

Atıf - Reference: Sağır, Adem ve Aktaş, Zeynep (2019) Simulakr öznenin inşası: Belirsizliklerinden belirliliklere post-truth bir kayma. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 4(8): 1-19.

Simulakr öznenin inşası: Belirsizliklerinden belirliliklere post-truth bir kayma

Adem Sağır*
Zeynep Aktaş**

Öz

Gündelik hayatın akışı içerisinde gerçekleşen sosyalleşmelerin fiziksel ve kültürel temaslar gerektirdiği bilinen bir gerçekliktir. Bu temasların doğrudan insanın bedeni ve sosyal davranışlarıyla olması, aynı şekilde toplumsal akışı tanımlayan ve betimleyen temel özellikler taşıması altı çizilesi bir bağlamdır. Ancak günümüz toplumunda akışı sekteye uğratan önemli bir değişim mevcut: Zamanın ve mekânın sosyal medya üzerinden yeniden inşası. Akışkan modern zamanlarda hızlandırılmış yaşantılarının yeni problemi zamanın mekânda nasıl geçirildiği değil de zamanın mekânsız yeniden yorumlanması biçimidir. Sosyal medyanın paylaşımlar üzerinden dönüştürdüğü gündelik hayat, profillere hikâye paylaşımlarının eklenmesiyle birlikte yeniden dönüşmeye başlamıştır. Sosyal medya ile birlikte kimliklere eklenen yeni durumlar, zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılması, gündelik hayat içerisindeki onlarca kareden sadece görünmesini istenenlerin paylaşıldığı, hikâye paylaşımlarıyla zamanı durdurabilme imkanı bulunan, mekânın kontrolünün kullanıcılarda olmadığı ama zamanın kontrolünde ellerinde tutabilen yeni özne kimlikleri ortaya çıktı. Bu çalışmada amaç sosyal medyanın gündelik hayatı dönüştüren yönüne gönderme yapmak ve kimlikler üzerinden oluşturduğu etkilere dikkat çekmektedir.

Anahtar kelimeler: İnternet, sosyal medya, iletişim, kültür, serbest zaman.

Construction of simulakr subject: A post-truth shift from uncertainties to certainties

Abstract

It is a known truth that socializations that take place within the flow of daily life require physical and cultural contacts. It is an underlying fact that these contacts occur directly with human body and behavior, which also bears basic characteristics that define and describe social flow. However, there is a significant change that interrupts flow today: reconstruction of time and place through social media. New problem of accelerated lives in flowing modern times is not how time is passed in a place, but the way time is interpreted again without place. The daily life that the social made create out of sharing, transformed again with the addition of story sharing into profiles. The new status added to identities along with social media brought new subject identities that control times in their hands but that the use of space is not controlled by the users, also where it is not realized how time is spent, only the things that are welcomed to be seen are shared out of tens of exposures, and there is a capability to pause time along with the story sharing. The aim of this study is to refer to the aspect of social media that transforms daily life and draw attention to the effects it creates through identities.

Keywords: Internet, social media, communication, culture, free time.

* Doç. Dr., Karabük Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü, e-posta: ademsagioglu@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0763-0518

** Doktora öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Ana Bilim Dalı, e-posta: sosyologzeynepp@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0751-8842

Giriş: Kara deliklerden içeriye doğru¹

“Bir bilimkurgu öyküsünde, çok zengin birkaç kişi lüks dağ evlerinde bir sabah uyandıklarında kendilerini saydam ve aşılmaz bir engelle, geceleyin ortaya çıkmış bir cam duvarla kuşatılmış olarak bulur. Camla çevrili bu konforlu derin yerden dış dünyayı; koptukları gerçek, oysa ansızın yeniden ideal olmuş dünyayı yine de az çok görürler. Ama artık çok geçtir. Bu zengin insanlar akvaryumları içinde kırmızı balıklar gibi yavaş yavaş ölecektir.”

Jean Baudrillard

Matrix (1999) “Uyan Neo, *Matrix*’in elindesin” diye başlar ve “beyaz tavşanı izle” şeklinde devam eder. Bilgisayar ortamında gerçek ile sanal olanın çatışmasını yansıtan bir dünyanın varlığını konu alan film, gerçeğe temas etmenin farklı yönlerini suratımıza çarpar. Filmde, bilgisayarın ekranında akan rakamların arkasındaki dünya, gerçekliğin kendisi olarak sunulur. Gerçek olan şey, dijital kodların arkasındaki dünyadır. Bir başka bilim-kurgu *Yarının Dünyasında* (2015) aynı anda aynı yerde olan, biri görünen biri görünmeyen iki farklı dünya arasında elindeki jetonla seyahat eden insanların hayatları vardır. Aynı anda sayısız maceranın içerisinde yer alan film kahramanları, bir süre sonra gerçek dünya ile rüya arasındaki ayrımın ortadan kalktığı anı deneyimlemektedirler. Her iki filmde de gerçekliğin yaşandığı iki farklı boyut vardır. Boyutlar arası geçişi sağlayan birtakım araçlar bulunmaktadır ve filmlerde bu iki dünyadan birisinin diğerine göre asıl gerçeklik olduğu vurgulanmaktadır. Bugün gerçekliğin belirsizleştiği, aynı anda aynı yerde olmanın ve gerçeklikleri eğip bükmenin yeni bir biçimi belirmiştir. Alternatif bir yığın seçeneğin deneyimlenebilme olasılığının olmasına rağmen, gerçeğin sizin dışınızda kendiliğinden inşa edildiği bir alan olarak sosyal medya, bu biçimsel alanın kendisidir. Günümüz dünyasında sosyal ilişkileri kuran iletişimin niteliğinin büyük bir boyutunu oluşturan sosyal medya, yaşanmışlıkların zaman-mekandan bağımsız başka bir alanda yeniden inşa edilip deneyimlenmesi sürecini “*oradalık*” olgusu üzerinden bizlere sunmaktadır.

Tarihsel süreç içinde insanları yaşam sahnesine çıkartıp *buradalık* olgusuna anlam kazandıran şey, yüz-yüze kurulan klasik sözlü ya da sözsüz iletişim biçimleridir. İletişimin niteliğini belirleyen faktör ise “*ne kadar orada*” olunduğu ve iletişimin merkezinde yer alındığıyla ilgilidir. Bugün dünya üzerindeki insanların bir kısmı sadece aslanan *anı/zamanı* deneyimlerken, bir diğer kısmı kendi elleri ile inşa ettiği bir başka gerçekliği deneyimlemektedir. Kuşkusuz başka gerçekliklerin inşası için uygun zaman ve şartlar gerekmiştir. En son gelinen nokta ise ucu bucağı belli olmayan siber bir uzaydır. Burada her şey ve her an(zaman) hareketlilik halindedir. Orada olmaklığa yüklenen anlam artık değişmiştir. İnternetin önce bilgisayarlarla daha sonra akıllı telefonlarla gündelik hayata girmesi kırılmanın hızını ve niteliğini değiştirmiştir (Sağır

ve Eraslan, 2019). Bu bağlamda “yaşıyor olmak” bir deneyim olmaktan öte, yeni olan her şeyin her an deneyimlenme şansını sunan bir sürece evrilmiştir. Bauman’ın (2017: 21) akışkanlık dediği bu gerçeklik bir coğrafi sınır fikrinin ortadan kalkması anlamına gelmektedir. Böyle bir dünyadan mesafelerden daha çok coğrafi sınır fikrinin tartışmaya açılması söz konusudur. Sosyal medya da tam olarak tartışmanın bu noktasında önem kazanmaktadır. Mekâna bağımlılığın ortadan kalktığı yeni hal oradalık olgusunu ön plana çıkartmış ve her şey akışkan bir hal almıştır.

Akışkanlığın söz konusu olduğu, katı olanın buharlaştığı bir dönemin genel görünümünden birisi de kuşkusuz bedenün fiziksel gerçekliğinin ortadan kalkışıdır. Beden mekanın ötesinde ve zamanın üstünde sosyal medyada inşa edilmektedir. Sabit olmama halinin varoluşsal inşası şu önermede içkindir: *Orada değilim ve buradayım, buradayım çünkü oradayım* (Sağır ve Aktaş, 2017). Simulakr özneyeⁱⁱ uzanışın hikayesi de bu bağlamda ortaya çıkmaktadır. Simulakr, “gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen” (Baudrillard, 2011: 20) şeydir. Simulakr özne, sosyal medyada dolaşan ve oranın aktif bir aktörüdür. Sosyal medya, simulakr öznenin hikayesinin başladığı yerdir. Burada kendisine yeni kimlik ve beden ikamesi yaparak sürece katılmaktadır. Öyle ki bedenlerin süreksiz ve parçalı bir şekilde dolaşım halinde olması, kimliğin sabitliğini köklerinden sarsmış, yerine Gellner’in modüler kimlikler dediği bağlama sahip bir simulakr özneyi yaratmıştır. Gellner, modüler kimliği eski, sabit ve üzerinde hiçbir değişik yapılamayan mobilyaların yerini istenilen yere ve mekana göre ayarlanabilen mobilyaların alması üzerinden açıklamaktadır (aktaran Sağır, 2013). Bu yönüyle modüler kimlik simulakr öznenin sosyal medyada temas ettiği noktalarda ortaya çıkmaktadır. Temas, sosyal medya da simulakr öznenin görünür olmasıyla mümkündür. Dolayısıyla temas bedenlerin sanal bir dünyada kurgulanıp sunulması ve insanın kimliksel dışavurumunda sürekli üretim halinde olmasını zorunlu kılmaktadır. Üretim, popüler olanı takip etme ve sahnenin beklentilerini karşılamakla eşdeğerdir. Simulakr öznenin sahip olduğu modüler kimliğin bir tarafı her zaman sahnede olmaya hazırdır. Kuşkusuz sahnede olmak, Goffman’ın (2017) vitrin kavramına içkin “bireylerin gündelik hayatta diğer bireylere kendilerini nasıl sunduğu” ya da Debord’un (1996) gösteri toplumunu ifade ederken kullanmış olduğu “yaşanmış ve yaşanılacak olan her şeyin yerini bir temsile bırakması” ile açıklanabilir durmaktadır. Vitrin ve temsil simulakr özneye sabit olmama özelliği yüklemektedir. Simulakr özne için uzakta olmanın bir önemi yoktur. Aynı anda her yerde var olabildiği gibi onun erişilmez bir yönü de bulunmaktadır. Simulakr özne bu erişilmezliği, kendisine temas edildiğinde yeniden şekil değiştirmekle gerçekleştirir. Simulakr özne, bugünün insanının kimlik tipolojisidir ve Castles’in (2016: 15) “internetin özgür kalmasına bağlı ve sanal alanda kendisine özerk bir alan oluşturmuş yeni eylemci tipi”yle aynı eksende birleşir. Simulakr öznenin Bauman’ın (2016: 56) ifade ettiği gelenekselliğin ve diriltmeye çalıştığı agoranın içerisinde bulunması mümkün değildir:

“Uzaktaki atalarımızın işi kolaydı. Tıpkı en yakınları gibi beşikten mezara kadar birbirleriyle aynı civarda, birbirlerine ulaşabilecekleri ve birbirlerini kolaylıkla görebilecekleri şekilde mekanlarda yaşıyorlardı. Bu onları hem koruyan bir koza yaratıyordu hem de dünyaya dair tutumlarını sabit kimliklerle ifade etmelerine imkan sağlıyordu.”

Oysa Simulakr öznenin sabitliği ortadan kalkmıştır. Gündelik hayatın sunulduğu sahnelerde üzüntülerin, mutlulukların, giyilen kıyafetlerin, yemeklerin lezzetinin

deneyimlenmesi onun için kolaydır. Çünkü dijital çağın insanları için mesafelerin niceliğinin bir önemi yoktur. Simulakr öznenin bu haliyle tıpkı bir hayalet gibi olduğunu söylemek mümkündür. Simulakr öznenin hayalet olması, sosyal medyada etkileşime girilen kişinin gerçekte kim olduğunun tam olarak bilinemeyeceği kaygısının belirsizliğiyle ilişkilidir. Etkileşim halindeki kişinin gerçekte kim olduğu sorusu, simulakr öznenin en temel kafa bulanıklığıdır. Keyes, simulakr öznenin kafa bulanıklığıyla ilişkilendirilebilecek şu betimlemeyi yapar:

Kanlı canlı karşınızda bulunan birinin kimliğini tespit etmek yeterince zordur. Bu işi internet üzerinden gerçekleştirmek ise neredeyse imkânsızdır... Orada diğerlerinin bize söylediklerinin inanırlığına dair çok az ipucuna sahip olmakla kalmayız, gerçekten söyledikleri kişi olup olmadıklarını bilme şansımızda yoktur. Bana az önce e-posta gönderen lise aşkım mı yoksa aslında benimle ödeşmek için lise aşkımmış gibi yapan eski bir düşmanım mı? (Keyes, 2017: 260).

Simulakr özne, geleneksel iletişim kanallarının değil, “kitlesel öz iletişimin ortaya çıkışıyla” ilişkilidir ve onun öznesidir. Kitlesel öz iletişim, mesaj üretiminin kişinin kendisine bağlı olduğu, mesaj alımını kişinin kendisinin yönlendirdiği, dijital iletişim ağlarından içerik kabulü ve bir araya getirme işinin kişinin kendi seçimlerine dayandığı karşılıklı etkileşime dayalı bir iletişim biçimidir (Castles, 2016: 1). Medyayı yeni ve eski yapan şüphesiz iletişimin yönüdür. Televizyon gibi iletişimin tek yönlü olduğu izleyicinin sürece dahil olmadığı ya da Web’in 1.0 sürümünde kullanıcının sadece karşıdaki öznenen bilgiyi aldığı ve bilginin sadece yayıncı tarafından aktarıldığı süreç eskiyi temsil eder. Web’in 2.0 sürümüne geçilen dönemde ise artık tek yönlü iletişim ortadan kalkmıştır. Web’in bu sürümünde içeriğin kullanıcılar tarafından üretilmesi durumu söz konusudur. İçeriğin kullanıcılar tarafından üretilmesi iletişimin yönünü çift taraflı olarak dönüştürmekte ve simulakr öznenin ortaya çıkmasını sağlayan zemini oluşturmaktadır. Simulakr özneyi inşa eden buradalık-oradalık kavramı daha çok web ’in 2.0 sürümü için geçerlidir. Yayıncının kaynağını üretip yoruma sunduğu bu sürümde alıcı hem yeni şeyler üreterek hem de var olan yayınların başlıkları altında yayıncıyla etkileşim halinde olduğu bir mekân oluşturmuştur. Oluşturulan yeni mekanlara yeni kimliklerin eklenmesi durumu söz konusudur. İlk olarak internet ansiklopedileri ile başlayan bir süreçten bahsetmek mümkündür. Sağır’ın (2012) ifadesiyle internet sözlükleri, bilgi paylaşımı üzerinden sosyal hayata çıkan bir yoldur. Bu yol beraberinde çevrimiçi ağların gelişip insanların karşılıklı daha fazla etkileşim halinde olduğu mekanlardan bireysel mekanlara doğru evrilmiştir. Buradaki değişimin ana faktörü insanların istek ve beklentilerini iyi okuyup uygun uygulamaları kullanıcılara sunan yazılımlardır. Web’in yeni sürümüyle herkesin hayatının bir parçasını oluşturan yeni medya kişilere yeni kimlikler oluşturma fırsatı vermiştir. Zaman mekân algısının sürekli değiştiği bir dünya da uygulamalara gelen güncellemelerle her an yeni bir kimlik inşa etmek mümkündür. Simulakr özne bu kimliğin kendisidir. Dolayısıyla simulakr özne, Karataş ve Binark’ın (2016), sanal uzamı açıklarken ifade ettikleri öznenin çevrim dışı ile olan etkileşiminin toplumsal, siyasal, kültürel ve ekonomik bir zemine bağlayan yönünü zaman ve mekan algısı üzerinden deneyimlemekte ve kimliğini buna göre düzenlemektedir.

Araştırmanın metodolojisi

Gündelik hayatın akışı içerisinde gerçekleşen sosyalleşmelerin fiziksel ve kültürel temaslar gerektirdiği bilinen bir gerçekliktir. Bu temasların doğrudan insanın bedeni ve

sosyal davranışlarıyla olması, aynı şekilde toplumsal akışı tanımlayan ve betimleyen temel özellikler taşıması altı çizilebilir bir bağlamdır. Ancak günümüz toplumlarında akışı sekteye uğratan önemli bir değişim mevcut: *Zamanın ve mekânın sosyal medya üzerinden yeniden inşası*. Akışkan modern zamanlarda hızlandırılmış yaşantılarının yeni problemi, zamanın mekânda nasıl geçirildiği değil de zamanın mekânsız yeniden yorumlanma biçimidir. Zamanın mekâna bağlı olmadan yorumlanması, yaşanmışlıkların başka bir alana aktarılması ve orada inşa edilmesi anlamına gelmektedir. Kuşkusuz burada bahsi geçen süreçte başlıca sosyal medya araçları çekmektedir. Sosyal medyanın paylaşımlar üzerinden dönüştürdüğü gündelik hayat, profillere hikâye paylaşımlarının eklenmesiyle birlikte yeniden dönüşmeye başlamıştır. Bugün internet ve ona bağlı teknolojilerin etkisi ise geçmişe kıyasla daha belirgin olduğu ve ilişkisiz bir sosyal hayatı karşımıza çıkarttığı için tartışmaya açıktır. Uzakları yakın eden teknoloji sürekli iletişim halinde kalmanın bir yolunu insanlar sunmakta ve yaşam kalitesini iyileştirmektedir (Sağır ve Aktaş, 2017).

İnternetin hayatımıza girmesiyle yeni yaşam alanlarının da temelleri atılırken, eski geleneksel yaşam biçimleri de köklerinden sarsılmıştır. Sosyal medyayla birlikte kimliklere eklenen yeni parçalar, zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılmadığı, gündelik hayat içerisindeki onlarca kareden sadece görünmesi istenenlerin paylaşıldığı, hikâye paylaşımlarıyla zamanı durdurabilme imkânının bulunduğu, mekânın kontrolünün kullanıcılarda olmadığı ama zamanın kontrolünü ellerinde tutabilen özne kimlikleri ortaya çıkmıştır. Sınırsız süre boyunca ve hesabın aktifliği süresince hesapta kalan fotoğraflar videolar zamanın yeni yaşam alanı olan sosyal medyada tekrar tekrar aktif benliğin sunulmasına katkıda bulunmaktadır. Aktif benlik an içinde ağda aktif olan simulakr özneyi ifade eder. Burada Baudrillard'ın(2017) adını simülasyon toplumu koyduğu post modern medya kuramını sosyal medya ve hikâyeler örneği üzerinden görmeyi mümkün kılan bir durum ortaya çıkar. Bedenlerin yeniden yorumlandığı, hayatların kesitler halinde paylaşıldığı sanal olan ile gerçek arasında benzerliklerin arttığı bir dünyada zamanın yeniden yorumlanıyor olması oldukça önemlidir. Hayatların kesitler halinde paylaşılması, sosyal medyanın aynı zamanda hayatın bütünselliğinin bir yapı sökümlü olduğunu gösterir. Burada simulakr özne kendiliğinden bir pastişe dönüşür ve mikro zamanlardan beğendiği gerçeklikleri dijital alanda hikâyeye dönüştürür.

Bu çalışmada amaç sosyal medya üzerinde dolaşım halinde olan simulakr öznenin doğasını keşfetmek ve betimlemektir. Uzun bir süredir dijital alanın pastiş aktörü olarak eyleyen simulakr özne, bütün sanallığıyla gerçek dünyaya taşınmıştır. Yani artık gündelik olayların da kurucu aktörü olarak eylemi yönlendirmekte, toplumsal hareket yaratabilmekte, politikayı etkilemekte veya zihinsel tutumları şekillendirebilmektedir. Bu bağlamda araştırma boyunca vurgulanan nokta, gerçekliğin bir bütün olarak sosyal medya üzerinden kurulmasının simulakr özne kavramsallaştırması üzerinden nasıl anlatıldığıdır. Bu yönüyle çalışma dijital çağda ortaya çıkan özne tipini betimleme iddiasıdır. Ayrıca bu çalışmanın bir diğer amacı sosyal medyanın gündelik hayatı dönüştüren yönüne kimlikler üzerinden gönderme yapmaktır. Bu bağlamdan hareketle çalışmada *post-truth* ⁱⁱⁱkavramı üzerinden bilginin, sosyal ilişkilerin, algı ve tutumların dönüşen doğasına da atıf yapılmıştır. Gerçeğin tam olarak neye karşılık geldiğinin belirsizleştiği “...hiçbir şey olmasa bile kesin bir şeyler oldu”^{iv} söyleminde içkin, “...veriler demişken hesap makinemi aldım yanıma hata yapmamak için”^v söyleminde içkin kesinlik arzusu peşinden gidilen bu çağda, simulakr öznenin tipolojisinin betimlenmesini zorunlu hale getirmiştir.

Çalışmada dijital etnografi tekniği kullanılmıştır. Dijital etnografi tekniğinin tercih edilme nedeni bir bilgisayar ağının insanları veya kuruluşları birbirine bağladığında tıpkı gündelik hayatta kurulan ilişkiler gibi bir sosyal ağ olarak değerlendirilmesidir. Geleneksel etnografi de insan bireysel olarak değil içinde yaşadığı topluluk bağlamında incelerken, dijital etnografi de insan topluluklarının kültürel yaşamlarının sanal ortamdaki ayak izleri incelenir (Arıkan, 2018). Geleneksel etnografi de araştırmacının kullanmış olduğu araçlar: ses ve görüntü kayıtları, görüşmeler sonucunda elde edilen görüşme notlarıyken, dijital etnografi de incelenen sosyal medya sitesi, sosyal medya siteleri içerisindeki kategoriler, internet üzerinden incelenen araştırma öznesini kaydeden ekran görüntüsünü almaya yarayan uygulama/telefon, sosyal medya sitelerinde kullanıcıların paylaştıkları gönderiler ya da yorumlardır (Arıkan, 2018; Murthy, 2008). Bu çalışmada, sosyal medya uygulamalarının simülark özneyi nasıl inşa ettiğini ortaya koymak amacıyla belirlenen sosyal medya uygulamaları derinlemesine incelenmiştir. İncelenen sosyal medya uygulamaları “Facebook, Instagram ve WhatsApp”dır. Adı geçen uygulamalar, dijital dünyadaki dönüşümün hızını arttırmaları nedeniyle tercih edilmiştir. Hızı arttıran şey adı geçen uygulamaların fotoğraf, video, hikaye ve durumlar üzerinden birbirine entegre edilmesidir. Buradan hareketle çalışmada özellikle Facebook ve Instagram üzerinden kullanıcılara gönderilen 2017 Haziran ve 2019 Eylül dönemindeki 250 bildirim ve geri-dönüt^{vi} incelenmiştir. Verilerin elde edilmesi ise Facebook ve Instagram üzerinden kullanıcılara ya direkt gönderilen bildirimler ya da akış içinde saklanmış dönütlerin sosyal medya sitelerinden ekran görüntüsü toplanmasıyla olmuştur. Belirli periyodlarla takip edilen sosyal medya sitelerindeki geri- dönütler içerikleri bakımından aynı ve yeni gönderiler olmak üzere iki gruba ayrılmış sonrasında kategoriler oluşturulmuştur. Geri-dönüt ve bildirim WhatsApp uygulaması üzerinden yapılmıyor olması durumu WhatsApp ’ın kitle iletişim aracı olan yönü ile doğrudan ilişkili olmasıyla ilgilidir. Çünkü WhatsApp’da aslanan bireyler arasındaki iletişimidir. Bu yönüyle çalışmada toplanan veriler arasında WhatsApp olmamakla birlikte hikaye ve durum paylaşımlarıyla sosyal medya araçlarına entegre hale gelmesinin önemli bir aşama olduğu düşünülmüştür. İncelenen geri dönüt ve bildirimler “*tavsiye vermek, uyarıda bulunmak ve hatırlatma*” olmak üzere kategorize edilirken sıklıkla kullanıldığı fark edilen geri dönütler ayıklanarak toplamda 35 adet geri dönüt ve bildirim elde edilmiştir. Elde edilen verilerin oturtulduğu bağlam matriksleşme metaforu olmuştur.

Matrixleşme

Matrix, içinde birçok biyolojik olayın meydana geldiği akıcılığı az cansız sıvı ortam olarak tanımlanmaktadır (TDK Sözlük, 2019). Matrix’in her türlü biyolojik olayın gerçekleşmesine etki eden yönü sosyal medyanın somut dünya ile olan ilişkisini açıklamak için kullanılabilir. Bu yönüyle Matrix insanı faaliyetlerin yerine getirilebildiği somut dünyanın bir başka yönüne vurgu yapmak içinde kullanılabilir durmaktadır. Matrix(1999) filminde yapılan tanımıyla bilgisayar tabanlı bir düş dünyasını tanımlamak için kullanılan Matrix, içine dahil olunmaya başlandığında herkesin hem herkes hem de hiç kimse olduğu bir sanal düzleme yüklenen anlamlar bütününe verilen addır. Öztat (2019), Matrix I filmi ile ilgili yapmış olduğu çalışmada Matrix’ten sanal bir gerçeklik olarak bahsetmekte ve kişinin kendi gerçekliğini inşa etmesi olarak tanımlanmaktadır. Çalış (2017)’de yapmış olduğu çalışmada Matrix I filminden yola çıkarak Sosyal Matrix kavramsallaşmasını ortaya

koymaktadır. Sosyal Matrix, özünde olan gerçeği vermeyen bir yanılsama olarak Matrix'in film boyunca her birey için gerçekliğin yeniden ve farklı bir biçimde oluşturan sosyal yönüne vurgu yapmaktadır. Bu çalışmada kullanılan anlamıyla matrixleşme ise bir ağ üzerinde insanlarla etkileşim içinde olma halinin gerçek dünya ile kesişen noktasına vurgu yapan yönünü açıklamak için tercih edilmiştir. Matrixleşmenin kendisi Simulakr öznenin hem sosyal medya üzerinden hem de içinde yaşadığı somut dünyadaki konumlandırmasına yarayan çapraz ilişkiler sistemidir.

Matrixleşmenin gerçekleşmesi için ilk olarak belleğin nostaljiye dönüşmesi gerekmektedir. Belleğin nostaljiye dönüşen yönü hatıraların sosyal medya üzerinden diri tutulmasıyla mümkündür. Kullanıcı sosyal medya üzerinden paylaştığı birçok gönderinin bir gün karşına hatıra olarak çıkacağını geri dönütler sayesinde bilmekte ve paylaşımlarını ona göre yapmaktadır. Tarihte bugün özelliği bildirimler vasıtasıyla kişisel tarihçenin sürekli hatırlanmasını mümkün kılmaktadır.^{vii} Belleğin nostaljiye dönüşmesi aynı zamanda sanal denetleyici tarafından kullanıcının oyuna dahil edilmesi anlamına gelmektedir. Oyuna dahil edilmek Matrixleşmenin sınırları çerçevesinde Simulakr öznenin gündelik hayatı deneyimlemesinin somut gerçeklik üzerinden önemli bulunması ile mümkündür.

Tablo 1: Belleğin Nostaljiye Dönüştürülmesi

Hayatında olup bitenleri Facebook da önemseydiğin insanlarla paylaştığını görmek bizi çok mutlu etti.
Facebook hesabını korumak için her zaman çalışıyoruz.
Nelson Mandela'yı Anıyoruz!
Standartlarımız facebook daha samimi bir yer haline getirmek için geliştiriyoruz.
Eylül ayında görmek isteyebileceğin hatıraların var!
Anılarda bugün gösterilecek bir şey yok!
Bugün sıradan bir gün gibi görülebilir.
... Yıldır Facebook'dasın.
Facebook yıl dönümün kutlu olsun.
Harika bir Facebook deneyimi yaşamamı sağlamak için buradayız!
Ankara'ya hoş geldin! Arkadaşlarının şehirde nerelere gittiğini gör.
Arkadaş olduğun için teşekkürler
Önce arkadaşlar ve Aile
Kış hatıralarını hatırla!
Bu, hesap varisi ayarlarının hala istediğin gibi olup olmadığını kontrol etmen için yıllık bir hatırlatma!
Güvenli bir facebook deneyimi yaşadığından emin olmak için çalışıyoruz.
Facebook'ta harika bir deneyim paylaşmanı istiyoruz.

Tabloda yer alan veriler çalışmada tercih edilen sosyal medya sitelerinin niteliksel özelliklerinin derlendiği bir tablodur. Bu tabloda tercih edilen verilerin ortak özelliği ise kullanıcıya dönük belleğin sürekli canlı tutulmasına yöneliktir. "Kış hatıralarını hatırla! Ankara'ya hoş geldin! Arkadaşlarının şehirde nerelere gittiğini gör." Simulakr özne belleğin nostaljiye dönüştüğü bir düzlemde her anısının kalıcılığını yakalamakta ve geri dönütler çerçevesinde içinde bulunduğu yapının güvenilirliğini teyit ettirmektedir.

Tablo 2: Gündelik Hayatın Organizasyonu

Arkadaşların gönderilerini 300 kez muhteşem buldu.
Yeni insanlar keşfet. Son hareketlere göre, ortak noktalara göre, konumuna göre
Bulduğun bölgedeki restoranlarda servis edilen yiyecek ve içecekleri keşfet!
Bugün seçim günü oy verme hakkında bilgi al ve oy verdiğini paylaş!
Facebook'ta iyileşmesini istediğin bir şey seçecek olsaydın ne olurdu?(Gizlilik kontrolleri, haber kaynağı, reklamlar, mesajlar/sohbet, fotoğraflar, facebook'a entegre uygulamalar, arama, profil, diğer(lütfen belirtiniz))
Haber kaynağını düzenle En yeniler, En alakalılar
Dünyayı daha yakın hale getirdiğin için teşekkürler. Bunun kutlanmaya değer olduğunu düşünüyoruz.
Eylül'deki bazı gönderilerini hatırlatmak için bir video hazırladık. Beğeneceğini umuyoruz.
Biliyor musun?
Arkadaşlarının seni tanımasına yardımcı olmak için birkaç soruya cevap ver. Bence vegan yiyecekler...
Arkadaşlık kutlamalarının dünyadaki insanları birbirine biraz daha yakınlaştırdığını düşünüyoruz.
Dünyanın en iyi sporcuları Kore de yarışırken, Facebook ekibi olarak arkadaşların ve ailenle oyunların keyfini çıkaracağını umuyoruz.
Sıkı hayran rozetini göster! (Takip edilen bir sayfada beğeniler ve yapılan yorumlara göre kullanıcılara verilen bir takip tanınırlık simgesi)
Bilgilerini paylaşırken dikkatli ol, Görünürde bir banka seni internet sitesine yönlendirebilir. Ancak o bankanın gerçek bir banka olmayabilir. Bilgilerini girmeden önce adres çubuğundan o bankanın resmi internet sitesi olduğundan emin ol.
Facebook'ta sana daha güvenilir haberler göstermek için çalışıyoruz.
İstanbul için hava tahminlerinde yarın yağmur var!
İslanmamaya çalış!
Arkadaşlarından destek alıyor olmana çok sevindik ve bunun dünyadaki insanları birbirine biraz daha yakınlaştırmış olmasını umuyoruz.

Tablo 2'de kullanıcıların gündelik hayatlarını sosyal medya üzerinden organize edebilecekleri geri dönüşlere yer verilmiştir. "İstanbul için hava tahminlerinde yarın yağmur var! İslanmamaya çalış!" verisi sosyal medyada dahi olsa kullanıcılar için somut hayat ile kurulan bağa bir gönderme yaparken aynı zamanda Simulakr öznenin oradalığı kontrol edilmektedir. Çalışmanın amacına göre kategorize edilen bu veriler, çalışmanın temel kaygısını oluşturmakla beraber matrixleşmenin gerçekleşmesi için gerekli olan gündelik hayatın organize edilmesi kavramsallaştırmasını ortaya çıkarmakta ve gerçekliğe vurgu yapmaktadır. Gerçekliğe yapılan vurgu oyuna dahil edilmekle ilişkilidir. Kullanıcıların oyuna dahil olma sürecinde gündelik hayat organize edilirken, seçim gününün hatırlatılması, bulunan konumda gidilebilecek restoran seçenekleri kullanıcıya sunulması gibi basit çıkarımlarla



Simulakr öznenin gündelik hayatını sosyal medyada inşa edilmesinin önü açılmakta ve onun oyunda kalması sağlanmaktadır. Bu yönüyle oyuna dahil olmak kavramsallaştırması Huizinga'nın (2015), oyun kuramı ile açıklanabilir durmaktadır. Huizinga'ya göre tarihteki bütün insan uygarlıkları bir oyunla başlayıp büyümekte ve gelişmektedir. Dolayısıyla matrixleşme sosyal medyada 7/24 etkileşim halinde olmayı dijitalleşen bir gündelik hayat üzerinden kullanıcıya sunmakta ve Simulakr öznenin post-truth bir zeminde oyuna dahil olmasıyla anlam kazanmaktadır.

Mark Zuckerberg'in harikalar diyarı

Facebook'tan ilk kez Susan Faludi'nin 1979'da Harvard Crimson'da yayımlanan yazısında bahsedilmişti. Faludi, bunun o dönemde birinci sınıf öğrencilerinin potansiyel mentorlarını değerlendirmek için kullandığını belirtiyordu: "Facebook'u insanların neye benzediğini görmek için kullanıyorduk...Bazen bir fotoğraf her şeyi anlatır." Çevrimiçi versiyonunu andıran bir uygulamayla, bazı öğrencileri Facebook'u kullanmak kelimenin tam anlamıyla randevu alışverişi yaparken, daha hırslı bir avuç öğrenci de listedeki herkesin isimlerini ve yüzlerini tek tek ezberlemeye çalışıyordu (Christakis ve Fowler, 2012: 307). Mark Zuckerberg, 2004'te Facebook'u internete taşıyarak iletişimin yönünü değiştirmiş kullanıcılarına hayatlarının belli bir kısmını internetten arkadaşlarıyla paylaşma fırsatını sunmuştur. Zuckerberg çalışmada tercih edilen sosyal medya platformlarından sadece Facebook'un yaratıcısıdır. 4 Şubat 2004 tarihinde Harvard Üniversitesi öğrencisi Zuckerberg tarafından kurulan Facebook, öncelikle üniversite içi kapalı ağında kullanılmıştır. Daha sonra Baston civarındaki okullarda yaygınlaşmıştır. Kullanıcılar başlangıçta sadece buldukları okulların edu'lu e-postaları ile uygulamaya giriş yaparken, 11 Eylül 2006 yılı itibari ile tüm e-posta adresleri ile erişime izin verilmiştir. Öznenin kırılması ve parçalanmasının başlangıcı bu ana denk düşmektedir. Böylelikle Facebook uygulaması başlangıç formundan çıkmış, kullanıcılarının tanıdıkları kişileri ekleme, yeni arkadaşlar edinme gibi gündelik hayatta gösterilen davranışların bir benzerinin deneyimlendiği basit bir iletişim platformuna dönüşmüştür. Elbette Web 'in 2.0 sürümünde sadece Facebook yoktur. Video paylaşımlarının yapıldığı You-Tube, resim paylaşımlarının yapıldığı Flickr, günlük yazıların paylaşıldığı WordPress ve insanlarla iletişim halinde olduğu Windows Live Messenger gibi uygulamalar vardır. Ancak Facebook bu uygulamaları geliştirdiği güncellemeler yoluyla kendine entegre etmiştir. Örneğin canlı yayın yapmak için Periscope uygulamasına artık ihtiyaç duyulmuyorsa o da bu imkanlara Facebook sayesinde başka eklentilere ihtiyaç duymadan erişilebilmesinden kaynaklanmaktadır. Bu yönüyle Facebook, somut gerçeklikten sanal gerçekliğe geçmede hızı yakalamaktadır. Hızı ifade etmek için kullanılabilir olan karadelik metaforu, bir gerçeklikten başka bir gerçekliğe düşüşün yoludur. Aynı anda iki farklı yerde olmak karadeliklerin içerisinden geçmekle yani her iki an'da var olmaktan geçmekle mümkündür.

İşte böyle bir durumda bir kullanıcı olarak Simulakr öznenin karadeliklerden içeriye doğru girmeye başladığı görülmektedir. Zamanın hızlıca aktığı karadeliklerde mekânın, zamanın bir önemi yoktur. İçinde bulunulan siber uzam içinde zamanın kurucusu ve yöneticisi öznenin kendisi olmaktadır. Üstelik bu uzamda istenildiği kadar kimlik inşası mümkün olduğu gibi öznelliklerini çeşitlendirmek de mümkün hale gelmiştir. Bir sonraki adımda simulakr özneler arası akışkanlığın olduğu bu uygulamalar üzerinde bireylerle iletişim halinde görünülüğün bu kaynaklar içerisinde teyit ettirip "mış gibi yaşamak" da olasıdır.

İnternetin etkin bir biçimde kullanılmasıyla birlikte gündelik hayattaki yaşam pratiklerinde önemli değişiklikler yaşanmaya başlanmıştır. İçinde bulunan herkesin hayatına uyumlu bir şekilde varlığını hissettiren bir simülasyon dünyasında gözlerini açan simülakr özne, gerçekliğin kırılmasını da böylece deneyimlemeye başlamış olmaktadır. Aynı anda farklı zamanların deneyimlediği sosyal medyanın içindeki gerçeklik, o an ağda aktif olan diğer kullanıcılar ile paylaşım karşılığında beğeni beklenen bir mecra olarak kurulmuştur. Bu kurulma aynı zamanda bireyin ontolojik olarak diğer bireyler tarafından var olmayla teyit edilmektedir. Var olmanın yeni bir formatı olarak beğeni butonlarının gerçeğin yönünü keskin bir şekilde dönüştürdüğü görülmektedir. Burada Han'ın (2017, s. 32) bahsetmiş olduğu olumluluk toplumu tam olarak duruma denk düşmektedir:

“Olumluluk toplumunun genel yargısı Like/beğedim'dir. Facebook'un Dislike/beğenmedim seçeneği sunmamaktaki kararlılığı anlamlıdır. Olumluluk toplumu, iletişimi sekteye uğratacağı için olumsuzluğun her türünden kaçınır. İletişimin değerinin tek ölçütü de enformasyon değiş-tokuşunun hacmi ve hızıdır” (Han, 2017: 32).

Buradan alınacak geri dönütler ise sosyal medya da kişinin kendisinin nasıl bir simülakr özneye dönüşeceğiyle ilgili bir bağlam inşa eder. Facebook'un ilk zamanlarında sadece durum güncellemesi yapıp, profil fotoğrafı değiştirip insanların beğeni ve yorumlarına sunulan bir gerçeklik varken, uygulamaya insanların gündelik hayattaki beklentilerine dönük yeni özellikler eklenmeye başlandı. Bir süre sonra artık durum güncellemesine ek olarak bir fotoğraf paylaşma özelliğinin gelmesi ile artık sadece profil resmi güncellemekten başka anlam kazanan bir araç olarak kullanıldı. Gezilen yerler, yenilen yemekler ve daha birçok deneyim ağdaki diğer insanlara sunulan nesnellikler arasında yerini aldı. Bu durum aynı zamanda yeni kamusalılıkların da gündeme gelmesine kaynaklık etti. Artık sosyal medya, karşılıklı etkileşim süreçleriyle kimlik üretilen bir araca dönüştü. Gündelik yaşamdaki benlik pratiklerinin zamanla sosyal medyaya entegre edilmesi ve sonrasında bu pratiklerin yeniden dönüşüme uğrayıp bir önceki anlamından başka bir şeye dönüşmesi Simülakr öznenin yeni tarzıdır. Buradaki etkileşimin yönü karşılıklı bildirimlerden oluşmaktadır.

Öznenin karar verdiği bir anı mekandan ve zamandan kopartarak sosyal medyada paylaşması gündelik hayatın yapı söküme uğratılmasıdır. Paylaşılan anın niteliğine (fotoğraf, video, hikaye vb.) bakılmadan “like” atılması veya altına/özelden “yorum” yazılması, yeni bir zincirleme inşa sürecini başlatır. Yorum yapıldıkça aynı yorum altına öznenin yorum yapabilme seçeneğine sahip olması, karşılıklı olarak birbirine bağlanan simülakr özneleri göstermesi bakımından önemlidir. Örneğin fotoğraf altındaki sayısız yoruma ayrı ayrı yorum yazmak ya da yorumların bazılarını sadece beğeni atarken bazılarını ayrıcalıklı yorumlar yazmak zincirleme yorumlar silsilesinin nasıl bir inşa olduğunu göstermesi bakımından dikkate değerdir. Bu, gündelik hayatı yapı-sökümüne uğratan simülakr öznenin, sosyal medyanın gerçekliğini de parçalamasını gösterir. Yorumların her biri, fotoğrafın bütünlüğünü ve akışta yer alan yorum zincirini bozar. Sayısız hikaye içerisinde sadece birisine özelden yorum yazmak da aynı mantık içerisinde simülakr öznenin davranış özellikleriyle ilişkilidir.

 Fotoğraf/Video

 Canlı Yayına Geç

 Yerini Bildir

 His/Eylem/Çıkartma

 Arkadaşlarını Etiketle

Facebook üzerinde yapılan bir diğer güncelleme ise kullanıcıların ilk olarak bir duruma ya da fotoğrafa bıraktıkları emojilerdir. Bu semboller sırasıyla ve anlamlarıyla birlikte kalp(muhteşem), kahkaha bir yüz (hahah), şaşırmış bir yüz (ilginç) ağlayan bir yüz (üzgün), kırmızı bir yüz(kızgın) anlamları kullanılır. Buradaki semboller hali hazırda gündelik hayatta kişilere ve durumlara göre verilen tepkilerin sanal bir yansıması olarak görülebilir. Bu noktada artık simulakr personalardan bahsetmek anlamlı hale gelmektedir. Burada verilen tepkiler kişinin gerçekle olan bağlantısını devam ettirirken bir taraftan da gerçeklik yanılgısına düşülmesine neden olmaktadır. Facebook ile yapılandırılmaya başlandığında en basit etkileşim kurma gerçek dünya da etkileşim halinde olduğunuz bir arkadaşınızı dürtüp uyardığınızda aldığınız tepkiye benzer etkileşim kurmanızı sağlayan dürtme özelliğidir.

Facebook'un bir diğer özelliği ise simulakr öznenin yer bildirimini yaparak arkadaşlarıyla bulunduğu mekânın görünürlüğüne sağlamasıdır. Yer bildirimini ile listede yer alan arkadaşlar, öznenin nerede ve kimlerle birlikte olduğunu görebilir ve o mekânı tercih edebilirler. Benzer eklentilerle bulunulan yerin hava durumunun öğrenilmesi aynı zamanda gezilecek yerlere bakabilmenin de mümkün olduğunu göstermektedir. Bunların hepsini sadece tek bir etkileşim üzerinden hareketle yapmak mümkündür. Konum bilgileri uygulamaya ulaştığında şu geri dönüşü almak olasıdır; *Ankara'ya hoş geldin! Arkadaşlarının şehirde nerelere gittiğini gör.* Burada sadece bir defa gelmesi ya da bir kez durum güncellemesi yapılmış olması geri dönüşler için yeterli olmaktadır. Sonsuz bir geri dönüş haline gelen buradaki varlığınız, sizden sonra oraya gelen arkadaşlarınız için de bir kritere dönüşmektedir. Bu durum aynı zamanda şeffaf olmayan kusursuz bir gözetim ve izleme sistemini betimler. Sürekli dolaşım halinde olmak sürekli kontrol ve denetim altında tutulmakla eş anlamlı hale geldiğinde ağ üzerindeki bütün simulakr öznelerin "*Big Brother*"lara dönüşmesinin yolunu açar: *Herkes herkesin gözetleyeni haline geldiğinde gerçeklik kendiliğinden ortadan kalkar.* Bu betimleme aynı zamanda sosyal medyadaki akışkanlıkların ne olduğu sorusuna yanıt anlamına gelmektedir. Akışkanlık sürekli kontrol halinde olunması konusunu da ayrıca gündeme getirmektedir. Bauman'nda (2017: 9) bu durum ifadesini şu şekilde bulmaktadır:

Fiziksel olarak yerimizde çakılı duruyor olsak bile hareket halindeyiz: Hareketsizlik sürekli değişen bir dünyada pek de gerçekçi bir seçenek değil. Bununla birlikte, bu yeni koşulun yarattığı sonuçlar son derece eşitsiz. Bazılarımız eksiksiz ve gerçek anlamda 'küresel' hale geliyor (Bauman, 2017: 9).

Bu bağlamdan hareket edildiğinde Simulakr özne için fiziksel olarak, var olmanın eskisi gibi bir önemini kalmadığını söylemek mümkündür. Kişinin kendisini ortaya koyduğu, mahremiyetin paylaştığı yeni kamusal alanlar içerisinde fiziksel varlık, sanal alemden çıkıldığı vakit bir kamuflaje dönüşmeye başlamaktadır. Buradaki kamufraj kavramı kişinin sadece bir görüntüden ibaret kabul edilmesidir. Simulakr öznenin bu kabulün içeriğini dolduran iki temel bağlamı vardır. Birincisi sosyal medyaya ulaşmak için kullanılan akıllı telefonlarla sürekli çevrimiçi yaşayan simulakr özne prototipidir. İkincisi ise gündelik hayat pratiklerinin uygulamada ne kadar çok beğeni alacak şekilde dönüştürürse o kadar özgüveni yerinde olacağı inancını taşıyan simulakr özne prototipidir. Bu bağlamda aslında karşılığını bulan önerme, *gerçek hayat sanal alemler*

Yeni



Ankara'ya hoş geldin! Arkadaşlarının şehirde nerelere gittiğini gör.

1 saat önce

...

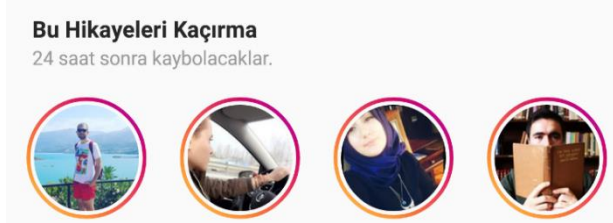
Daha Öncekiler

ne kadar uyumlu bir şekilde entegre edilirse simülakr özneye dönüşmüş olma ihtimali daha yüksek olmaktadır biçimindedir.

Sosyal medyada Facebook gibi pek çok uygulama bulunmaktadır. Bu uygulamalar Facebook'a kıyasla daha sadeleştirilmiş sadece bir noktaya odaklı olarak kullanıcılarına imkanlar sunmaktadır. Örneğin sadece fotoğraf ve videoların paylaşıldığı ve kullanıcıların yorumuna sunulduğu Instagram uygulamasında bireyler, iletişimlerini görsel medyayı kullanarak sağlamaktadırlar. Facebook'un Instagram'ı satın almasıyla^{viii} iki iletişim ağı birbirine entegre olmuştur. Bu noktada kullanıcılar üzerinde oluşabilecek terdirginliğin giderilmesi için kullanıcılarına gerekli açıklama yapılmıştır.

“Facebook ile iş birliği yapıyoruz. Yeni iş birliğimizin bir parçası olarak, birbirimizle istatistikleri ve bilgileri paylaştığımızda kullanıcılarımıza daha iyi hizmet sunabileceğimizi öğrendik. Facebook ile yakın iş birliği yapmaya devam etsek de uygulamanın bildiğiniz ve sevdiğiniz özelliklerini değiştirmiyoruz.”

Bir başka uygulama ise SnapChat'tir. Uygulamaya yüklenen fotoğraflar geçici bir süre boyunca profilde kalmaktadır. Bu geçici süre 24 saattir. 24 saat sonra paylaşılan gönderiler kendiliğinden kaybolmaktadır. Paylaşılan gönderilerin kimler tarafından görüldüğünün takip edilebildiği uygulamada kullanıcılara, uygulama üzerindeki çeşitli efektleri kullanarak kendi sesleri ve görüntüleri ile oynama şansı da verilmektedir. Facebook'un SnapChat'i satın alma girişimi başarısızlıkla sonuçlanınca^{ix}, karşı tepki ilk olarak Instagram'a gelen hikâye özelliği olurken hemen arkasından aynı özelliğin Facebook'a gelmesi hikayelerin ne kadar önemli olduğunu kullanıcılara gösterdi. Çünkü normal şartlarda profilde paylaşılan fotoğraf ya da videolar kalıcı bir özelliğe sahipken hikayeler geçici ve uçucudur.



Hikayeleri geçici kılan şey ise zamanın kendisidir. Zamandan herhangi bir parça siber uzamda simulakr öznelere paylaşıldığı andan itibaren 24 saat ya da simulark öznenin istediği süre boyunca bütün gönderilerin en üstünde bulunan hikayeler artık kişiye(lere) ait olmaktan çıkmıştır. Gündelik hayattan alıntılan 15 saniyelik an, sanal alemde görüntülenme süreci bitinceye kadar defalarca tekrar edilmekte, böylece hikayelerin hayatların her alanına nüfus ettiği görülmektedir. Böylelikle simulark öznenin hayatı hikayelerden örülü bağlantılara dönüşürken aynı simulakr özne dijital hikayeciye dönüşmektedir. Kullanıcıların hikayeciler dönüşmesinde aslında bloglar ve internet sözlükleri önemli bir aşamayı (Sağır, 2012). Dijital hikayeler ise sadece bir anı ölümsüz kılmamaktadır. Bu durum gündelik hayatın parçalanmasına kaynaklık etmektedir. Parçalanmanın oluşturduğu etki ise uzun vadede deneyimlerin değersizleşmesi ve tüketilmesidir. Tokgöz (2017) Randal'dan yaptığı aktarımda bu bağlamı serilmemektedir. Sosyal medya anlatıları *yaşanan anın zaman ve mekânında henüz hatıraya dönüşmeden takipçilerle paylaşmayı mümkün kılmaktadır. Hayata hız kazandırma çabası içindeki teknolojik çağda minimalist anlatının ideal görülebileceği* ifade edilmektedir.

Yukarıda bahsi geçen uygulamaların yanında WhatsApp'ın da önemli bir sosyal medya aracı olduğu görülmektedir. Bugün dünya üzerinde yaklaşık 1,5 milyarın üstünde kullanıcıya sahiptir. Mark Zuckerberg'in şirketine kattığı bu mesajlaşma uygulaması^x da başlangıçta insanların birbirine mesajlar attığı ve aramalar yapabildiği bir platformdu.

Arkasından görüntülü konuşma eklentisi ile karşıdaki kişi ile yüz yüze iletişim kurmanın önü açıldı. Facebook şirketi bünyesine girdikten sonra hikâye özelliğinin eklenmesi ise kişilerin mesajlaşma uygulamasında dahi birbirleri ile iletişim kurmalarının yönü değişmiş oldu. Artık sadece mesaj atmak yeterli değildir. Gündelik hayat içerisinde seçilen bir an, WhatsApp üzerinde o an aktif olan bütün arkadaşlara servis ediyor olunması önemlidir. Ayrıca WhatsApp diğer uygulamalardan en temel farkı kullanıcıların telefon numaraları üzerinden birbirine erişebiliyor olmalarıdır. Bu yönüyle WhatsApp kullanıcıları ancak birbirlerinin telefon rehberlerinde kayıtlı oldukları sürece etkileşim halinde olabilmektedirler. Dolayısıyla WhatsApp'ın diğer uygulamalarla kıyaslandığında simulakr öznenin erişilebilir olmasını özelleştirmektedir. Tek bir farkla Facebook ve Instagram'daki hikayeler birbiri ile uç uca eklenmiş durumdadır. Instagram'da paylaşılan hikâye aynı anda Facebook'a yönlendirebilmektedir. Ancak WhatsApp uygulamasıyla diğer uygulamaların hikayeler konusunda henüz birbirine entegre edilmediği görülmekte ancak bu edilmeyeceği anlamına gelmemektedir. Bugün herkesin hayatına nüfus etmiş sanal bir aidiyet oluşturmuş olan sosyal medyanın bu üç uygulaması dünya üzerinde neredeyse herkesin telefonunda bulunmaktadır. Herkesin hayatını bir şekilde etkileyen bu uygulamalar sadece birer mesajlaşma, durum paylaşma platformu değildir. Bu uygulamalar insanlara evlerinin sınırları dışındaki dünyanın bir benzerini deneyimleme imkânı sunan birer araçtır. Burada her şey kullanıcıların inisiyatifinde ve gerçekliği ne kadar yaşayabildiklerindedir. Keyes'in (2017: 206) ifadesiyle;

“İnternette ne kadar zaman harcarsak, görmediğimiz, bilmediğimiz, bilmediğimiz ve söylediklerinden farklı olduklarından şüphe ettiğimiz insanlar arasında o kadar çok yaşarız. Siber uzayda adımız, yaşımız, cinsiyetimiz, yaşadığımız yer, yaptığımız iş tamamen ortadır. İnternette aldatmaca o kadar kolaydır ki buna niyet edilmesi gerekmez.”

Bir Escher Evreni olarak sanallığı düşünmek

Kitle iletişim araçlarının gelişip yaygınlaşmasıyla beraber gündelik hayattaki iletişimin yönü ve anlamı değişmeye başlamıştır. Daha öncesinde fiziksel bir ortamda deneyimlen bütün davranış kalıplarının bugün bir benzerinin sosyal medya da deneyimlendiği görülmektedir. Sosyal medyadaki denetim alanları, gündelik hayattaki denetim alanlarından farklıdır. Sosyal medya sanal bir agorayı temsil etmektedir. *Agora, kamusal alanın günümüzdeki denetimsiz özelleştirilmesi gibi konularda yüksek sesle konuşulabilecek ayrıcalıklar mekanıydı* (Bauman, 2017: 15). Sosyal medyanın agoralığı ise bir Escher Evreni olarak agoranın organikleşmesidir. Agoranın organikleşmesi evrimsel şemasında yeni bir inşa süreciyle karşılaşmasıdır. Günümüzde sosyal medyada bir kere dolaşıma giren bilgi artık herkesin bir şekilde dahil olduğu ve üzerine konuştuğu bir bağlam olarak kabul edilmektedir. Gündelik hayatta sokağa çıkıldığında başlayan koşturmacalar hayatın olağan akışı içinde anlamlı olsa da artık başka bir düzlemde gündelik hayatı deneyimleme imkanına kavuşulmuş olunur;

“Cadde üzerindeki bir dükkândan bir cep telefonu satın alıp, amacımıza hizmet edebilecek tüm becerileri edinebiliriz. Yerli yerine bir kuraklıkla, artık karmaşık görgü kurallarına ihtiyaç duymaksızın, yürümekte olduğumuz caddeden kendimizi yalıtabiliriz. Telefon açmakla caddeyle olan bağımızı koparıyoruz. Böylelikle fiziksel yakınlık ile ruhsal uzaklık arasındaki çelişki artık son bulur” (Bauman, 2017: 38).

Sosyal medya da aktif olmanın yolu görünür olmaktan geçmektedir. Herkese açık gönderilerin paylaşıldığı bir zaman tüneline herkesin söz hakkına sahip olduğu bir hakikatten bahsetmek mümkün hale gelmektedir. Artık gündelik hayatta alışkanlık

haline gelen yaşantılar, nasıl görülmesi isteniyorsa o şekilde inşa edilerek siber uzama aktarılmakta ve böylece gündelik hayat yeniden deneyimlenmiş olmaktadır. Kendi gerçekliğini inşa eden simulakr özneler bu gerçekliği aynı anda binlerce simulakr özneye eş zamanlı olarak paylaşmaktadırlar. Kuşkusuz burada simulakr öznenin kendi gerçekliğini diğer simulakr öznelere ait gerçekliklere eklenerek pastişler kurması mümkündür. Bütün bu süreçlerin parçası olmak için kişinin elinin altında uygulamaları takip ettiği bir araç ve bu araca yüklenmiş sosyal medya uygulamalarının olması yeterlidir. Ayrıca gerçekliğin dönüşümü öylesine keskindir ki bir anın bir durumun yerinde yaşanmasına gerek yoktur. Kişinin elinde var olan görsel arşivlerden hareketle bir fotoğraf düzenleme programında birkaç dakika da yeniden gerçekliği inşa etmesi mümkündür. Bunu hem orada hem de burada sanal alanda yapmak olasıdır. Bir yerlere gitmek için illa orada olmaya gerek yoktur. Burada olmak da orada olmak için yeterli bir ölçüt sayılmaktadır. Bu durumla ilişkilendirilebilir durması bakımından Bauman (2016: 35-36) yeni bir kamusal alanda mahremiyetin kaybolması ve anonimliğin oluşması bağlamında değerlendirmektedir:

“Mahrem olan her şey artık potansiyel olarak kamusal alanda yapılıyor ve kamunun tüketimine açık halde; sayısız sunucularından herhangi birinde kayıtlı olan herhangi bir şeyi internete ‘unutturmak mümkün olmadığı’ için, sonsuza değin de ulaşılabilir kalacak. ‘Anonimlikteki bu aşınmanın sebebi, her yere yayılmış olan sosyal medya hizmetleri, ucuz cep telefonu kameraları, internetteki ücretsiz fotoğraf ve video siteleri ve belki hepsinden önemlisi insanların neyin kamusal neyin mahrem olması gerektiği konusundaki anlayışların değişmesidir.”

Canlı yayın özelliğinin eklendiği Facebook ve Instagram da takipçi listesine özel yaşanan an paylaşılıp etkileşime girildiğinde post-kamusallık denilen şey de başlamış olmaktadır. Burada oluşturulmuş olunan mekân ile zaman siber uzamda tekrar ve tekrar dolaşıma girer, her bir takipçi o bağlantıya girdiği zaman veya yayın kaydedildiği takdirde o an tekrar tekrar yaşanmış olunur. Takipçiler tarafından sürekli denetim altında olmak, post-kamusallığın en belirgin görünümünden birisidir. Bu alanda paylaşın hiçbirisinin kaybolmadığını da söylemek mümkündür. Aksine siber uzayda bir yerlerde anlamlı kılınacakları zamanı beklemektedir. Chatfield (2018: 27-28) bu bağlamı klasik kamusal kavramı üzerinden betimlemektedir. O’na göre Facebook kullanılmaya başlandığında tek başına hareket edilmesi mümkün değildir. Kullanıcı bir tür kamusal alana giriyor ve dakikadan dakikaya çevrede bulunan insanlara ve nesnelere tepki veriyor. Durumumu güncelleyebilir, birkaç arkadaşın verdiği bağlantıları takip edebilir, ardından kendini bir kitap ya da film hakkında bir tartışmanın içinde ya da akşamları dışarı çıkmanın faydalarını tartışırken bulabilmek mümkün olur. Ancak sosyal medyanın bugün ki görünümü standart bir kamusalıktan oldukça uzaktır. Post-kamusal alanda herkesin hayatı herkese ortadadır. Gizli olan belirsizliklerin ortadan kalktığı herkesin bir şekilde içine dahil olduğu sosyal medyada yapılan canlı yayınlar, paylaşılan fotoğraflar ve videolar, yapılan durum güncellemeleri bireylerin diğer bireyler tarafından görülmesini istediği ve kendilerini teşhir ettiği bir mekânı oluşturur. Han’a göre (2017: 27-28) teşhircilik toplumunda her özne kendi reklam nesnesidir. Her şey sergi değeriyle ölçülür. Teşhircilik toplumu pornografik bir toplumdur. Her şey dışı çevrilmiştir, ifşa edilmiş, çıplaklaştırılmış, soyulmuş ortaya serilmiş durumdadır. Sosyal medyada henüz paylaşılmamış olan şey olağan gündelik hayatta yaşanmış olsa da teşhir edilmediği için henüz yaşanılmamıştır. Ne zaman sosyal medya da başkaları tarafından görünürlüğü sağlanır o zaman anlamlı bir nesneye dönüşmeye başlar. Herkes tarafından onaylanan ve herkes tarafından denetime tabi tutulan zaman tüneline var olmanın yolu,

başkalarına ne kadar görünür olunduğuyla ilgilidir. Bunun da yolu alınan beğeni sayısı ve yorumlardan geçer. Burada kullanıcıların istediği içeriği üretip orada olmanın yolunu bulduktan sonra karşındaki alıcının hissedebildiği kadar gerçek bir sunu ortaya koymuş mümkün hale gelir.

Post-kamusal alanda gerçekliğin her geçen gün yeniden adlandırıldığı ve yeniden inşa edildiği düzlemlerde yaşanmaktadır. Yalanın belirsizlikle çerçevenilmiş bir belirlilikle desteklendiği bir toplumun parçasında yaşamak bu doğal görünümün bir sonucudur. Keyes'in hakikat sonrası çağ dediği dönemin betimlenmesi, post-kamusal alanın içeriğinin doldurulmasıyla aynı paralelde gelişir. Keyes'e göre (2017: 25) hakikat sonrası çağda gerçek ve yalanlardan başka, tam olarak gerçeği yansıtmamakla birlikte yalanda denemeyecek muğlak ifadelerden oluşan üçüncü bir kategori vardır. Zenginleştirilmemiş gerçek denebilir buna: Neo gerçek, yumuşak gerçek, suni gerçek, hafif gerçek. Gerçeği böyle agresif bir biçimde örterek, yalan söyleme eylemini yumuşatırız. Gerçekliğin yumuşatılması hakikatin yeniden sosyal medya üzerinden oluşturulması anlamına gelmektedir. Bu noktada sosyal medyada üretiyor durumda olmanın yolu bu sanal gündelik hayatta yapılan paylaşımların sıklığından ve bu paylaşımların aldığı beğeni ve yorumlar sayesinde ölçülebilir. Post-kamusal alan sürekli



Zeynep, arkadaşların gönderilerini 350 kez muhteşem buldu!

Arkadaşlarından destek alıyor olmana çok sevindik ve bunun dünyadaki insanları birbirine biraz daha yakınlaştırmış olmasını umarız.

canlı yayınlarla örülen bir ağ toplumunu akla getirir. Chatfield'e göre (2018: 40) sürekli canlı bağlantılar çağında, kendini incelemeye dair önemli soru, 'kimsin' den 'ne yapıyorsun'a doğru kayıyor. Ne kadar bağlantıya aç olursak olalım; eğer kendimizi geliştireceksek, bir şekilde bu daimî yayın durumundan bağımsız olarak kendimizi algılamayı sürdürmemiz, hayatlarımızda şimdiki zamandan başka

kiplere, yaşamın diğer niteliklerine yer açmamız gerekir. Ayrıca dijital gündelik hayatın hem üreteni hem tüketeni olarak olağan gündelik hayattaki pratiklerin buradaki sanal gündelik hayata geçişi söz konusudur. Han (2017: 54) bu durumu farklı bir bağlamda ifade eder:

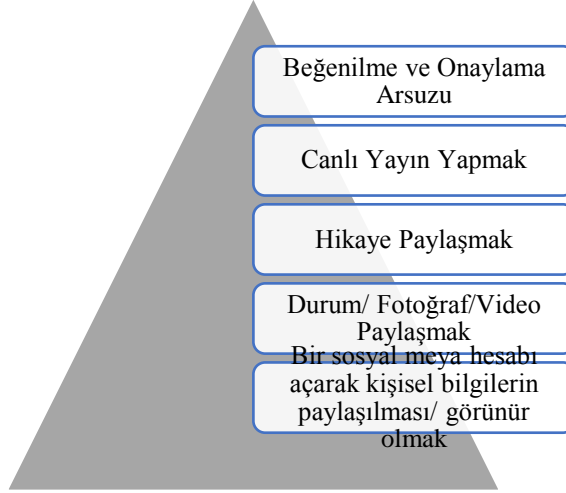
"Sosyal medya ve kişiselleştirilmiş arama motorları internette dışarısının ortadan kaldırılmış olduğu mutlak bir yakın alan oluşturur. Burada insan yalnızca kendisi ve kendisi gibi olanlarla karşılaşır. Değişimi mümkün kılacak hiçbir olumsuzluk yoktur artık. Bu dijital mahalle insana sadece hoşuna gideceği kesimlerini suna dünyanın. Böylelikle kamusal alanı, kamusal ve hatta eleştirel bilinci ortadan kaldırarak dünyayı özelleştirir."

Post-kamusal alan Simulakr öznenin yaşam alanıdır. Bauman'a (2016: 26) göre mekân, 'işlenmiş/merkezîleştirilmiş/örgütlenmiş/ normalleştirilmiş' hale geldi ve hepsinden öte, insan bedeninin doğal kısıtlamasından kurtardı. Dolayısıyla bu noktadan sonra mekânı örgütleyen şeyler teknik kapasite, tekniğin eylem hızı ve kullanım maliyeti oldu.

Escher Evreni'nde vitrinde durmak: Simulakr öznenin matrixteki yansıması

Sosyal medya, post kamusal alanda sosyal etkileşimler için açık bir bağlam olarak belirlemektedir. Post kamusal alanda anlam ve kimliğin birbirine karışması matrixleşme çerçevesinde simulark öznenin etkileşim alanlarını ağ üzerinden oluşturmaktadır. Post kamusal aynı zamanda esnek ve özgür alan olarak simulark özneye kendisini inşa etme fırsatı verir. Castells'e (2016) göre ağlar toplumun sosyal yapısını oluştururken

dönüştürmektedir. Burada Han'ın (2017) olumluluk toplumunda üzerinde durduğu seyredilme ve kaydedilme kavramsallaştırmalarına ağ toplumu üzerinden değinmek gerekmektedir. Seyredilme ve kaydedilme post kamusal alanın inşasında etkili iki önemli faktördür. Simulakr özne kendisini post kamusal alanda sanal bir vitrine koyarken seyredildiği ve kaydedildiğinin farkındadır. Simulakr özne vitrindeki oyuna somut gündelik hayattaki an'ı paylaşarak dahil olmaktadır.



Şekil 1: Sanal Vitrin

Şekil 1'de görüldüğü üzere, simulakr özne bir sosyal medya hesabı açarak post kamusal alana ilk adımını atmaktadır. Bu ilk adım kişisel bilgilerin paylaşılmasını ve görünür kılınmasını ağ üzerinden sağlarken istenilen biyografinin oluşturulması kullanıcılara esneklik ve özgürlük vermektedir. İkinci adımda durum, fotoğraf ve video paylaşarak gündelik hayatın ifşasını sağlayan simulakr özne seyredilme ve kaydedilme duygusunu ağ üzerinden etkin bir şekilde hissetmektedir. Seyredilme ve kaydedilme duygusunun esneklik ve özgürlük kavramlarıyla kesişen noktası yapılan paylaşımların istenilen kişilere sunulması ile mümkün olmaktadır. Üçüncü adımda hikaye paylaşarak an'ı ifşa etmektedir. An'ın ifşasında simulark özne kişi kısıtlaması yapmanın yanı sıra sadece kendisinin seçerek oluşturduğu yakın arkadaşlar grubuyla paylaşım yapabilir. Bu yönüyle An'ı paylaşmakta da olabildiğince esnek ve özgürdür. Son adımda canlı yayın yapmak vardır. Son adım şimdiki anın ifşasından başka bir şey değildir. Canlı yayın yapma noktasında yorumları kapatarak ya da sadece takipçilerinin yorum yapacağı seçenekleri oluşturan simulark özne olabildiğince özgür ve esnekliği yakalar. Bu yönüyle post kamusal alan simulakr öznenin vitrinde durduğu yerdir. Goffman(2009), vitrinde olmayı performans sırasında kullanılan standart ifade donanımı olarak açıklamaktadır. Bireyin kendisini ve yapıp ettiklerini sosyal medya da sunma biçiminin Goffman'ın vitrin metaforuyla açıklamak mümkündür. Sosyal medyada simulakr öznenin dolaşımında bulunması ve diğer simulakr öznelere etkileşim halinde olması sanal vitrinde beliren somut gerçekliğin post-truth yansımasından başka bir şey değildir. Gerçeklik algısının post kamusal bir alanda yeniden ve yeniden inşası sanal vitrinin en belirgin özelliğidir. Sanal vitrin, simulark öznenin beğenilme, onaylanma, özgürlük, esneklik, seyredilme ve kaydedilme kaygılarını besleyen matriksleşmenin kendisidir.

Sonuç

21. yüzyıl insanı, içinde bulunduğu zamansal dilim içinde zamanı yeniden ve yeniden üretebilme imkanına sahip bir simulakr özne olarak belirir. Şüphesiz 21. Yüzyıl insanını tarihsel süreçte biricik özne durumuna getiren faktör internet üzerinden insanların birbirleriyle etkileşim halinde olmalarını sağlayan sosyal medya hesaplarıdır. Bu hesaplarda zamansal ve mekânsal kurgular üzerinde dilediğince gezinebilme şansına sahip olan simulakr öznenin gerçekliği yaşama biçimi tam olarak mış gibidir. Sosyal medya hesapları üzerinden insanlarla etkileşim halinde olmak için her şeyin mış gibi olması gerekir. Her şeyin mış gibiye dönüşümü gerçekliklerin belirsizliklerden belirliliklere doğru kayması ile mümkündür. Sosyal medya da belirsiz olan zamanın ve mekânın kurgusudur. Zaman ve mekân ancak sosyal medya hesapları içerisinde yeniden yorumlanabilirse anlamlı olur. Bu noktada simulark öznenin dikkatini hiçbir şey dağıtmamalıdır. Sanki her şey gerçekmiş gibi olmak zorundadır. Her şeyin mış gibi olması simulakr öznenin matrixleşmeyle karşılaşma durumunda vermiş olduğu bir tepkidir. Sanal gerçeklik ve somut gerçekliğin karşılaştığı noktada simulakr özne ne oraya ne buraya aittir. Aksine zamanın ve mekanın üstünde özünü ve davranışlarını her iki alana hitap edecek biçimde tasarlanmaktadır. Bu durum ise ancak sosyal medya siteleri üzerinden olabildiğince gerçekliği taklit etmesi ile mümkün olmaktadır. Böylece simulakr özne sokağa çıkmadan önce sosyal medya hesapları üzerinden aldığı dönütlerle çantasına attığı şemsiye sayesinde yağmurdan kurtulacaktır. Uyarı çok nettir: *Öğleden sonra yağmur yağacak islanmazsan iyi olur!*

Sanal bir gerçeklik üzerinden aldığı ve gönderdiği geri dönütler sayesinde yakın ve uzak çevresi ile her an iletişim halinde olan simulakr özne için aslolan zamansal ve mekânsal bütünlüktür. Ve eğer sosyal medyanın arka planında kalan gündelik yaşamındaki deneyimleri sosyal medyadaki diğer kullanıcılarla paylaşılmıyorsa ya da paylaşılmaya değer değilse yaşanmamıştır. Dahası diğer kullanıcıların da sosyal medya üzerinden beklentileri bu yöndedir. Sosyal medya hesaplarında ağdaki diğer arkadaşlarla iletişim kurmanın yolu idealleştirilmiş yaşantılardan geçmektedir. İdealleştirilmiş yaşantılarda iyi olan her şey ağın içinde kalırken kötü olanlar ağın dışına itilir. Bu durum olumluluk toplumunun bir gerekliliğidir. Olumluluk toplumu olarak beliren sosyal medya ağdaki kullanıcılara *“dünyayı daha yakın hale getirdiğin için teşekkürler. Bunun kutlanmaya değer olduğunu düşünüyoruz”* gibi dönütlerle içinde bulunduğu dünyanın biricik öznesi olmaya davet eder. Davet simulakr öznenin gerçeklikle kesişen noktasını betimlemek için olmazsa olmazdır. Davetin özünde sanal vitrinde durmak vardır. Bu vitrin simulakr öznenin beğenilme, taktir edilme vb. gibi insani duygularını beslemekle birlikte vitrinde durmanın kurallarını da kendiliğinden oluşturmaktadır. Sanal vitrin iyinin ve güzelin kutsanıp yüceltildiği, kötünün silinip yok edildiği bir düzlem olarak post-truth bir zeminle simulakr öznenin kendisini beslemesine yardım etmektedir.

Sosyal medya aynı zamanda herkesin sesinin çıktığı ve kitlelere yayıldığı post-kamusal sanal bir alan olarak belirir. Özellikle çalışmada incelenen sosyal medya sitelerinin ortak özelliği kullanıcıların birbiri ile etkileşim halinde olduğu seslerini başkalarına duyurduğu bir alan olarak değerlendirilebilir. Paylaşılan gönderiler altında bir araya gelen insanlar birbiri ile fikir alışverişinde bulunup sosyal medya üzerinde bir ahlaki bilinç inşa etmektedirler. Bu yönüyle iyi olanın yine sosyal medya da ön plana çıkartıldığı görülür. *“Arkadaşlarından destek alıyor olmana çok sevindik ve bunun dünyadaki insanları birbirine biraz daha yakınlaştırmış olmasını umuyoruz”* söylem dili açık ve nettir. Oyuna dahil olmak ancak ve ancak etkileşim halinde olmaktan geçer.

Simulakr öznedeki etkileşim öznenin miş gibi bir zeminde insani duygulardan oluşan destek ve yakınlaşma kavramları üzerinden sunulmaktadır. Bu durum gündelik hayatta insanlardan alınması beklenen iyi dönüt kaygısını beslemektedir. Böylece simulakr özne için sosyal medyada gerçeklik tektir: *Agoralar yeniden dirildi! Belki de hiç çökmemiş olan agoralar için bu dirilme, tarih boyunca evriminin geldiği nihai noktaydı.*

Araştırma da tercih edilen sosyal medya hesapları, kullanıcılarına çoklu medyanın imkanlarını bir arada sunmaktadır. Burada *zaman, mekan ve simulark özne* üçlüsü ön plana çıkmaktadır. Kullanıcıların bir araya gelerek oluşturmuş oldukları bu üçleme zamanı ve mekânı muğlak bir hale getirirken aynı zamanda belirlilikleri de beraberinde getirmektedir. Mekânsal olarak bulunmadığınız yerde zamanı yorumlamak tam da simulakr öznenin bir özelliğidir. Facebook içindeki bir Instagram reklamında “*hikayeler her yerde*” söylemi bu üçlemenin en güzel örneğidir. Aynı zamanda bu üçlemelerin sanal bir dil üzerinden simulakr özneye sunulması durumu gerçekliğin eğilip bükülmesini mümkün kılmaktadır. Hikayelerin her an her yerden çıkabilme ihtimali, simulakr öznenin de ağ içinde her an her yerde olabilmesi açıklanabilir durmaktadır. Bu yönüyle simulakr özne hem görünürdür hem uçucu ve bir o kadar akışkan ve esnektir.

Bugün sosyal medya dijital dünyanın olmazsa olmazları arasında yer almaktadır. Ve bu durum uzun bir süre boyunca da böyle olacak gibi görünüyor. Sosyal medya üzerinden birçok tartışma ön plana çıkmaktadır. Güncel tartışmalardan birisi de gündelik yaşamın sosyal medyanın arka planında kalacağına yöneliktir. Bu açıdan düşünüldüğünde sosyal medya sıklıkla bir distopya örneği olarak belirse de niteliksel olarak sosyal medyanın bir ütopya örneği olarak belireceğini düşünmek mümkündür. Olumsuzlukların dışarda kaldığı herkesin en iyi haliyle sanal bir vitrinde durması durumu olsa olsa bir ütopya örneği olacaktır. Korkutucu olan distopya örneğine yaklaştıran şey zamanın ve mekanın post-truth bir zeminde ele alınmasıdır. Fakat yine de korkuya kapılacak bir şey yoktur. Alice’i gezindiği bahçede delikten içeriye çeken şey ile Neo’yu bilgisayar ekranından şüphe etmeye çağıran ve gözlerini sanal bir zeminde açmasını sağlayan şey aynı insani duygudur. Öyleyse simulakr özne olan insanın yapması gereken gerçeklik algısını kaybetmemesidir. Sosyal medya ancak gerçeklik algısını yıkmaya başladığı zaman bir distopya örneğine dönüşebilir.

ⁱ Bu çalışma, daha önce araştırmacılar tarafından yayımlanmış bir makalede yer alan “simulakr özne” kavramının açıklanmasına dönük hazırlanmıştır (Bkz. Adem Sağır ve Zeynep Aktaş, 2017. Pastoral Sessizlik: Bir Korku Sosyolojisi Denemesi, *Turkish Studies*,12/29: 457-486)

ⁱⁱ Simulark, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen bir görünüm olarak tanımlanırken; Simulark özne, metin boyunca sosyal medya kullanıcıları için kullanılan bir kavramsallaştırma değildir.

ⁱⁱⁱ Post truth kelimesi 2016 yılında Oxford sözlük tarafından yılın kelimesi olarak seçilmiştir. Kelimenin Oxford sözlükteki tanımı, nesnel gerçekliğin kamuoyunu şekillendirmede duygu ve düşünceye daha da etkili olduğu durumları açıklamak için kullanılması olarak tanımlanmaktadır. Türkçede post truth, post ön eki ile ilişkili olarak hakikat sonrası, post gerçek, post hakikat ve post olgusal olarak tanımlanmaktadır.

^{iv} 31 Mart 2019 Yerel Seçimleri ile 23 Haziran 2019 İstanbul Büyükşehir Belediyesi Başkanlığı Seçimleri süresince (İlk seçimlerin kazanının ilanındaki belirsizlikler, seçimde bir şeyler oldu söyleminin inşası, seçimin iptali ve yeniden tekrar edilmesi) simulakr öznenin farklı salınımlarını deneyimlemek önemli bir aşama olmuştur. İstanbul seçimlerinin iptal edilmesi ve sonrasında yaşananlar Türkiye’de sosyal medyanın gündelik hayatı dönüştürdüğü bir göstergesi olarak önemli bir dönüm noktasıdır.

^v Taraflar arasında karşılıklı olarak sunulan argümanlar, gerçekten kimin haklı olduğu, doğru bilginin ne olduğu sorusunu arafta bırakmıştır.

^{vi} Geri Dönüt kavramsallaştırması: Facebook, Instagram uygulamaları tarafından simulakr öznelere gönderilen birtakım yenilikler hakkında bilgilendirme bildirimlerini anlatmak için kullanılırken aynı zamanda hem Facebook’un hem de simulakr öznelere cevap verip karşılıklı geri bildirimleri anlatmak için de tercih edilmiştir.

^{vii} Facebook 2014 yılında kullanıcılarına sunmuş olduğu bir yeniliktir.

^{viii} Facebook, Instagram'ı 2012 yılında 1 milyar dolar karşılığında almıştır.

^{ix} Facebook, 2015 yılında SnapChat'ı satın alma girişiminde bulunmuştur.

^x Facebook, WhatsApp'ı 2014 yılında 19 milyar dolara satın almıştır.

Kaynakça

- Arıkan, Arda (2018) *Etnografin El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Baudrillard, Jean (2011) *Simulakrlar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı.
- Bauman, Zygmunt (2016) *Akışkan Gözetim*, Çev. Elçin Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2017) *Kimlik*. Çev. Mesut Hazır. Ankara: Heretik Yayınları.
- Castells, Manuel (2016) *İletişim Gücü*, Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chatfield, Tom (2013) *Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız?*, Çev. Levent Konca. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Christakis, Nikolas Christakis & Fowler, James H. (2012) *Sosyal Ağların Şaşırtıcı Gücü*, Çev. Derya Yüksek. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Çalış, Ayten (2017) J. Baudrillard'ın 'Simülasyon' ve J. Huizinga'nın 'Oyun' Kuramları Üzerinden 'Matrix I' Filminin Değerlendirilmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(1): 82-92.
- Debord, Guy (1996) *Gösteri Toplumu*, Çev. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Goffman, Erving (2009) *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, Çev. Barış Cezar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Han-Chul, Byung (2017) *Şeffaflık Toplumu*, Çev. Haluk Barışcan. İstanbul: Metis.
- Huizinga, Johan (2015) *Homo Ludens / Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karataş, Şule ve Binark, Mutlu (2016) Yeni medyada yaratıcı kültür: Troller ve ürünleri 'Caps'ler. *TRT Akademi*, 1(2): 426-448.
- Keyes, Ralph (2017) *Hakikat Sonrası Çağ*, Çev. Deniz Özçetin. Ankara: Tudem.
- Murthy, Dhiraj (2008) Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research. *Sociology*, 42(5), 837-855.
- Öztat, Fatma (2019) Gerçeklik, İktidar ve Beden Kavramları Işığında Matrix Filmi, *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 12(1), 312-324.
- Sağır, Adem (2012) Küresel Dünyanın Yeni Sosyal Paylaşım Mekanları: İnternet Sözlüklerinin Sosyolojik Çözümlemesi. *Sosyoloji Dergisi*, 26: 1-31.
- Sağır, Adem (2013) Facebook Gruplarında "Futbol" Algısı Üzerinden Bir "Taraftarlık" Kimliği Çözümlemesi. *Sosyoloji Dergisi*, 29: 93-121.
- Sağır, Adem ve Zeynep Aktaş (2017) Pastoral Sessizlik: Bir Korku Sosyolojisi Denemesi. *Electronic Turkish Studies*, 12(29).
- Sağır, Adem ve Hasan Eraslan (2019) Akıllı Telefonların Gençlerin Gündelik Hayatlarına Etkisi: Türkiye'de Üniversite Gençliği Örneği. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(17): 48-78.
- Türk Dil Kurumu (2019) Güncel Türkçe Sözlük.
- Tokgöz, Cemile (2017) Kimlik ve Bellek Ekseninde Sosyal Medya Anlatıları. *Intermedia International e-Journal*, 4(7): 256-268.