimiz bir aşamadır. Artık gerçekliğin var olmasını sağlayan o mesafe



çökmüştür ve bunun bir geri dönüşü yoktur. Mesafenin çökmüş olması yeni bir düzleme de geçtiğimizizin de göstergesidir.

3. Siber Uzay ile Beraber Mesafenin Çöküşü

Baudrillard tarafından, dördüncü evre olarak adlandırılan Sanal, Sayısal ve Bütünsel gerçeklik dönemi uzamsız bir dönemdir. Burada boyutların olmadığı bir hiperuzam vardır. İmgenin gerçekten var olmadığı bu uzam, ekran yüzeylerinden oluşan bir uzamdır (Baudrillard, 2019d, s. 95). Baudrillard'a göre, bu aşamada, “mesafe, yani gerçek dünyaya olan dışsal mesafeyle göstergeye olan içsel mesafe ortadan kalkıyor” (Baudrillard, 2019d, s. 67).

Bu durumu örneklemek için Baudrillard'ın, 1971'de ABD'de üretilen *Duvar Dibiindeki Sinek* belgeseli örneğini ele alabiliriz. Belgeselde, Loud ailesi yedi ay boyunca sürekli izleniyor ve ailedeki bozulma ele alınıyor. Yönetmenin kamera yokmuş gibi ifadesini kurması, seyirci ve izleyici arasındaki mesafeyi sıfıra indirger, yani mesafe çöker. İzleyiciler yok ve var, uzak ve yakın, hipergerçeğin zevkini yaşarlar. Bir mesafenin varlığının gerekliliğine dayanan perspektif çökmüştür. Loud ailesinin başına gelenler hem gerçek bir olayı hem de bir metaforu anlatır. Olay gerçektir, bir Loud ailesi ve onun bir hikayesi vardır fakat hikâye hem gerçektir hem de değildir. Çünkü televizyon aracılığıyla ortamda hem birileri vardır hem de yoktur. Bu nedenle Loud ailesi hem ortamda kimse yokmuş gibi en doğal, en gerçek halini sergilemektedir hem de birçok insan tarafından izlendiklerini bildikleri için doğal değildirler. Kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon ile birlikte, uzak ve yakın, izleyici-oyuncu gibi kavramların arasındaki “mesafe çökmüş”tür. Kitle iletişim araçları ile beraber aslında görünürde kimse yoktur ama herkes oradadır. Televizyon ile birlikte biz de Loud ailesinde olduğu gibi, yaşam ve televizyonun ayrılması imkânsız olan bir solüsyon ile birbiri içine geçmesi ile birlikte, medya ve modellerin hissedilip, görülme-yen şiddetine maruz kalmış durumdayız (Baudrillard, 2021a, ss. 54-55; Lane, 2000, ss. 98-99).

Fiziksel mekânların sınırları çoktan aşılmıştır. Bir yandan *Biri Bizi Gözetliyor* tarzındaki programlarla, gerçek yaşam rutinleri ekrana taşınırken, diğer yandan kameraların küçülmesi, her an sanalda çevrimiçi bir şekilde, hayatımızın en özel anlarında naklen ekrana taşınabiliriz ve çoğu zaman bundan haberdar bile olmayabiliriz. Bazen en yakınlarımızın, bazen de hiç tanımadığımız insanların ekranında hiçbir iznimiz alınmadan sanal aleme



dalarız (Toffoletti, 2014, ss. 104-105). Han'ın da ifade ettiği gibi ; “...[M]esafesizlik yakınlık değildir. Yakınlığı yok eder daha ziyade. Yakınlık mekan açısından zengindir, mesafesizlik ise mekanı yok eder. Yakınlığa uzaklık nakşedilmiştir. Şeffaflık her şeyi ne yakın ne de uzak olan bir örnek mesafesizliğe doğru uzaklaştırır” (Han, 2024d, s. 30). Byung-Chul Han'a göre, dijital olan ile birlikte, sadece uzaklık değil, yakınlık da ortadan kaybolmuştur. Gerçekleşen bir mesafesizliktir. Mesafesizlik, hem yakınlığın pozitifliği hem uzaklığın negatifliği olarak diyalektikten uzaktır (Han, 2024c, s. 63). Mesafelerin ortadan kalkması aynı zamanda, hepimizin aynı zamanda hem alıcı hem gönderici, hem üretici hem tüketici konumuna getirmiştir. Roller arasındaki mesafelerin yıkılması, inanılmaz bir enformasyon artışına da sebep olmuştur. Han'a göre, Baudrillard'ın radyo ve TV gibi kitle iletişim araçlarının ötesinde, dijital medya, mesafe kavramını farklı bir noktaya taşımıştır. Bugün artık herkesin aracısız ve temsilsiz orada bulunmak ve fikirlerini ifade etme imkanı mevcuttur (Han, 2024c, ss. 26-27).

Örneğin ünlü youtuberlar, aile bireylerinin en özel anlarını onlara haber vermeden sanala taşıyabilmekte ve rutin hayatın halleri ile takipçi sayılarını artırabilmektedir. Fakat rutin halleri gerçekten de rutin halleri mi? Gerçek için, yanılsama ve gerçek arasında bir mesafeye ihtiyacımız var fakat günümüzde öyle bir mesafe var mı? Bir başka örnekte ise yapılan sosyal deneylerle beraber bir köşe başını dönerken kameraya alınabiliyoruz. Artık kitle iletişim araçları ile beraber, ekran ile hayat arasında bir mesafe bulunmamaktadır. “Artık ikisi arasında ne bir ayrılık, ne bir boşluk, ne de bir uzaklaşma söz konusudur, hiçbir engelle karşılaşmadan, ekranın, sanal görüntünün içine giriyoruz. Birinin hayatına girilir gibi bir ekranın içine giriyoruz” (Baudrillard, 2002b, ss. 152-153, 2002a, s. 177).

Mekânın fiziksel olarak ayırdığı mahrem çizgi sanalın siber sınırları ile ihlal edilmekte, mekânın katı sınırları ortadan kalkmaktadır. Sokakta, havaalanlarında, mekânlarda, Google Earth gibi çevrimiçi uydu haritaları ile her taraftan izlenmekte ve fiziksel sınırların ihlal edildiğine tanıklık etmekteyiz. Gerçek hayat ve ekran birbiri içinde çözülmektedir (Toffoletti, 2014, s. 105). İlk yüzleşilmesi gereken içinde bulunduğumuz dünyanın o eski dünya olmadığıdır. Noailles, Baudrillard'ın düşüncelerinden hareketle, artık bir mekândan bahsedemeyeceğimizi, her şeyin eski varoluş koşullarından daha kusursuz bir şekilde boşlukta yaşadığını söyler. Görünürde sanki



hiçbir şey değişmemiş gibidir. Noailles bunu yerçekiminin olmadığı bir evrende, her şey kırılıp dökülürken bizlerin, hâlâ yerçekimine göre yaşadığımız ve hiçbir şeyin farkında olmadığımız bir evrene benzetir. Dünyada gerçeklikle olan tutkumuz kayboldu, artık sadece gerçekliğe katlanmak zorundayız (Noailles, 2016, s. 263). Biz bu yeni dünyanın içinde yaşamamıza rağmen hala eski dünyanın yasalarına tutunmaya çalışan insanlar gibiyiz. Sanal gerçeklik ile dünya arasında artık bir temsil ilişkisi bulunmamaktadır. Çünkü bu gerçeklik alanı fiziksel dünyayı yansıtan bir imge ya da metafor alanı değildir. Sanal gerçeklik, siber uzay, artık ekranın ötesinde olmak anlamına gelmektedir, bir temsiliyet sorununun ötesinde bir kendi başına dünyadan ve anın dünyasını bir terk edişten bahsedebiliriz (Nunes, 1995, s. 316). “[G]erçeğin bittiği yerde sanal, onunla çakışması mümkün olmayan ancak ona neredeyse yapışık denecek kadar yakın mesafede, bu birinciye koşut ikinci bir evren oluşturmaktadır” (Baudrillard, 2019d, s. 121). Baudrillard şu soruyu sorar: “Hem dünya hem de ikizi aynı yere sığar mı?” (Baudrillard, 2019d, ss. 188-189). Baudrillard’ın bu soruya cevabı olumlu değildir. “Mesafenin çöktüğü” bu yeni dünyanın günümüzdeki ana kaynaklarından biri ise, internettir.

İnternet, farklı bir küresellik sağlar fakat bu küresel ağlardan çok daha fazlasıdır, hayatı inşa eden metaforik bir dünya inşa edilir. Telefonla, mekânsal olarak bir yere gidilemez, ne zaman ki bilgisayar telefon hatları ile bağlanırsa o zaman mekânsal birçok metaforla karşılaşılır. İnternete bağlı olan bilgi otoyolu, birçok metaforik şekillendirmeye dayanır. Sanal topograf ya da birçok hareket, hız ve yön olanaklıdır. Bu metaforlaştırma, ekrana düşen imajları fiziksel dünyanın dönüştürmesine dayanır fakat siber uzay ekranların ötesinde bir simülasyon sunar. Artık mekânın fiziksel boyutu aşılmış, mekânsallığın, anındalığın ötesine geçilmiştir. Sanal gerçeklik, fiziksel gerçeklikten daha az bir gerçeklik değildir. Sanal, fiziksel dünyanın bir taklidi, yansıması veya görünüşü olmaktan çıkmıştır. Sanal gerçeklik, kendine has bir gerçeklik ve mekânsallık alanı sunmaktadır (Nunes, 1995, ss. 314-316). Bu mekânsal kırılma fiziksel olanla bir bağlantı kurma ya da temsiliyet bağlamında bir ilişkiyi ifade etmez. Gerçekten daha gerçek bir mekânın açıldığı söylenebilir. Kitle iletişim araçları ile beraber mekânsallık boyut değiştirmiştir. Mekân üzerinden gerçekliğin fiziksel dünyanın ötesine geçilmiştir.



Baudrillard'a göre, aralık, uzaklık ve ayırım gibi kavramların içeriden bir çöküş yaşanmasıyla yani internetle birlikte mekân çöker. İnternet sadece bilgisayar ile diğer dünya arasında bağlantıyı sağlamaz, mekânsal uzaklığı yok eder, fiziksel dünyanın yerine kendi simüle edilmiş dünyasını koyar ve devam ettirir. Artık teknoloji dünyayı kapsamasından ziyade, şimdi gerçekten daha gerçek bir simülasyonla yer değiştirir. İnternet ne sahte bir dünya yaratır ne de kopyasını yaratır internet kopyalanabilir bir dünyanın modeli veya haritasıdır. İnternet için siber uzay dediğimiz alanı gerçekteki coğrafi mekânlara benzetebiliriz tıpkı gerçekteki yollar, köprüler ve birçok bağlantıya benzer şekilde internette de siteler kullanıcılar ve adresler vardır (Baudrillard, 2002b, ss. 61-62; Nunes, 1995, s. 317). Ne gerçeklik ne de hayali bütün temsil sistemleri çöker fakat simüle edilen dışında. Metaforik coğrafya her ne kadar zorlarsa zorlasın, internet gerçek ile hayali olan arasındaki egemen farkı çöktürmeye daha da yaklaşır. Bu simüle edilmiş kürenin içindeki deneyim, artık siberetik gerçeğin deneyimi olur. Artık bir gerçek yoktur fakat sanallık vardır. Baudrillardcı okumayı sonuna kadar götürdüğümüzde, siber uzayla uzayın sonu, enformasyon ile bilginin sonu ve hipergerçekle imajların sonunun geldiğini görürüz (Nunes, 1995, ss. 320-323). Baudrillard mesafelerin her alanda teknoloji ile beraber çökmesini, çok ölümcül bulur ve bu durumu şu şekilde değerlendirir:

Video, etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık... Mesafenin ortadan kaldırılmasıyla, "mesafe pathos"unun ortadan kaldırılmasıyla her şey, üzerine karar verilemez bir duruma bürünüyor (Baudrillard, 2002b, s. 153).

Amacı mesafeleri aşmak olan teknoloji, sonunda mesafelerin kavramsal olanaklarını yıkan bir sanal dünya yaratır. Bulunduğu her yerden "röntgenci yolcu" olarak her şeye tanıklık ediyor olmamız, beraberinde mekânda ciddi bir çözülme getirir. Baudrillard, insanın fiziksel mekânı aştığını söyleyebilir fakat basit şekilde ifade edilecek olunursa sınırlandırılmış bir alanda dönüp dolaşp aynı yere geldiğimizi de söyleyebiliriz (Han, 2024c, s. 11; Nunes, 1995, s. 316). Bütünselliğin dünyasında, sahne, uzam, bakış,



soyutlama, anlam, gösterge ve değer hepsi birden yok olmuş ve artık bunların yerini sadece dijitallik ve sanallık almıştır. Artık insanların mekânsal olarak fiziksel mekânlardan ziyade dijital mekânlarda etkileşim içinde olduğunu söyleyebiliriz. İnsanlar bu sanal mekânlarda, dönüşüme uğramış dijital kimlikleri ile etkileşimde bulunarak, bütünsel gerçekliğin bu yeni dünyasında yaşamaktadırlar (Çimen, 2020, ss. 495-499).

4. Mesafenin Çöküşünün Dijital Kimlik İnşasına ve Hayata Etkisi

Baudrillard okumaları bize çağımızın ontoloji-teknoloji-toplum üçgenindeki ilk kırılmaları sunması bakımından kıymetlidir. Fakat 21. yüzyılın ilk çeyreği itibari ile teknolojinin dijital sürecinde yaşanan ciddi değişimler bulunmakta, Baudrillard okumaları güzel bir zemin oluşturmaya rağmen günümüzü anlamakta eksik kalmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard-Heidegger perspektifinde okumalarını gerçekleştiren 21. Yüzyıl filozofu Byung-Chul Han, günümüz teknolojisinin son dönemine tanıklık eden ve Baudrillard okumasını varoluşçu ve birey bağlamında genişleten değerli bir Baudrillard yorumcusu ve yaşayan çağdaş bir filozof olarak karşımıza çıkmaktadır. Byung-Chul Han'ın sosyal ağlar, kimlik varoluşu üzerinden okumaları, mesafenin çöküşünün hayatımıza yansımalarını net görmemize ve Baudrillard'ın felsefesini günümüzle bağlantı kurulmasında katkı sağlamaktadır. Baudrillard felsefesi daha çok dış dünyayla olan mesafemize odaklanırken, Han kendimizle olan “mesafenin çöküşünün” psikolojik ve varoluşsal yansımalarına odaklanmıştır.

Han'ın Baudrillard okumasında ciddi fikirsel yakınlıkla beraber bazı eleştiri noktaları bulunmaktadır. İlk olarak, Han, içinde bulunduğumuz dijital çağın Baudrillard'ın iddia ettiği kitle çağından farklı olduğunu ileri sürer.

Baudrillard'a göre, kitle iletişim araçları ile birlikte, bir toplum veya özne ortadan kalkmıştır. Kitle iletişim araçlarının hitap ettiği artık toplumsal olan değil, kitledir. Kitle, toplumsalın içinde kaybolduğu bir kara deliktir. Toplumsalla ilgili olan her şeyin unutulduğu ve geriye kalan artıktır. Kitle, sessiz çoğunluktur. Kitlelerin, toplumsal da olduğu gibi gerçek bir gönderen olmaması onun var olmadığına değil, bu sessiz çoğunluğun temsil edilme konumuna sahip olmadığı anlamına gelir. Sessiz çoğunluk, kitle, açıklanamamış toplumsalın bir simülasyonudur. Kitlenin de kitle iletişim araçlarının da buradaki konumu aynıdır. Her ikisi de simülasyon düzenine



aittir. Bu yüzden de kitlenin bir yandan bir özneye bir yandan bir nesneye gönderimde bulunduğu söylenebilir. Çünkü kendisinden bir özne olarak tepki beklendiğinde sessizleşmekte ne zaman bir nesne olarak etki edilmeye çalışılırsa bu seferde bir özne gibi kendine gelen bütün anlamları alıp yok etmekte, emmekte ve başka bir şeye dönüştürmektedir. Diğer bir ifade ile kitleyi, kitle iletişim araçlarının dışında aramak boşunadır (Baudrillard, 2021c, ss. 16-33).

Han'a göre ise, kitle çağımızı ifade etmekte yetersizdir ve kitlede hâlâ olumlu özellikler mevcuttur. Han, Baudrillard'ın toplumun sonu olarak ortaya koyduğu sessiz kitlesinin bile bir ruhu veya tini olduğunu ve ortak bir paydada birleşen homojen bir yapıya sahip olduğu için, dijital dönemi ruhunu yansıtmadığı noktasında, Baudrillard'a eleştirel bir bakış getirir. Han çağın topluluğunu, kitle olarak değil, dijital sürü olarak adlandırır. Dijital sürü, kitle ile farklı özelliklere sahiptir. Han kitle ile dijital sürü arasındaki farkı şu şekilde ifade eder:

Dijital sürü bir kitle değildir, çünkü içinde ruh özünde tin taşımaz. Ruh, birleştirici ve bütünleştiricidir. Dijital sürü, yalnızlaştırılmış bireylerden oluşur. Kitle ise tamamen farklı bir yapıdadır. Kendisini oluşturan bireylere indirgenmeyecek özelliklere sahiptir. Yeni bir birlikte eriyip kaynaşan bireylerin artık kendi profilleri bile yoktur. İnsanların rastgele bir şekilde toplanması henüz bir kitle oluşturmamaktadır. Sadece bir ruh veya tin, onları kendi kendisine yeten, homojen bir kitle halinde bir araya getirir/kaynaştırır. Dijital sürü bu kitle ruhu veya kitleden tamamen yoksundur. Kendilerine sürünün içine katan bireyler beraberce bir biz oluşturmazlar. Kalabalığı bir eylem kitlesi halinde bir araya getiren/kaynaştıran ahenk onun alemtifarıkası değildir. Dijital sürü, gerçek kitlelerin aksine kendi içinde tutarlılık göstermez. Kendini tek bir ses olarak ifade etmez. ...Bu yüzden uğultu olarak algılanır (Han, 2024c, ss. 20-21).

Han'ın dijital sürünün üyesi olarak gördüğü *Homo Digitalis* Baudrillard'ın kitlesini oluşturan hiç kimse değildir. O bir sürüye ait olmasına rağmen sürünün içinde kimliğini kaybetmemiştir. Onun özel kimliği veya bir profili vardır. Dijital sürünün bir parçası olan *homo digitalis*, hiçkimse olmanın tam aksine sürekli kendini sergileyen ve dikkat çekmek için uğraşan bir kimsedir (Han, 2024c, s. 21). Günümüz toplumunda, kitlenin içinde eriyip kaybolan bireyler yerine, dijital sürünün içinde bir kimse ya da profil olarak



varlığını sergileyen bireyler mevcuttur. Bu anlamda, Han'a göre, dijital medya, kitle insanı çağını bitirmiştir. Dijital çağ, aynı zamanda bir enformasyon rejiminin çağıdır. Bireyler bir hiç kimse değil, profillerdir, profiller üzerinden bireylere hakimiyet kurulur (Han, 2024a, s. 15).

Dijital çağ, her ne kadar bir boş zaman çağı olarak görülse de, aslında tam tersi bir performans çağıdır. Bütün profil sahipleri performans öznesidir (Han, 2024c, ss. 43-55). Han için, dijital çağın öznesi olan performans öznesi, her türlü dışsal tahakkümden bağımsızdır. O kendi kendine egemen ve kendi boyunduruğu dışında bir boyunduruğa girmemesi ile itaat öznesinden ayrılır. Bütün dışardan gelen tahakküm mercilerinden sıyrılmış performans öznesi gerçek mana da özgür değildir. Özgürlük ve zorlama burada birleşir. Performans sergilemek, herhangi bir dış etkenden kaynaklı olmasa da, öznenin aşırı çalışma ve performans gösterme çabası, kendini sömürmeye ve kendine karşı bir şiddete dönüşür. Buradaki şiddet ve sömürü, dışardan gelen şiddet ve sömürden daha verimlidir, çünkü kişi kendini özgür zanneder ve bu şiddeti kendi kendine uygular. Uzun süre kendini performans öznesi olarak sunan özne, bir süre sonra öz-yıkıma uğrar. Şiddet dışardan gelmediği için suçlayacağı veya mücadele edeceği bir dış etken de bulunmamaktadır. Bu nedenle, performans öznesi, en sonunda kendi kendisiyle savaşır halde bulur kendini. Performans öznesinin kendine uyguladığı şiddet ve saldırı, kendiyile olan gerçek mesafeyi kaybetmesinden kaynaklıdır. Kendine yönelen şiddetin son noktasını intihar oluşturur. Bu nedenle, Han için, performans toplumunun ruhsal hastalıkları, paradoksal özgürlüğünün patolojik sonuçlarıdır (Han, 2023, ss. 23-24, 2024c, s. 59).

Han, performans öznesinin dijital ağlarla sarılı dünyasını, farklı tarzda bir panaptikona benzetir. Dijital panaptikonun sakinleri, tutsak değildir, kendilerini fazlasıyla özgür hissederler. Kendilerini, kendi istekleri ile, dışsal hiçbir zorlama olmadan sergilemeyi içsel bir ihtiyaç olarak görürler. Tam olarak bu noktada, özgürlük ve kontrol ayırt edilemezdir (Han, 2024c, s. 84). Dijital panaptikonun sakinleri, izleniyormuş veya gözetleniyormuş gibi hissetmezler. Dijital panaptikon ise, bu özgürlüğü sömürür (Han, 2024b, ss. 57-58). Günümüzün en büyük problemi, fikirlerimizi özgürce ifade edememek değildir, özellikle fikirlerimizi ifade etme, sürekli kendimizi ifşa etmemiz için özel bir teşvik vardır. Sürekli kendini ifade etmeye, bir şeyler söylemeye zorlarız. Öyle ki, asıl özgürlük bir şey söylemek



zorunda olmadığımız ve sessiz kalabildiğimiz nadir anlardır. Çünkü değerli bir şey söylemek için gerekli boşluk ve mesafe ancak sessizlikte mümkündür (Han, 2025, s. 24). Han dijital ağlarla çevrili esaretimizi, Platon'un mağarasına benzetir. Tıpkı Platon'un mağarası gibi, etrafımız enformasyon mağarasıyla çevrilidir. Enformasyonun gürültüsü, varlığın hatlarını bulanıklaştırır (Han, 2024a, s. 60). Dijital panaptikonun duvarları, aşırı enformasyonla çevrilidir ve şeffaftır. Performans öznesi her taraftan sürekli olarak enformasyona maruz kalmakta ve kendisi de bu enformasyona katkı sağlamaktadır. Aşırı enformasyonla beraber şeffaflıkta artmaktadır. Fakat aşırı enformasyon ve şeffaflık, sanıldığı gibi bir ilerleme anlamına gelmez. Çünkü düşünce ve ilham için boşluğa ihtiyaç vardır (Han, 2024d, s. 19). İçinde olduğumuz simülasyon ve caydırma evreni bizi büyüleyerek ve yalancı bir şeffaflık aşaması ile beraber yok etmektedir (Baudrillard, 2005a, s. 182, 2021a, ss. 205-206). Her şeyin aşırı görünür olması aynı zamanda saydamlaşıp yok olması anlamına da gelir. Bu yüzden her şey imgeleştirilerek yok ediliyor. İnsanların da artık yok edilmesi için bir imgeye dönüştürülmesi yeterlidir (Baudrillard, 2019d, s. 91, 2019c, ss. 25-26; Han, 2024c, s. 39).

Dijital çağda, "i"nsanlar enformasyonların esiridir. İletişim kurup enformasyonlar üreterek kendi kendilerini zincirlerler. Dijital hapishane şeffaftır" (Han, 2024a, s. 11) "Şeffaflık toplumu aynının cehennemidir" (Han, 2024d, s. 16) Yüzeyselliğin artan bir şekilde yayılması, kendine yabancılaşma, aşırı şeffaflaşma bir yerden sonra kişilerin varlıksal ritimlerini bozarak onlarda şizofrenik bir duruma sebep olabilmektedir. Facebook, Instagram, Twitter, YouTube vb. platformlar bunu destekler niteliktedir (Athes, 2019, s. 279). Sosyal medya, kişiselleştirilmiş arama motorları, sesli asistanlar, akıllı telefonlar, saatler, akıllı süpürgeler, akıllı evler, bütün bu dijitalleşme örnekleri, sürekli bir enformasyon üreten ağlarla birbirine bağlıdır. Ne yediğimiz, ne içtiğimiz, kalbimizin ritmi, evimizin metre karesi, ilgi duyduğumuz her şey vd. sürekli olarak canlı bir enformasyon ağı içinde bize dair güncellenmelerle çevrilmiş durumdayız. Diğer bir anlamda, dijital bir hapishanenin sakinleriyiz. Gözetim, kolaylık kılığında bütün yaşamımıza yerleşmiş durumdadır. Bütün kişisel bilgilerimizi veri olarak kullanan dijital ağlar, bize sürekli bizim gibi olanı sunarak, aynının cehenneminde dolanıp durmamıza sebep olmaktadır. Burada artık bütün mesafeler kaybolmuştur, başkası, öteki veya negatif yoktur. Bütün uzaklıklardan arınmış, şeffaf bir



yakınlıkta kör olmuş durumdayız (Han, 2024d, s. 54, 2024a, s. 12). Nereye dönsek kendimize çarpıyoruz. Enformasyon rejiminde, tıklamak, beğenmek ve paylaşmak var. Burada ne hakiki bir özgürlükten ne de eylemden bahsedebiliriz. Herhangi bir devrimsel endişeye gerek yoktur, çünkü parmaklar sadece tüketici bir organdır (Han, 2024a, s. 13). “Enformasyon rejiminin teslimiyet formülü şudur: Ölümüne iletişim kuruyoruz.” (Han, 2024a, s. 21). Han, performans öznelere veya toplumunun aşırı yorgunluk ve tükenmişlikle sarıldığını düşünür. Bu psikik durumlar, dışarının negatifliğinden değil, pozitifliğin aşırılığından kaynaklıdır. İmmünolojik öteki yoktur ve dolayısıyla yaşananlar ötekiye karşı sergilenen bir negatiflikten kaynaklanmaz. Performans artışı, pozitifliğin aşırılığı, ruhsal rahatsızlıkların ana kaynağıdır (Han, 2023, s. 54).

Han'ın bu bağlamda Baudrillard'a yönelttiği diğer önemli eleştirisi, Baudrillard'ın çağımızı, viral şiddet çağı ya da teröristik bir çağ olarak adlandırmasıdır. Han'a göre, Baudrillard'ın bu söyleminde hala bir öteki mevcuttur ve bu açıdan Baudrillard okuması, çağımızı viral bir çağ olarak yani immünolojik (bağışıklık) çağ olarak okur. Fakat Han'a göre, Baudrillard'ın bu bakış, günümüze felsefi bir tasvir getirirken eksik kalmaktadır ve günümüzü tam olarak tarif edememektedir. Çünkü Han, günümüzü ötekinin tamamen sahneden çekildiği ve ötekinin sahnede olmadığı için de viral veya immünolojik bir çağ olamayacağını ileri sürer. Negatifin yer almadığı bir çağ, immünolojik olamaz. Han, kitlenin değil dijital sürünün olduğu ve ötekinin kovulduğu bu çağı, post-immünolojik bir çağ olarak yorumlar ve ötekinin kaybolduğu çağda, aynının şiddetinin yansımaları yaşadığımızı ifade eder. Diğer bir bağlamda, bu dönem, Byung-Chul Han'a göre, Baudrillard'ın simülark için dört evresinden sonra 21. Yüzyılı tarihsel süreçteki yeni bir evredir: Sinirsel/nöronal dönem. 21. Yüzyıldaki şiddet, negatiflikten (düşmanlıktan) gelen bir şiddet değildir (Han, 2023, s. 13, 2024b, ss. 21-22). 21. Yüzyılın şiddeti aşırı pozitifleştirmekten kaynaklıdır. Byung-Chul Han bunu şu şekilde ifade eder:

Viral şiddet, Depresyon, Dikkat eksikliği-Hiperaktivite bozukluğu veya Tükenmişlik Sendromu gibi sinirsel/nöronal rahatsızlıkları betimlemek için elverişli değildir, çünkü içeriği ile dışarının veya kendilik ile ötekiliğin immünolojik şemasını takip etmeye devam eder ve sistem düşmanı tekilliği ya da başkılığın varsayar. Sinirsel şiddet sistemi yabancı bir



negatiflikten kaynaklanmaz. Daha ziyade sistem, yani sisteme içkin bir şiddettir. Depresyon, Dikkat eksikliği-Hiperaktivite bozukluğu veya Tükenmişlik Sendromu da pozitiflikte bir aşırılığa işaret eder. Tükenmişlik sendromu, aynının aşırılığından kaynaklanan, Ben'in aşırı ısınma sonucu yanıp tükenmesidir. Hiperaktivitedeki hiper, immünolojik bir kategori değildir. Yalnızca pozitif olanın bir yayılmasını temsilidir (Han, 2023, ss. 16-17).

Yukarıda Han'ın bahsettiği dijital çağda, çoğu rahatsızlık, dış etkenlerin değil, iç etkenlerin yansımasıdır. Dış mesafelerin yanında iç “mesafelerin çökmesi” beraberinde yakınlığı değil, mesafesizliği getirmiştir. Uzaklık ve yakınlıkta bir diyalektik vardır hayata canlılığı veren bu diyalektiktir. Fakat mesafesizlikte sadece şeffaflık ve aynılık vardır. Mesafesizlik ve aynılıkta ise hayatın canlılığından bahsedilemez. Dijital mesafesizlik, uzaklık ve yakınlık arasındaki her türlü diyalektiksel oyunu ortadan kaldırmıştır (Han, 2024b, s. 12). Han'a göre;

...bugün, ötekinin negatifliği yerine aynının pozitifliğine bırakıyor. Aynının aşırı çoğalması, toplumsal gövdeyi etkileyen patolojik değişikliklere sebep oluyor. Bünyeye hasta eden şey, mahrumiyet ve yasaklama değil, aşırı iletişim ve aşırı tüketim; bastırma ve olumsuzlama değil, her şeye izin verme ve her şeyi olumlamadır. Zamanımızın patolojik alameti bastırma değil depresyondur. Yakıcı baskı ötekiden değil içten gelir (Han, 2024b, s. 7).

Dijital ortam aynıyı çoğaltırken, ötekiyi de gid gide uzaklaştırmaktadır. Ötekinin olmadığı bir sistemde, öz-yıkıma yönelik özellikler gelişir (Han, 2024c, s. 34, 2024b, s. 7). Ruh veya tin dediğimiz şey ise, ötekinin negatifliği ile uyanır. Sadece kendine yönelen, ötekinin negatifliğinden sıyrılmış aynı, kendine de yabancıdır. Çünkü deneyim için ötekinin negatifliği ile karşılaşmak, gerekirse acı çekmek gerekir. İnsanın kendi olabilmesi için ötekine ihtiyacı vardır. Kendi, aynı içinde varolamaz, varolmak için ötekinin negatifliği ile bir diyalektiksel süreç yaşaması gerekir. Ötekinin negatifliği kendini, ölçüsünü ve sınırlarını gösterir. Aynı biçimsizdir, diyalektiğin getirdiği gerilimden yoksun olduğu için kendinin farkında değildir. Dijitalin dünyası, ötekiyle karşılaşma ihtimallerimizin hepsini tüketir. Yabancıyla ötekiyle, başkası ile karşılaşmak yerine benzer ve aynı düşünen insanların çemberinde ufkumuzu daraltır. Farklı olanla, öteki olanla karşılaşmak, acı çekmek, değişmek, dönüşmek anlamına gelir. Fakat dijital dünya, “Ben Döngüsü” içinde aynın çemberinde kaybolmamıza sebep olur. Bu nedenle,



Dijitalin Fenomolojisi, Hegel'in Fenomolojisi'nden farklı olarak, "Beğenim Fenomolojisi'dir" (Han, 2024b, ss. 8-9, 2024c, s. 63). İnternet kullanıcıları, edebiyat ve filmde olduğu gibi basit alıcılar da değildir. İnternet kullanıcıları belli bir mantığın kodlanmasında aktiftir, dijital çevrenin üretimine katkı sağlar. İnternet kullanıcısı, dijital ağın varlığını ve parametrelerini değiştirebilir ve onu yeniden tanımlayabilir (Athes, 2019, s. 277; Gondek, 2017, s. 87) Diğer bir anlamda, kendi şeffaf hapishanesini kendi inşa eder ve "Ben Döngüsünde" sıkışıp kalır.

Tecrübe, başkası ile karşılaşmaktır fakat dijital ağlar, bizi sürekli kendi üzerimize dönderip durur, kendini sürekli sorgulama, kendini gözleme ve kuşatma baskısı yaratır. Gerçek manada bir kendi olacağımız bütün mesafeleri ve boşlukları ise elimizden almıştır. Bu nedenle sağlıklı bir kendilik yerine, algısı bozulmuş hastalıklı bir kendilik, yani narsist bir özne yaratır. Depresyonda bu narsist öznenin kendi şeffaf duvarlarına çarpmasıdır. Dijital dünyada, fark ve otantiklik sürekli vurgulanır, fakat herkesin ötekinden farklılaşmaya çalışması sadece aynının çoğalmasındır (Han, 2024d, s. 56, 2024b, ss. 14-27). Han'a göre, "otantiklik baskısı, Ben'i, kendini yaratmaya zorlar. Otantiklik nihayetinde benliğini neoliberal üretim biçimidir. Herkesi kendi üreticisine dönüştürür. Kendinin girişimcisi olarak ben, kendini üretir, performans eder ve kendini bir meta olarak sunar. Otantiklik bir satış argümandır" (Han, 2024b, s. 27). Kitle iletişim araçlarıyla bize sunulmak istenen fark üzerinden kendimizi ortaya koymamızdır. Bizlere bireysel veya kişisel olan vad edilir. Fakat bireysellik ve fark ile aslında hepimize sunulan aynı olmaktır. Tüketim toplumunda herkesin kendini daha farklı, prestijli hissedeceği bir tüketim alanı mevcuttur (Baudrillard, 2021b, s. 107). Fark, bireyin kendi özünden gelen kendilik değil, tüketimin bir reklamıdır. Varoluşun koşulu tüketim olarak sunulur fakat tüketerek var olmak, dışardan bir şeye bağlı olmayı getirdiği için kişinin kendi varoluşu ile bağlantıyı ifade etmez. Her ne kadar fark ve öne çıkma söylemleri üzerinden bir tüketime yöneltme olsa da aslında gerçekte olan herkesleşmek ve kendinden uzaklaşmaktır. Diğer bir anlamda, dijital dünyada fark sadece bir pazarlamadır.

Performans öznesini gerçek bir öznenen ayıran en önemli nokta, makinelerin işleyişine uygun davranmasıdır. Performans öznesi, sürekli faaliyet halinde olmaya çalışır, faaliyet halinde olamadığında kendini bir makine



gibi işlevsiz hisseder. Bir makine gibi ya boşluksuz işlemesi gerekir ya da bozuktur (Han, 2024b, s. 31). Performans öznesi, insanın varoluş doğasına ters davranır, bu yüzden de en sonunda, kendine şiddetle sonuçlanan bir öz yıkım yaşaması (depresyon, kişilik bozukluğu, tükenmişlik...) muhtemeldir. İnsan bir makine değildir, pürüzsüz işlemesine gerek yok, kusurlu olması, boşluklara sahip olması, durması, dinlenmesi, sessizleşmesi... onun organik doğasının gereğidir. Kendini makinenin doğasıyla özdeşleştiren performans öznesi, en sonunda kendini yok etmeye mahkumdur.

Oysaki onun çatışmaları, acıları, kendinin ötesinde farklı deneyimler yaşaması onu olgunlaştırır ve büyütür. Bu onun yaşadığı anlamına gelir. Acı çekmek, deneyimlemek, durup düşünmek için mesafe bırakmak, bir makinenin yapabileceği şeyler değildir. Boşluk ve mesafe, performans öznesini yok ederken, gerçek öznenin varoluşuna sebep olur (Han, 2025, s. 43). Han'a göre insanın, "...kendi başına kalabileceği alanlara ihtiyaç duyar. Gerçirgenlikten yoksun olma gibi bir özelliği vardır. Bütünüyle ısklandırılması yanmasına ve bir tür ruhsal tükenişe yol açacaktır. Sadece makinalar şeffaftır hayatı hayat yapan kendiliğindenlik, olay doluluk ve özgürlük şeffaflığa izin vermez" (Han, 2024d, s. 17). Bu bağlamda, dışarıyla mesafenin çökmesinin bizi gerçeklikten koparması gibi, içerden mesafenin çökmesi ise kendimiz olma ihtimalini kaybetmemize neden olmuştur.

Sonuç

Bu çalışmada, tarihsel süreçte, dijital döneme geçilmesi ile, özellikle de kitle iletişim araçları ile birlikte, Baudrillard'ın Simulakr, Simülasyon, Hipergerçek ve Bütünsel Gerçeklik/Sanal Gerçeklik gibi kavramlar üzerinden gerçekliğin tarihsel süreçteki değişimi ele alındı. Bu resmi herhangi bir tarihsel süreçten farklı olarak değerlendiren Baudrillard'a göre dijitalleşmenin ve kitle iletişim araçlarının hayatımıza dahli herhangi bir bilimsel devrim aşaması değildir. İçinde bulunduğumuz Sanal Gerçeklik dönemi, bir daha geriye dönmenin mümkün olmadığı ve gerçekle olan bağlarımızın tamamen koptuğu ve en sonunda da herhangi bir göndergeye sahip olmayan sentetik imgelerin üretildiği bir çağdır. Artık gerçeklik ölmüştür fakat bu ölümü anlamamızın imkanı da yoktur çünkü kitle iletişim araçları ve dijital kimliklerimizle beraber, bu ölümü anlamamıza imkan tanıyacak bütün mesafeler de çökmüştür. Bir şeyi anlamamızı, değerlendirmemizi ve



eleştirmemizi sağlayan mesafe ortadan kalkmıştır. Gerçekliğin ölümünün sebebi de budur.

Baudrillard'ın felsefinin çağdaş yorumcularından Byung-Chul Han, yirmi birinci yüzyılda, dijital çağın değişimlerinin Baudrillard'ın öngörülerden farklı bir seyir izlediğini ifade eder. Çağımız artık kitle çağı değil, dijital sürünün olduğu bir çağdır. Kitle ve dijital sürü arasında ciddi farklar bulunmaktadır. Dijital çağ, ötekinin ve dışarının kaybolduğu ve içeriden bir yıkım yaşadığımız, şiddetin kendimizden geldiği patolojik rahatsızlıklar çağıdır. Han'ın Baudrillard'a eleştirileri ve ondan ödünç aldığı kavramlar üzerine inşa ettiği felsefesinde, dijital çağda dışardan çöken mesafenin, yerini içerden çöken mesafeye bırakmasının varoluşsal ve psikolojik yansımalarını sunar. Böylelikle bu makale çalışmasında hem dışarıdan (Baudrillard-ontoloji-teknoloji) hem de içeriden (Byung-Chul Han-varoluşsal-psikolojik) “mesafenin çöküşünün” hayatımıza etkilerinin genel bir resmi sunulmuştur.

Kaynakça

- Adanır, O. (2016). Gerçeklik İlkesi Simülasyon ve Patafizik. İçinde O. Adanır (Ed.), *Baudrillard* (ss. 51-57). Say Yayınları.
- Athes, H. (2019). *A Simulated Archaeology of Hyperreal Knowledge: Foucault and Baudrillard in the Age of Facebook*. XI(1), 276-286.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005b). *Anahtar Sözcükler* (O. Adanır & L. Yıldırım, Çev.). Paragraf Yayın.
- Baudrillard, J. (2019c). *Karnaval ve Yamyam* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019a). *Kusursuz Cinayet* (N. K. Sevil, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019b). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002a). *Screened Out* (C. Turner, Çev.). Verso.
- Baudrillard, J. (2021c). *Sessiz Yiğitlerin Gölgesinde Toplumsalın Sonu* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021a). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.



- Baudrillard, J. (2019d). *Şeytana Satılan Rub ya da Kötülüğün Egemenliği* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002b). *Tam Ekran* (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005a). *The Conspiracy of Art* (S. Lotringer, Ed.). Semiotext.
- Baudrillard, J. (2021b). *Tüketim Toplumu* (F. Keskin & H. Deliceçaylı, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Çimen, Ü. (2020). *Kötülüğün Terlemesi Tüm Yönleriyle Jean Baudrillard*. Atatürk Üniversitesi Yayınevi. <https://ekitap.atauni.edu.tr/index.php/kotulugun-terlemesi-tum-yonleriyle-jean-baudrillard/>
- Gane, M. (2008). *Radikal Belirsizlik Jean Baudrillard* (A. Utku & S. Toker, Çev.). De Ki Yayınevi.
- Gondek, J. (2017). Sign-Technology-Simulation Reflections on the Project of Jean Baudrillard's Research Method. *Transformations/Transformacje*, 87-98. https://www.academia.edu/download/57586815/transfor-macje_3-4_2017.pdf#page=93
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, Article 19. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/flsf/issue/48624/978823>
- Han, B.-C. (2023). *Yorgunluk Toplumu* (S. Yalçın, Çev.; 3. bs). İnka.
- Han, B.-C. (2024a). *Enfokerasi Dijitalleşme ve Demokrasinin Krizi* (Özdemir Mustafa, Çev.; 4. bs). Ketebe.
- Han, B.-C. (2024b). *Ötekinin Kovmak Günümüzde Toplum, Algı ve İletişim* (Özdemir, Mustafa, Çev.; 4. bs). Ketebe.
- Han, B.-C. (2024c). *Sürünün İçinde Dijital Dünyaya Bakışlar* (Z. Sarıkartal, Çev.; 2. bs). İnka.
- Han, B.-C. (2024d). *Şeffaflık Toplumu* (Barışcan Haluk, Çev.; 9. bs). Metis.
- Han, B.-C. (2025). *Tefekkür Yaşamı Ya da Eylemsizlik Üzerine* (Tut Barış, Çev.; 2. bs). Ketebe.
- Lane, R. J. (2000). *Jean Baudrillard* (R. Eaglestone, Ed.). Routledge.
- Noailles, E. V. (2016). Bırakılan İzler Silinebilir mi? İçinde O. Adanır (Ed.), *Baudrillard* (ss. 251-272). Say Yayınları.
- Nunes, M. (1995). Jean Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity. *Style*, 29(2), 314-327. <https://www.jstor.org/stable/42946283>



- Revoll, D. (1990). Report: Jean Baudrillard. *Paragraph*, 13(3), 293-300.
<https://doi.org/10.3366/para.1990.0021>
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard* (Y. Başkavak, Çev.). Kolektif Kitap.

Öz: İçinde yaşadığımız çağ teknolojinin yeni bir evresi olan dijitalleşmenin olduğu bir çağı ifade etmektedir. Baudrillard, eserlerinde, bu çağın, teknoloji-gerçeklik bağlamında tarihsel değişimini ele almaktadır. Bu tarihsel değişimi, simülark, simülasyon, hipergerçeklik, bütünsel gerçeklik, sanal gerçeklik, kitle iletişim araçları gibi kavramlarla ilişkilendirerek okuyan Baudrillard, yaşadığımız teknolojik devrimi, herhangi bir bilimsel devrim sürecinden ayırarak, insanın geri dönülemez bir dönüm noktası olarak okur. Bu çalışmada, dönüm noktası “mesafelerin çöküşü” kavramı üzerinden okunmaktadır. Baudrillard okumaları bize dışarıyla olan mesafenin çöküşünün (teknoloji ile birlikte ontoloji ve toplum bağlamında bir çöküşün) resmini sunarken çağdaş Baudrillard yorumcularından Byung-Chul Han ise, Baudrillardcı kavramlar ve kendi düşünce dünyasını birleştirerek öznenin kendi ile olan “mesafenin çöküşü”ne odaklanmakta ve bu çöküşün bireysel varoluşumuza etkilerinin resmini sunmaktadır. Böylelikle bu makale dijital çağda, “mesafenin çöküşü” kavramı üzerinden, çöküşün hem dışarıyla hem içeriyle olan bağlamda tarihsel seyrini ve hayata yansımalarını değerlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Baudrillard, Byung-Chul Han, dijital kimlik, gerçeklik, simülasyon, mesafe, teknoloji.

