



J. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Halkbilimi Ürünlerinin Yeniden Yaratımı

Re-Creation of Folkloric Products in the Context of J. Baudrillard's Simulation Theory

Mehmet Emin Bars*

Öz

Özellikle XX. yüzyılın ortalarından itibaren sosyal ve beşerî bilimlerde meydana gelen gelişmeler yeni paradigmaların ve bunlara bağlı yeni kuramların oluşmasını sağlamıştır. Yeni bir disiplin olarak son iki asırda ortaya çıkan halkbilimi de bu değişim ve gelişmelerden nasibini almıştır. Bu dönemde ortaya çıkan, sosyal ve beşerî bilimlerin birçok dalında etkin olarak kullanılan kuramlardan biri de Fransız filozof Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramıdır. Baudrillard, kuramı aracılığıyla özellikle postmodern Batı dünyasının sistemini gerçeklik kavramı üzerinden tartışmaya açar. Geleneksel kültür ile gerçeklik arasındaki ilişkiye dair yeni fikirler getiren simülasyon kuramı kültür bilimi olarak da adlandırılan halkbiliminde geniş bir kullanım alanına sahiptir. Güzel sanatlardan felsefeye kadar hemen her sosyal ve beşerî bilimde uygulanan ve büyük tartışmalara yol açan kurama karşı halk bilimcilerin sessiz kaldıkları görülmektedir. Hâlbuki simülasyon kuramı geleneksel halkbilimi ürünlerinin ve uygulamalarının yaratım, aktarım ve değişim süreçleri-

Geliş tarihi (Received): 08-08-2025 Kabul tarihi (Accepted): 05-03-2026

* Prof. Dr., Bingöl Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü. Bingöl-Türkiye/ Prof. Dr., Bingöl University, Faculty of Arts and Sciences, Department of Turkish Language and Literature. mebars@bingol.edu.tr. ORCID ID: 0000-0001-6972-6860

nin anlaşılması ve değerlendirilmesinde önemli bilgiler sunmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada simülasyon kuramına göre halkbilimi ürünlerinin ve uygulamalarının yaratımı ve aktarımı sırasında yaşanan değişim ve dönüşümler ile yeni yaratılan kültürel ürünlerin geleneksel ürünlerle ve gerçeklikle olan ilişkileri ele alınmıştır. Bu bağlamda çeşitli kültür ortamlarında geleneksel olma iddiasıyla yeniden yaratılan halkbilimi ürünleri simülakr kavramı etrafında değerlendirilmiştir. Çalışma sonucunda halkbilimi ürünlerinin farklı kültürel ortamlarda geleneksel bağlamlarından koparılıp yeniden kurgulanıp göstergelere dönüştürüldükleri, ticari bir meta olarak kültür endüstrisinin bir aparatı hâline getirildikleri görülmüştür. Özellikle elektronik kültür ortamında yeniden üretilip aktarılan halkbilimi ürünleri simülakrlarla örülü hipergerçek bir evren yaratmıştır.

Anahtar sözcükler: *halkbilimi, simülasyon kuramı, simülakr, Jean Baudrillard*

Abstract

Particularly since the mid-20th century, developments in social and human sciences have led to the formation of new paradigms and new theories related to them. Folklore, which emerged as a new discipline in the last two centuries, has had its share of these changes and developments. One of the theories that emerged in this period and was used effectively in many branches of the social and human sciences was the “simulation theory” of the French philosopher Jean Baudrillard. Through his theory, Baudrillard opens up discussions on the system of the postmodern Western world, especially through the concept of reality. Simulation theory, which brings new ideas about the relationship between traditional culture and reality, has a wide area of use in folklore, also called cultural science. It is seen that folklorists remain silent against the theory that is applied in almost every social and human science from fine arts to philosophy and that has caused great controversy. However, simulation theory provides important information in understanding and evaluating the creation, transmission and change processes of traditional folklore products and practices. Therefore, in this study, according to the simulation theory, the changes and transformations experienced during the creation and transmission of folklore products and practices and the relationships of newly created cultural products with traditional products and reality are discussed. In this context, folklore products that are recreated with the claim of being traditional in various cultural environments have been evaluated around the concept of simulacrum. As a result of the study, it was seen that folklore products were detached from their traditional contexts in different cultural environments, reconstructed and transformed into signs, and turned into an apparatus of the culture industry as a commercial commodity. The products of folklore, especially reproduced and transmitted in the electronic cultural environment, have created a hyperreal universe woven with simulacra.

Keywords: *folklore, simulation theory, simulacrum, Jean Baudrillard*

Extended summary

Since the 19th century, there have been great changes and developments in both natural sciences, social and human sciences. During this period, many new disciplines such as folklore were born; new theories and critical thoughts emerged in many fields of social sciences. Epistemological transformations seen in social and human sciences, especially since the second half of the 20th century, have also created radical changes in folklore. The purpose, scope, function and limitations of folklore have been redefined; text-centered paradigms have given way to context-centered paradigms. One of the most important theories to emerge in the social and human sciences during this period is the “simulation theory” put forward by the famous French philosopher Jean Baudrillard in the last quarter of the century. Baudrillard criticizes the postmodern Western world system through simulation theory. According to the thinker, the whole life of people in the postmodern era is surrounded by simulacra. Today’s world directs individuals to consume certain artificially created, unreal/natural needs motivated by certain tools.

The concepts of simulacrum and simulation are a way of thinking that has been influential in many areas of human life. In many fields, from art to technology, simulacrum has become a key concept in understanding, explaining and thinking about today’s world. Simulation theory focuses particularly on the phenomena and problems that arise when today’s culture loses touch with reality. In this respect, it has also deeply influenced the discipline of folklore. Simulation theory provides important information in understanding the creation, change, transformation and disappearance of folklore products.

In this study, the relationship between simulation theory, which is a subject of intense debate in many disciplines and used as one of the methods of examination/interpretation, and folklore products and practices, whether these products can be considered as simulacra, and to what extent their ties with tradition are preserved, were sought. Although simulation theory has been discussed and applied in a wide range of fields from fine arts to technology, it has not yet been evaluated in folklore. Utilizing different theoretical approaches in understanding the past and present of folklore, which is considered among the new branches of science, and in shaping its future will make significant contributions to the development of this branch of science. In today’s world where interdisciplinary studies are becoming more and more important day by day, folklore should also benefit from approaches that emerge within different disciplines and provide new data in interpreting and evaluating its products. In this respect, simulation theory is one of the approaches that should be discussed in folklore studies. In particular, the electronic cultural environment, where traditional products are recreated and included in different forms and contents, should be re-evaluated through the concept of simulacrum. The products of folklore undergo a constant transformation according to time, place and sociocultural structure. Each new cultural environment has a positive or negative impact on the traditional product. The rapprochement between folklore products and simulacra occurs as a natural consequence of this phenomenon of change, transformation and differentiation.

The process of transforming elements of folklore into simulacra accelerated especially in the early 20th century with the introduction of electronic cultural tools such as cinema, radio, television and the internet into social life. The media industry has created a new reality

by weakening the ties between tradition and its origins through the changes it has made in folklore products, turning the products into commercial commodities and simulacra. In the context of folklore, any product that is taken out of its traditional environment, made to resemble the real thing and presented in different places as if it were real is a simulacrum, and a display is a simulation. While the folklore products, which were recreated in a manner different from the performance tradition, were on the one hand alienated from their reality with various exaggerations, embellishments and distortions that did not actually exist, on the other hand, they created the illusion of reality in the audience/listeners. The electronic world has created a world of illusion in which all the simulacra of folklore products are intertwined. In this world, traditional folklore products have been recreated in an imaginary way and miniaturized folklore has been exhibited. Folklore elements have become widespread through advertisements, cartoons, feature films, documentary productions, etc.

In today's world where science and technology prevail, simulation emerges according to the supply and demand relationship. A simulacrum can only be perceived as hyperreality within a society that believes/wants to believe in it. In the world of science and technology, traditional products have become objects of spectacle that dominate their audiences. In the simulation universe, the emptied realities are woven with new realities. The removal of folklore products from their traditional contexts, their reconstruction and transformation into signs have made them seemingly polysemic simulacra, but in reality, meaningless. By its nature, every truth is flawed. Each performance of folklore products carries within itself various shortcomings/flaws. Cultural products that are offered for consumption through simulated models have become distant from reality with their flawless form and content. Simulacra created around the products of folklore have created new cultural forms and social codes. Having lost their meaning and messages in traditional creation/transmission environments, folklore simulacra have been transformed into objects of consumption and become apparatus of the culture industry.

“Gerçeğe bir son veren şey, gerçekten daha da gerçek gibi görünen şeydir.”

(Baudrillard, 2024: 124)

Giriş

XIX.-XX. yüzyıllar fen bilimlerinde olduğu gibi sosyal ve beşerî bilimlerde de büyük değişim ve gelişmelerin yaşandığı dönemdir. Bu dönemde halkbilimi gibi birçok yeni disiplin doğmaya başlamış; sosyal bilimlerin birçok alanında yeni kuramlar ortaya çıkmıştır. XX. yüzyılın özellikle ikinci yarısından sonra sosyal bilimlerde epistemolojik dönüşümler yaşanmıştır. Örneğin bu süreçte halkbiliminin başta “halk” teriminde olmak üzere amaç, kapsam, işlev ve sınırlılıkları yeniden belirlenmiş; metin merkezli paradigmalardan bağlam merkezli paradigmalara geçilmiştir. XV.-XVI. yüzyıllarda meydana gelen Rönesans ve reform hareketleri, XVIII.-XIX. yüzyıllarda ortaya çıkan aydınlanma felsefesi, Fransız İhtilali ve Sanayi Devrimi gibi toplumsal gelişmeler XX.-XXI. yüzyıl bilgi kuramlarında asıl meyvelerini vermiştir. XX. yüzyılda sosyal ve beşerî bilimler alanında ortaya çıkan en önemli kuramlardan biri de ünlü Fransız düşünürü Jean Baudrillard'ın yüzyılın son çeyreğinde ortaya koydu-

ğu simülasyon kuramıdır. Kuramıyla “simulakrum” adlı antik kavramı yeniden keşfedip ön plana çıkararak çağdaş tüketim ve medya toplumunun süreçlerine yönelik eleştiriyi tarihsel ve felsefi bir temele oturtan Baudrillard’ın gerçeğin günümüzde yeniden üretilmesine, onun zorla dayatılan hipergerçekliğine ve sosyal ilişkilerin, anlamın ve bağlılığın ortadan kaldırılmasına dair değerlendirmeleri etkisini sürdürmektedir (Scott, 2007: 15-16). Düşünür, kuramı aracılığıyla özellikle postmodern Batı dünyası sisteminin eleştirisini yapar. Nitekim Baudrillard, Batı Avrupa ve ABD’nin kendi yarattıkları “gerçeklik ilkesi”ni yitirdiklerini, bunun sonucunda da sonsuza kadar sürecek bir simülasyon evreninde yaşamaya başladıklarını iddia eder (Baudrillard’dan akt. Güzel, 2015: 81). Tüm yaşamı simulakrlar tarafından çevrilen postmodern dönemin insanları, kendi ve çevrelerini çeşitli imaj ve sembollerle anlamaya, haz/arzu temelli psikolojik gereksinimlerle hareket etmeye başlamış; “kapitalizm mutasyona uğramış ve rasyonel üretim süreci yerini irrasyonel tüketim sürecine bırakmıştır” (Günay, 2021: 105). Günümüz dünyası, bireyleri doğal ihtiyaçlarına göre bir tüketime değil; belirli araçlar tarafından güdülenmiş, yapay biçimde oluşturulmuş, gerçek/tabii olmayan birtakım ihtiyaçları tüketmeye yönlendirmektedir.

Simülakr ve simülasyon kavramları insan yaşamının birçok alanında etkili olmuş bir düşünce biçimidir. “Sanattan felsefeye, bilimden teknolojiye, günlük yaşamdan ideolojiye birçok alanda simülakr günümüz dünyasını anlamanın, anlatmanın ve düşünmenin bir anahtar kavramı hâline gelmiştir” (Yılmaz, 2023: 167). Simülasyon kuramı özellikle “günümüz kültürünün gerçeklikle bağının koptuğu noktada ortaya çıkan olgu ve problemler” (Boztepe, 2021: 94) üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu bakımdan günümüzde halkbilimi disiplini de derinden etkileyen kuramlardan biridir. Halkbilimi ürünlerinin yaratım, değişim, dönüşüm, ortadan kalkma durumlarını anlamakta her geçen gün etkinliği artan simülasyon kuramı önemli veriler sunmaktadır. Büyük sosyokültürel değişimlerin meydana geldiği günümüz dünyasında yeniden yaratılan/güncellenen bazen geleneksel yapısından çok farklı şekillerde görülmeye devam eden halkbilimi ürünleri gerçeklik değerine sınırlar varlığını sürdürmeyi denemektedir. Her yapısal değişim ve dönüşümün anlamsal dizgede de yeni değerler yarattığı, yeni temsillerin zaman zaman anlamı ortadan kaldırdığı görülmektedir.

Bu çalışmada birçok disiplinde yoğun tartışmalara konu olan ve inceleme/yorumlama yöntemlerinden biri olarak kullanılan simülasyon kuramının farklı kültürel ortamlarda yeniden yaratılan/güncellenen halkbilimi ürün ve uygulamaları ile ilişkileri, bu ürünlerin simülakr olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceği, gelenekselle bağlarının ne düzeyde korunduğu sorularına cevap aranmıştır. Simülasyon kuramı güzel sanatlardan teknolojiye kadar çok geniş bir sahada tartışma ve uygulama imkânı bulmasına rağmen halkbiliminde henüz kendisinden söz edilmemesi bir eksiklik olarak görülmelidir. Yeni bilim dalları arasında kabul edilen halkbiliminin dününü ve bugünü anlamada, geleceğini biçimlendirmede farklı kuramsal yaklaşımlardan yararlanmak bu bilim dalının gelişimini sağlamada önemli katkılar sağlayacaktır. Disiplinler arası çalışmaların her geçen gün daha da önemli hâle geldiği günümüzde halkbilimi de farklı disiplinler içerisinde ortaya çıkan, ürünlerini yorumlama ve değerlendirmede yeni veriler sağlayacak yaklaşımlardan yararlanmalıdır. Bu bakımdan simülasyon kuramı da halkbilimi çalışmalarında kullanılması/tartışılması gereken

yaklaşımlardan biridir. Özellikle geleneksel ürünlerin yeniden yaratıldığı, farklı biçim ve içeriklerle yer aldığı dijital kültür ortamı simülakr kavramı üzerinden yeniden değerlendirilmelidir. Çalışmada önce Baudrillard'ın simülasyon kuramı hakkında kısaca bilgi verilmiş, ardından çeşitli değişim ve dönüşümlerle yeniden yaratılan halkbilimi ürünleri bu kurama göre değerlendirilmiştir.

Hipergerçeklikler evreninde hakikat arayışı: Simülakr ve simülasyon

Webster's Encyclopedic Dictionary of The English Language'te Latince "taklit" anlamına gelen simulacrum "başka bir şeye benzeyecek şekilde yapılmış bir şey, aşağı veya aldatıcı bir benzerlik"; simulate "sahte bir görünüm almak, sahipmiş gibi davranmak"; simulation "yüzeysel bir benzerlik; bir ürünün, durumun veya sürecin farklı bir ortamda (bilgisayar, istatistiksel grafik, maket) analiz amacıyla temsili" (t.y.: 927) şeklinde tanımlanmaktadır. Baudrillard ise Petit Robert Sözlüğü'ne atfen simülakrı "bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm"; simüle etmeği "gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak"; simülasyonu da "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" (2024: 9) olarak tanımlar. Simülakr ya hiç orijinali olmayan ya da artık bir orijinali kalmamış şeylerin kopyaları, simülasyon ise gerçekliğin yerini alan kopya ya da taklittir (Antony-Tramboo, 2020: 3315). Baudrillard simülasyonu hipergerçek olarak adlandırır ve onu "bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi" (2024: 15-16) şeklinde açıklar. Hipergerçeklik gerçek ile temsili arasındaki ayrımın silinmesiyle başlar. Gerçek başka bir ortamda yeniden üretilir ancak ortamdaki ortama geçerken eski görünümü buharlaşır, halüsinasyona dönüşür. Temsil krizinden doğan hipergerçek, gerçekliğin yeniden üretilebilirliği sayesinde asıyla bağlarını koparır (Gane, 2003: 101-102). Baudrillard, hipergerçeklik ne kadar mükemmelleşirse o kadar tam ve felaket niteliğinde bir çöküşe maruz kalma ihtimalinin arttığını öne sürer (Baudrillard'dan akt. Lane, 2006: 23). Gerçeğin yerini alan her türlü varlık da simülakr olarak tanımlanır.

Simülakr gerçeği yeniden biçimlendirir, ortaya yeni bir gerçek (hipergerçek) çıkarır. Hipergerçeklikte bir nesnenin orijinal versiyonu artık gerçek bir önem taşımaz. O farklı bir alana aittir, bu nedenle gönderimde bulunduğu gerçeklikle olan bağlarını kaybeder. Toplumların gerçeği tek ve tutarlı bir bütün hâlinde sunmaya başlamalarıyla bu bütün güvensiz ve istikrarsız görünmeye başlar, böylece gerçeklik giderek ortadan kalkar (Wolny, 2017: 77). Simülakrlar sayesinde bir gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi yapılabilir. İşlemsel bir süreçten geçen gerçeğin akılcı bir görünüme sahip olmasına da gerek yoktur. Bir hiperuzamda modeller aracılığıyla sentetik biçimde üretilen gerçek, hakikatle ilişkisi kalmayan bir simülasyondur. Bu simülasyon gösterge sistemleri tarafından yapay biçimde yaşatılmaya çalışılır. Gerçeği manipüle eden simülakr bir taklit, suret veya parodi değildir. Aslının yerini gerçeklerin, gerçek suretlerin ikizlerinin aldığı bir göstergeler dünyasıdır. Bu kusursuz, programlanabilen makine bir daha dönmek üzere gerçekleri uzaklaştırır. Böylece gerçek ile düşselin birbirine karıştığı, birbirinden ayırt edilemediği, kendisini çeşitli modeller aracı-

lığıyla yeniden üreten bir hipergerçeklik yaratılır (Baudrillard, 2010: 2-3; Baudrillard, 2024: 17). Gerçeğin hipergerçeklik kazanmasında var olan bir durumun/nesnenin gizlenmesinden ziyade var olmayanın varmış gibi gösterilmesi söz konusudur. Bu durumu hastalık üzerinden örnekleyen Baudrillard (2010: 3; 2024: 18) simüle etmenin “-mış” gibi yapmak olmadığını söyler. Bir hastalığı simüle eden kişi kendisinde hastalığın semptomlarını gösteren kişidir. Bu durumda dışarıdan her şey, kişinin hasta olduğunu göstermektedir. Ancak kişi gerçekte hasta değildir. Gerçek ile sahte/düşsel birbirinden fark edilememektedir. Hastalığa dair bütün semptomlar üretilmiş ancak bu semptomlar doğal birer olgu değildirler. Simüle edilen hastalık örneğinde olduğu gibi üretilen yeni gerçekliğin maskesini indirmek, yapay bir durumun yaratıldığını kanıtlamak mümkün değildir. Bu durumda simülatör gerçeğin/hakikatin yerini almaktadır. Günümüz dünyasında bütün sistemler simülakrlara dönüştürülebilmektedir.

Baudrillard üç simülakr düzeninden söz eder: Birincisi uyumlu, iyimser ve Tanrı’nın yarattığı ideal doğanın aynısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan taklit ve kopyalamaya dayalı doğalcı simülakrlardır. İkinci simülakr düzeni üretim süreçlerini kapsayan enerji ve güce dayalı makinelerle somutlaşan üretken simülakrlarken; üçüncü düzen simülakrlar bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, tamamen işlemsel, hipergerçek ve mutlak denetimi hedefleyen simülasyon simülakrlardır (Baudrillard, 2010: 121; Baudrillard, 2024: 172). İlki Rönesans ile Sanayi Devrimi arasındaki dönemde simülakrın doğal değer yasası tarafından belirlendiği “kopyalama/taklit”, ikincisi sanayileşme döneminde simülakrın ticari değer yasası tarafından belirlendiği “üretim” ve sonuncusu da sanayi sonrası dönemde simülakrın yapısal değer yasası tarafından belirlendiği “simülasyon” düzenidir (Lechte, 2008: 304; Baudrillard, 2016: 87). Simülasyon düzenini belirleyen tek bağlantı noktası, kullanım dünyasından kaynaklanan herhangi bir işlev veya amaçtan bağımsız hâle gelen modelin kendisidir. Yapısal değer yasasının dünyasında basit kitlesel üretimden tamamen farklı yeni bir anlam üretilir. Model gerçeğin yerini alır (Gane, 2003: 97). Göstergelerin talep/sipariş üzerine üretimi, özgürce üretilen göstergelerin kopya edilmesiyle elde edilir. Yeni gösterge eski/doğal göstergeye benzemeye çalışır, bir simülakr olarak onun yerini alır. Bundan dolayı Baudrillard sahte ile aslın birlikte doğumunu Rönesans’a bağlar. Rönesans doğanın içinin boşaltılarak yapay göstergelerle arz-ı endam ettiği bir dönemdir.

Birinci basamak simülakrda asıl ile kopya arasında belirli farklılıklar vardır. İkinci basamakta kopyaların aslı emmesi, yok etmesi, yeni bir gerçek yaratımı söz konusudur. Yeni-üretim doğa yasalarında değişiklikler meydana getirir. “Onların [birinci ve ikinci simülakrlar] arasındaki ilişki asılla kopyası arasındakine benzeyen, analoji, yansıma türünden bir ilişki değil, eşdeğerlik, aynılık üzerine oturtulmuş bir ilişki biçimidir” (Baudrillard, 2016: 96). Seri üretilen nesneler sonsuz sayıda simülakr ortaya çıkarır. Bu simülakrlar özgünlükten uzak, birbirinin benzeridir. Üçüncü basamak simülakrlarda ise ne aslın kopya edilmesi ne de eşdeğer seri üretim vardır. Gerçek ölmüştür, artık onun yerini alan hipergerçeklik vardır. Baudrillard’ın ifadesiyle “modellere dayalı, farklı tonlamalar üstüne oturtulan her türlü biçimle” (2016: 98) karşılaşma dönemi başlamıştır. Birinci dereceden simülasyon gerçek ile kopya arasında ayırım yapar, ikinci dereceden simülasyon gerçek ile kopya arasındaki sınırları bulanıklaştırır, üçüncü dereceden simülasyon ise tüm bu ikili karşıtlığı “hipergerçek” adı

verilen tek bir durumla değiştirir (Lane, 2006: 22). Doğa yasalarının biçimlendirdiği evren, dijital ve genetik kodlamalarla yeni bir görünüm kazanır. Göstergelerin şekilleriyle birlikte anlamları da önceden üretilmektedir. Simülakr düzeninin üçüncü basamağı olan simülasyon düzeni ikinci basamaktaki bilimsel üretim ile gerçekleştirilir. Bir düzenden diğerine geçerken düşsel ile gerçek arasındaki mesafe kısalmaktadır. Geçmişin yaşanmışlıkları üzerine kurulu bir modele dayanan simülakrlarda yeniden üretilmiş bir gerçeklikle karşılaşılır. Tözlerinden koparılmış bu gerçeklikler birer simülasyon/halüsinasyondur. Böylece doğal yaşama paralel üretilen yeni bir gerçeklikle karşı karşıya kalınmaktadır.

Dijital dünya en güçlü simülakrları yaratarak gerçeği temelinden sarsmış/değiştirmiştir. Dijitalleşme günlük yaşantının hemen her alanında yer almış, insan yaşamının ayrılmaz bir parçasına dönüşmüştür. Tüm mesaj ve göstergeler dijital biçimde içinden çıkılmaz bir simülasyon evreni yaratmıştır. Dijital evren simülakrları anlık bilgi/anlam üretmekte, toplum bir bilgi/anlam üzerinde tam düşünmeden yerine yenisi eklenmektedir. Suni biçimde yaratılan her yeni talep, buna cevap verecek yeni bir simülakrı devreye sokmakta, evren simülakrlarla çevrili hipergeçeklikler yaratmaktadır. Önceden tasarlanmış soru(n)lar çözümlerini içlerinde taşımaktadır. Soru(n)lar bireyleri bilinçli biçimde yapılandırılan simülakrlar tarafından programlanan düşünce ve davranışlara yönlendirmektedir.

Yaratılan simülasyon evreni halüsinasyonlardan oluşan bir dünyadır. Baudrillard toplumsal gerçekliği bir kurgu olarak görür ve onu simülakr olarak adlandırır. Simülakr sembolik değerler düzenidir. Simülakrlar gerçekliği yeniden kurgulayarak gerçekle ilişkisi kalmamış kodlar yaratmaktadır. Kod, toplumsal yaşam için buyurgan bir düzenin üzerine kurulduğu temeldir. Kod bir kez belirlendiğinde, toplumsal ve siyasal düzenler onun suretine göre şekillendirilir (Koch-Elmore, 2006: 558-562). Doğal nesnenin artık inandırıcılığını yitirdiği bir çağda kod, simülasyonu toplumsal yaşamda eşi benzeri görülmemiş bir öneme yükseltir. Simülasyon ve modeller, saf yeniden üretimin örnekleridir. Kod, üretim çağında anlaşıldığı şekliyle gerçekliğin atlanmasına imkân tanıdığı için ilginç bir potansiyel ortaya çıkar. Baudrillard buna “tersine çevrilebilirlik” adını verir (Baudrillard’dan akt. Lechte, 2008: 304). Kendi ikizini yaratan her durum/nesne yeni bir anlamla donatılmakta, bu anlam da hiçbir zaman eskinin aynısı olamamaktadır. “Tekno-ışıklandırılmış-kinetik mekân ile dinamikleştirilmiş mekâna dayanan total bir tiyatro görünümüne bürünmüş büyük bir dokunsal iletişim kültürüne doğru gid[en]” (Baudrillard, 2016: 127) yeni dünya, gerçeklerin yerini alan simülakrlarla çevrelenmiştir. Tüm evren çoklu simülasyonlarla yüklüdür. Bu simülasyonlar gereksinim ve arzu kavramları etrafında şekillendirilmektedir. Gerçeklerin farklı araçlarla yeniden sunumları kendisini buharlaştırmakta/yok etmekte, düşselle aralarındaki sınırları belirsizleştirmektedir.

Halkbiliminin tersine çevrilen gerçeklikleri: Simülakrlar evreni

Halkbilimi ürünleri değişen zamana, zemine, sosyokültürel yapıya göre sürekli bir dönüşüm yaşamaktadır. Kültür ortamlarındaki değişimlere bağlı olarak ortaya çıkan dönüşümlere kendisini uyarlayabilenler yeni form ve muhtevalarla varlığını sürdürürken bunu başaramayanlar yok olup gitmektedir. Her yeni kültür ortamı geleneksel ürün üzerinde olumlu veya

olumsuz biçimde etkide bulunmaktadır. Örneğin Düzgün “bir âşık hikâyecinin kahvehane ortamında icra ettiği hikâyeyi stüdyo ortamındaki plak, kaset, CD hazırlama sırasında, bir radyo veya televizyon programında yahut sosyal medyadaki sunuşu sırasında birbirinden farklı icraların ortaya çık[tığını] (...) aynı şekilde hikâyelerin fiziki yazılı ortam ile elektronik yazılı ortamda sunuluşları[nın] da farklı” (2023: 6) olduğunu söyler. Halkbilimi ürünleri ile simülakrlar arasındaki yakınlaşmalar da bu değişim, dönüşüm ve farklılaşma olgusunun doğal sonucunda meydana gelmektedir. Bu bakımdan halkbilimi ürünlerinin değişim, dönüşüm süreçlerinin bilinmesi bu ürünlerin simülasyon kuramıyla ilişkisinin belirlenmesinde önemli ve gereklidir.

Yıldırım (1998: 68-69) folklor (halkbilimi) ürünlerinden söz ederken simülakr ve simülasyon kavramlarıyla ilişkili olan şu üç özelliğine de değinir: Geleneğe bağlılık, çeşitlenme ve kalıplaşma. Halkbilimi ürünlerinin her türü bir gelenek etrafında icra edilir. Ancak bu gelenek donmuş kalıplardan oluşan bir yapıdan ziyade ihtiyaçlara göre kendisini değiştiren bir niteliğe sahiptir. Yayılımları esnasında birtakım değişimlere uğrayan halkbilimi ürünlerinin varyantları/versiyonları meydana gelir. Bir ürünün çeşitlenmeleri ortaya çıkmasına rağmen her ürünün geleneğe uygun bir iskeleti, çatısı vardır.

Ekici (2008) ise halk bilgisi ürünlerinin varlığını devam ettirmesinin yollarından biri olarak “güncelleme” kavramını ortaya atar. Ona göre güncelleme “herhangi bir yaratmanın, içinde bulunulan zamana, dar veya geniş anlamda mekâna ve mevcut sosyoekonomik yapılara uygun hâle getirilmesidir” (2008: 36). Ekici (2008) geleneksel yaratmaların şekil, yapı, içerik, işlev, yaratma ve aktarma gibi özelliklerinden biri veya birkaçında yapılacak değişikliklerin güncellemeyi sağladığını ifade eder. Karagöz perdesinin ahşaptan alüminyuma dönüşümünü veya aydınlatma mumundan halojen lambaya geçişini; masallarda eski mekân isimlerinin yeni çevreye uyarlanması; türkülerin türkü barlarda okunmasını, hikâye metinlerinin farklı mekânlarda, televizyonlarda anlatımını ve kıyafetlerdeki yenilikleri güncelleme olarak kabul eder ve bunları geleneğin devamı için kendi doğal akışı içinde yapılan müdahaleler olarak görür (Ekici, 2008: 37-38). Ekici bu noktada halkbilimi uzmanlarına da düşen görevi hatırlatır: “Halkbilimi uzmanının yapacağı iş, çalışma konusu olarak seçtiği halk bilgisi unsurunun nasıl bir güncellemeye izin verdiğini belirlemek ve bu konudaki önerilerini geleneğin taşıyıcısı konumundakilere aktarmak, onlarla bunu tartışıp, bir sonuca bağlamak olmalıdır” (2008: 38). Buna göre gelenek taşıyıcıları halkbilimi uzmanlarının önerileri doğrultusunda nerelerde ve nasıl güncelleme yapacaklarına karar vereceklerdir. Halkbilimi ürünlerinin yeni bağlamlara göre uyarlanması, yeni ürünlerin içerisinde çeşitli değişim/dönüşümlemlerle yer almaları onların birer sümilakra dönüp dönmediği sorusunu akla getirmektedir.

Yukarıda ifade edildiği üzere Latince “taklit” anlamına gelen simulakr, bir şeyi başka bir şeye -onun yerine geçebilecek kadar- benzetmektir. Simülasyonda gerçeğin yerine yeni bir gerçek yaratılmaktadır. Buna göre bir varlığın simülasyonu sadece elektronik ortamda bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak anlaşılmamalıdır. Simülakrların ve simülasyonun en yaygın kullanım alanı sanal dünya olmakla beraber gerçek dünyada da birçok örneğine rastlamak mümkündür. Bir şeyin gerçeğe benzetilerek yeniden sunulduğu her türlü araç veya kültürel ortam bir simülasyon evrenidir.

Baudrillard modellerden birer kopya üretme olan simülasyonun kültürü düz bir yüzeye dönüştürdüğünü, onu radikal biçimde türdeşleştirdiğini ve tarihselliğinden kopardığını düşünür (Antonio, 2008: 164). Kasza (2016) ise günümüzde küreselleşmenin üçüncü dalgasıyla bağlantılı olan bilgi ve iletişim devriminden söz eder. Bu devrim ekonomik, toplumsal ve kültürel alanları köklü bir biçimde dönüştürmekte; böylece öngörülmesi güç olan sinerji ve etkileşim ortaya çıkarmaktadır. Yeni bir gelişim paradigmasına geçilmiştir. Bu paradigma ile insanlık tarihinde ilk kez zaman ve mekânın fiziksel sınırları aşılmıştır. Bu yeni düzende fiziksel mekân kısmen iletişim mekânı tarafından yer değiştirmekte kısmen de onunla genişletilmektedir. Bu iletişim mekânı sembolik ve sanal bir nitelik taşımaktadır. Paradigma değişiminin etkilediği alanların başında da kültür gelmektedir. Kültürün rolünde köklü bir değişim yaşanmış ve yeniden anlamlandırılmıştır (Kasza, 2016: 178). Bundan dolayı da Baudrillard geleneksel yaşam biçimlerinin birer simülakra dönüşüm sürecini Tasadaylı ilkelerin kültürel uygulamaları üzerinden anlatır. Ünlü düşünür, 1971 yılında Filipin hükümetinin sömürgecilerin, turistlerin ve etnologların ulaşamayacakları bir bölgede yaşayan bir avuç Tasadaylıların ilkel yaşamlarına dönmelerini sağlayan yasal bir düzenlemesinden söz eder. Ona göre camdan, saydam bir sandukaya benzeyen vahşi ormanlarına geri gönderilen yerliler, etnoloji disiplini öncesinde yaşayan yerlilere özgü bir simülasyon modeline dönüştürülmüşlerdir (2010: 7-8; 2024: 23-25). Bu durumda belli bir alanda çeşitli önlemlerle korunmaya çalışılan kabile ve geleneksel uygulamalar birer simülakrdir. Doğal/geleneksel yaşam koşullarından kopartılan kültürler -sonradan kendi doğal yaşam alanlarına dönseler bile- birer simülakra dönmekten kurtulamazlar.

Filipinlilerin Tasadaylıları vahşi ormanlarına hapsedmelerine benzer bir durumla Fransa'nın Creusot bölgesinde de karşılaşılır. Tarihin belli bir döneminde ortaya çıkıp bu döneme tanıklık eden işçi mahalleleri birer açık hava müzesine dönüştürülür. Bu insanların yaşamları belgesel bir film çekimi gibi fosilleştirilir. Her yer müzeye dönüştürülerek yaşamın bir parçası olur (Baudrillard, 2010: 8; Baudrillard, 2024: 25). Burada da özel biçimde korunmaya çalışılan bir yaşam tarzı, yapay biçimde yaşatılmaya çalışılan bir simülasyon olarak karşımıza çıkar. Baudrillard orijinalini koruma bahanesiyle Fransa'nın güneybatısındaki Dordogne ilindeki Montignac köyü yakınlarında bulunan Lascaux Mağarası'nın ziyaretinin yasaklandığını söyler. Mağaranın beş metre ötesine aynısı yapılarak ziyarete açılır. Bu durum orijinal mağarayı insanların belleğinden silip atar, yapılan bir kopya ile ikisi de yapaylaştırılır (Baudrillard, 2010: 9; Baudrillard, 2024: 27). Bu örnekte de kopya, referansının yerini almış; gerçekliği bulanıklaştırmıştır. Yeniden üretimle gerçekler birer metaya dönüştürülmüştür.

Bu açıklamalara göre halkbilimi bağlamında geleneksel ortamından kopararak, gerçeğine benzetilip geçmiş gibi farklı mekânlarda (gerçek veya sanal) ortaya konulan her türlü ürün ve gösterim birer simülakr, ortaya çıkan birer simülasyondur. İcra töresinden farklı biçimde yeniden yaratılan halkbilimi ürünleri aslında olmayan çeşitli abartma, süsleme ve çarpıtmalarla bir taraftan gerçekliklerinden uzaklaştırılırken diğer taraftan seyircilerde/dinleyicilerde geçmiş yanılması oluştururlar. Bir âşğın geleneksel icra ortamı dışında bir eğlence merkezinde geleneksel yapıya sahip olmayan bir izleyici kitlesi karşısında bu kitlenin isteklerine göre halk edebiyatı ürünlerinin tür ve şekillerinden, ezgilerinden farklı

ürünler ortaya koyması bir simülasyon olarak değerlendirilebilir. Hatta yapay biçimde yaratılan bir kültür ortamında geleneksel izleyici kitlesinin yerine gelenekten haberdar olmayan insanlarla doldurulan bir stüdyoda bir âşığın halkbilimi tür ve şekillerinde ürün icrası da bir simülasyondur. Dışarıdan gerçekten bir kopma yokmuş gibi görünmesine rağmen bu tür bir gösteride geleneği yansıtan birçok nitelik kaybolmuştur. Böyle bir gösterinin bir âşık gösterisi olarak sunulması âşıklık geleneğinin yapı ve icra töresinden küçük izler taşımasından başka bir anlam taşımamakta, yapay biçimde üretilen bir ürün aslıymış gibi gösterilmekte, bu görünüm gerçeklik hissi oluşturmaktadır. Bu tür bir gösteri hipergerçek yapısıyla sadece bir simülasyon evreni yaratmaktadır. Simülasyonun oluşmasının şartlarından biri hipergerçeğin gerçeğe benzetilerek, ondan izler taşıyarak onunmuş gibi görünmesidir. Bu bakımdan fiziksel dünyadan sanal dünyaya kadar farklı aşamalarda ve etkide simülakrlar yaratılmaktadır. Şüphesiz bilgi ile meydana gelen teknolojik gelişmeler, sanal dünyada daha çok ve gerçeğe daha yakın simülakrların oluşmasını sağlamaktadır.

Halkbilimi unsurlarının simülakra dönüşüm süreci özellikle XX. yüzyılın başlarında sinema ve radyonun, ortalarında televizyonun, sonlarında ise tüm medya araçlarını kendisinde birleştiren internetin toplum hayatına girişiyle hızlanmıştır. Gerçekçi medya teknolojilerinin (fotoğraf, sinema, ses kayıtları, televizyon ve dijital medya) gelişmesiyle birlikte simülasyon kavramı, gerçekte temsil ettiği şeyle doğrudan bir bağlantısı bulunmayan ancak onu ustalıkla taklit eden görsel ve işitsel deneyimleri de ifade etmeye başlamıştır (Wernick, 2010: 199). Medya endüstrisi -dışardan geleneksel kültür ürünlerinin uyarlandığı, yeniden yaratıldığı, aktarıldığı birer güncelleme aracı olarak görülmesine rağmen- hakikatte halkbilimi ürünlerinde yaptığı değişimlerle geleneğin aslıyla bağlarını zayıflatarak yeni bir gerçeklik yaratmakta, ürünleri birer simülakra dönüştürmektedir. Radyo, televizyon ve internette halkbilimi ürünleri yaratıcısında, icra yerinde, dinleyici tipinde, üründe üretim araçlarının amaçlarına uygun biçimde yapılan değişimlerle birer ticari meta hâline getirilmektedir.

Konu ile ilgili yapılan birçok çalışmada geleneksel ürünlerin elektronik kültür araçlarında güncellenerek yeniden kullanıma sokulması bu ürünlerin varlıklarını sürdürmenin, ulusalı/yereli uluslararasına/küresele taşınmanın etkin bir yolu olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte güncellemeler sonucunda geleneksele ait hangi unsurların geriye kaldığı üzerinde fazlaca durulmamaktadır. Güncellenen halkbilimi ürününün aslıyla bağıını ne kadar muhafaza ettiği incelenmesi gereken bir husustur. Örneğin âşıklık geleneğinin televizyonda icrasını değerlendiren Fidan “bu durum[un] görünürlük ve genel kitleye ulaşma açısından olumlu gibi görünse de geleneksel ürünün birçok işlevden sıyrılıp sadece eğlendirme işlevini yerine getirmesi[ni], ürün ve icra açısından olumsuz bir sonuç olarak” (2016: 341-342) görür. Bununla birlikte ona göre tüm olumsuzluklarına rağmen geleneğin ekrana taşınması olumludur. Burada üzerinde durulması gereken husus birçok işlevinden sıyrılan halkbilimi ürünlerinden arta kalanın ne olduğudur.

Baudrillard simülakrların çoğalmasını insanların tüm gerçekleri tüketmesine bağlar. Bütün ütopyalarını gerçekleştiren insan, simülasyonlar içinde onları hipergerçekleştirmektedir. Artık hiçbir şey ölümle yok olmamakta; hızla çoğalarak, simülasyona aktarılarak, fraktal biçimde dağılarak yok olmaktadır (Baudrillard, 1995: 10-11). Halkbilimi ürünlerinde

de benzer bir süreçten söz etmek mümkündür. Bu sürecin en etkin ve yaygın biçimde yaşandığı araç günümüzün yeni kültür yaratmalarının ve değişmelerinin temel dinamiği olan medyadır. Baudrillard’ın simülasyon kuramının öncelikle bir medya kuramı olarak görülmesi de (Hyssen, 1989: 8) medya ile yakın ilişkisini ortaya koyması bakımından önemlidir. Baudrillard’a göre hipergerçeklik özellikle medya aracılığıyla topluma zarar vermektedir. Sinema filmlerinden reklamlara, çizgi filmlerden haberlere kadar birçok medya ürünü hipergerçeklik üzerinden kurgulanmaktadır (Baudrillard’dan akt. Antony-Tramboo, 2020: 3316). Medya kültür yaratım ve değişimlerini gerçekleştirirken temel kaynak olarak sözlü ve yazılı kültür belleğine dayanmaktadır. Burada dikkat çeken husus “medya[nın], geleneksel bellekten yararlanmakla birlikte kendi ürününü yayımla[dığı]dır. Medyanın dönüştürücülüğü [de] burada ortaya çıkmaktadır” (Özdemir, 2017: 187). Medya geleneksel ürünlerin gerçekliklerini sanallaştıran/simüle eden araçların başında gelmektedir. Medya tarafından yaratılan simülakrlar, en dirençli yapıları bile değiştirmekte/ortadan kaldırmaktadır. Medya gerçekliğin doğasını dönüştürmenin etkin araçlarından biridir. Kaneva (2018: 633), simülasyonun çağdaş toplumlarda gerçekliğin yerini aldığını ifade ederken ortaya çıkan hipergerçekliğin boyutlarını da gözler önüne serer. Kosova benzeri ulusların markalaşması örneğinden hareketle simülasyonun medya teknolojilerinin işleyiş biçimleriyle bağlantılı ve küresel kapitalizmin mantığıyla kesişen ulus gerçekliklerinin yeniden inşa edilerek ulusları markalaştırdığına dikkat çeker. Ulus markalar yeni meta-işaretlerin yaratılması, dolaşımı ve tüketimi için ulusötesi bir medya sistemi içinde var olan simülakrlardır. Ulus markalaşması yoluyla milletler ticarileştirilerek medya merkezli yeniden üretilir. Kaneva (2018: 640) varlıklarını medyanın işleyişi içinde, medyanın aracılığıyla ve medyanın sayesinde sürdüren ulusları “simülasyon uluslar” (simulation nations) şeklinde adlandırır. Medyanın ürettiği yeni gerçekler (simülakrlar) bir toplumu yönlendirmenin, idare etmenin de yolunu açar.

Gerçek hayatta yaşama imkânını kaybeden birçok halkbilimi ürünü ve uygulaması varlığını devam ettirecek yeni/sanal mekânlar bulmuştur. Bu durum çoğu zaman bir tercihten öte zorunluluk olarak ortaya çıkmaktadır. Medya destekli elektronik dünya yarattığı sembol ve imajlarla geleneksel toplumun ihtiyaçlarına cevap verecek ürün ve gösteriler yerine ticari bir mal gibi alınıp satılan, fiziksel ve psikolojik ihtiyaçları cevaplamaktan ziyade çeşitli arzuları tatmin etmeye yönelik ve kısa sürede tüketilen simülakrlar yaratmaktadır. Bu simülakrlar geleneksel kültürün kendisi olarak sunulmaktadır. Sahip olmanın ihtiyacı gidermenin yerini aldığı simülasyon evreninde kültür de bir tüketim aracına dönüştürülmektedir. Kültür ile asıl tüketilen insanın kendisidir. İhtiyaçların arzularla yer değiştirmesi akılcı davranışları da yok etmektedir. Gösteri çağında artık her şey süslü birer göstergeden ibarettir.

Baudrillard simülasyonun yeniden canlandırma olmadığına dikkat çeker. Yeniden canlandırma gösterge ile gerçeklik arasındaki eşdeğerlilik ilkesine dayanırken; simülasyon eşdeğer bir göstergeyi reddetmekte, onu her türlü göndergeyi ters yüz eden bir şey olarak görmektedir. Baudrillard gerçekliği simülakra götüren dört aşamalı/basamaklı imge kullanımından söz eder: Buna göre derin bir gerçekliğin yansıması olan imge, bu gerçekliği değiştiren/saklayan imge, gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge ve gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan imge. Dördüncü aşamada imge simülakra dönüşmüştür (Baudrillard,

2010: 6; Baudrillard, 2024: 22). İmgeden simülakra dönüşüm aşamalarında öncelikle imgeler gerçekliğin benzerliğinden yola çıkmış, son aşamada ise gerçekle tüm bağlarını koparıp yeni bir gerçeklik yaratacak yapıya kavuşmuştur. Medyanın geleneksel kültürü simülakrlara dönüştürme süreci de Baulrillard'ın açıklamalarına uygun biçimde birdenbire olmamakta, tedricen gerçekleştirilmektedir. Sanal dünyada yaratılan eskiye ait birtakım unsurları taşıyan yeni halkbilimi ürünleri yavaş yavaş geleneksel ürünün yapı, içerik ve hitap ettiği kitlede değişimler yaratmaktadır.

Geçmişte toplumun bütün kitlelerine -özellikle de yetişkinlere- hitap eden geleneksel gösterimlerin yapı, içerik ve hitap ettiği kitlede meydana gelen değişimler geleneksel imgelerin simülakrlara dönüşüm sürecini örneklemektedir. Özdemir (2017) geleneksel tiyatro gösterilerinin televizyon kanallarında genellikle çocuk programları içerisinde yer almasına dikkat çeker ve “yeni rakipleriyle mücadele edemeyerek içi boşalan, etkisizleşen, yetişkin yaşamından dışlanan bütün kültürel gelenekler gibi, halk tiyatrosu gelenekleri[nin] de, yetişkin yaşamından çıkıp çocuklara ait hâle gel[diğini]” (2017: 187) söyler. Nitekim televizyonlardaki çocuk programları gelenekselleşmiş halk tiyatrosundan ziyade çocuklara hitap eden değiştirilmiş, dönüştürülmüş, gelenekselliği unutturulmuş birer ürün hâline getirilerek sunulmaktadır. Yeni kültür ortamında “geleneklerin ve geleneksel imgelerin farklı alanlarda ve değişik biçim, içerik ve işlevlerle” (Özdemir, 2017: 191) kullanımları, ortaya çıkan ürünlerin gelenekselle ilişkisini tartışmaya açmaktadır. Eskinin kisvesi altında yaratılan yeni, sadece eskiden bazı izler taşımaktadır. Yeni, eskinin şekline büründürülerek yeni bir gerçeklik yaratılmaktadır. Bu yeni gerçeklik, eski endamla var olmaya çalışmaktadır. Yaratılan simülakrlar yeninin eski olduğuna dair düşüncüyü güçlendirmektedir. Çoğu zaman görüldüğü üzere yine “yeni, var olabilmek, tanınabilmek, tutunabilmek ve tutulabilmek için hor gördüğü eskiyi kullan[maktadır]” (Özdemir, 2017: 190). Bir sümülakrın çoğu zaman ortaya çıkışı da eski olmayanın eski bir görünümle, gerçekmiş gibi yaratımı/sunumu şeklinde gerçekleşmektedir.

Halkbilimi ürünleri sinema ve televizyonun beslediği en önemli kaynaklardır. Sinema ve televizyon sahip oldukları kurgu, ses, ışık, montaj, fon gibi tekniklerle gerçeklerin etkin biçimde simüle edildiği alanların başında gelmektedir. Çok sayıda halk geleneğinin birer uyarlaması ve yeniden biçimlendirilen birer simülakrı niteliğindeki sinema ve televizyon yapımları, tarihî birtakım olay veya kişilerden yola çıksa da çoğu zaman düşsel içeriklerle yaratılan birer simülasyondur. Geçmişte insanların doğal yaşamlarının sonucu oluşmuş hikâyeler, kahramanlar, geleneksel uygulamalar sinema ve televizyon tarafından yapay biçimde yeniden canlandırılmaktadır. Simülakrlar evreni olan sinema ile televizyon, ölmüş varlıkların kurgulandığı, gerçekliğin birer yanılsamasının oluşturulduğu araçlardır. Her yeniden kurgulama/canlandırma yeni bir gerçeklik (hipergeçkeklik) meydana getirmektedir. Baudrillard 1950’li yılların bazı tarihî filmlerini değerlendirirken bunların hipergeçkekçi bir yeniden sunum, cilalanıp parlatılmış, kusursuz birer retro filmler olduğunu ifade eder. Ünlü felsefeciyeye göre bu filmler “kusursuz, olağanüstü ‘artefactlar’, sinemayı sinema yapan halüsinasyon ve düş gücünden başka eksikleri olmayan dahice simülakrlardır” (2024: 78). Özellikle son dönemlerde bilim ve teknolojiye yaşanan büyük gelişmeler gerçeğin kusursuz görüntülerinin sunumunu olanaklı hâle getirmiştir. Sinema ve televizyon, izleyicilerine

gerçek dünyayı sunma iddiasında bulunmalarının tersine onları hakikatten koparmaktadır. Bu araçlar geleneklerin, halkbilimi ürünlerinin/icralarının işlemsel bir simülasyonla yeni bir gerçekliğe taşındığı, zaman kavramının silikleştiği mekânlar yaratmaktadır.

Sinema ve televizyon gibi elektronik araçların geleneksel kültür yaratıcı/aktarıcılarının yerini aldığı görülmektedir. Halk kültürü aktörleri, popüler kültürün aktörü medyaya yerlerini bırakmışlardır. Medya kültürel belleği yeni yorum ve değerlendirmelerle aslından uzaklaştırmış, birer simülakra dönüştürmüştür. Geleneksel Türk kültürünün bilici, bulucu, müşkül halledici, danışıcı bilgeleri Uluğ Türk, Irkıl Ata ve Dede Korkut yerlerini televizyon dizilerinin postmodern bilgeleri Kuşçu'ya, Ömer Baba'ya, Şahin Ağa'ya (Bars, 2018: 126); konargöçer yaşam tarzının kahramanları Oğuz Kağan, Manas, Bamsı Beyrek, Koroğlu yerlerini yerleşik hayatın delikanlı tipleri Yusuf Miroğlu'na, Polat Alemdar'a, Hızır Çakırbeyli'ye (Bars, 2020: 129); Osmanlı şehir hayatının hikâye anlatıcı komikleri meddahlar yerlerini Ekmek Teknesi'nin Herodot Cevdet'ine veya modern dünyanın Yılmaz Erdoğan, Cem Yılmaz gibi stand-upçılara bırakırken eskiye ait birçok şey unutulup gitmiştir. Artık geleneksel kültürün bilge, kahraman ve komedyenlerinden geriye pek bir şey kalmamıştır.

Özdemir (2017), ikincil sözlü kültür bağlamında meddahlığı değerlendirirken klasik meddahlık ile elektronik kültür ortamının aktörleri arasında gösterim tekniği bakımından benzerlikler görülmesine rağmen her dönemin kendi sözel anlatım ve gösterim aktörünü yarattığını ifade eder. Bununla beraber 1990'lı yıllarda radyoda yetişen, sonrasında “Ekmek Teknesi” dizisinde ekranlara taşınan Kadir Çöpdemir'in “Gerçeğin Ta Kendisi” adlı programındaki kendine has üslubuyla başarılı olmuş çağdaş bir (meddah) anlatım ve gösterim ustası olduğunu belirtir (2017: 251-252). Bir geleneğin kendinden önceki gelenekten etkilenmesi, onun kültürel kodları üzerinde şekillenmesi eskinin devamı/sürdürücüsü olduğu anlamına gelmemektedir. Örneğin ozan-baksı geleneği üzerine inşa edilen âşıklık geleneği eskiye çok şey borçlu olmasına rağmen o artık yeni bir gelenektir. Özellikle “medyanın sözlü kültür öğelerini devralma, yeniden işleme ve sunma aşamasında folklorun işlevi olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Ancak bu işlev, folklorun kullanılmasından değil kullanılıyormuş gibi gösterilmesinden ileri gelir” (Başer Çoban, 2011: 36). Tam da burada simülakr dediğimiz yapay/sahte ürünler ortaya çıkmaktadır. Artık icra edildiği dönemde birçok sosyokültürel işleve sahip her bir geleneksel ürün, başarılı bir pazarlama stratejisiyle bir eğlence aracına dönüştürülmüştür. Başer Çoban'ın (2011) halk hikâyesi ve hikâye anlatıcısı ile medya arasında kurulan ilişkiden söz ederken ifade ettiği “kurulan yeni yapıda [medyada haber sunumu] ise ne hikâyenin ne de hikâye anlatıcısının kökenini anımsatacak izler bulmak mümkündür. Var olduğu iddia edilen izler, popüler kültürün modern tortularıdır” (2011: 40) düşüncesi, geleneksel kültürün birer simülakra dönüşümünü açıklayıcı niteliktedir.

Geleneksel ürünlerin en yaygın gösterim alanlarından birini reklamlar oluşturmaktadır. Kısa, etkili ve yaygın kullanıma sahip olan reklamlar her türlü elektronik ve görsel alanda işlevsel olarak kullanılmaktadır. Reklamlar “şeylerin üretim ve kullanım aşamalarında doğrudan hiçbir rol üstlenmemesine karşın nesneler sisteminin ayrılmaz bir parçası hâline gelebilmektedir” (Baudrillard, 2011: 201). Reklam nesnesini çekici kılmak, pazarlayabilmek için geleneksel kültür ürünlerinden yararlanmakta, onları tüketim nesnesine dönüştürmek-

tedir. Bu özelliğiyle kültür endüstrisinin önemli ikna etme yollarından biridir. Satılan ürünün akılcılaştırmaya çalışan reklam bunu yapmak için halkın yaşamını biçimlendiren düşünüş ve davranış biçimlerini kullanmaktadır. İnsanlar kendi yaşamlarının bir parçası olarak gördükleri ürünlere daha çok ilgi duymaktadır. Bir reklamda kullanılan kültürel kahraman veya geleneksel bir motif insanların ürünü kabullenmelerini, onunla duygusal bağ kurmalarını sağlayan en etkili ikna araçlarından biridir.

Baudrillard reklamların nesnelerden söz etmesine rağmen onların hangi amaçla kullanılacağına dair bilgi vermediğinden veya çok az bilgi verdiğinden söz ederken “aslında bu göstergeler[in] sahip oldukları gerçek referanslara karşın gerçekte var olmayan bir dünya göster[diklerini]” (2011: 215) iddia eder. Gerçekte var olmayan bu dünya simülakrların evrenidir. Bu evrenin gerçek dünyanın yerini alması mümkün değildir. Eti bisküvileri reklamında bilmece; Danone yoğurtları reklamında Nasrettin Hoca; Evin margarin reklamında yöresel yemekler; Pringles çips reklamında kukla ve ramazan davulcusu; Anadolu Hayat Sigortası ve Kristal kola reklamlarında Hacivat ile Karagöz; Falım ve Fıkra sakızı reklamlarında fal ve fıkra; Nazar sakızı reklamında nazar inancı; Molfix ve Libero bezleri, Pınar sucuk, Yedigün meşrubat gibi çok sayıda reklamda masal unsurlarının kullanımında (Boyraz, 2001: 96-104) geleneksel unsurlar gerçekliklerini kaybederek birer simülakra dönüştürülmüştür. Temel olarak bir halkbilimi ürünü bağlamından koparılarak pazarlama aracına dönüştürüldüğünde gerçeklikle de ilişkisini koparmaktadır. Reklamlarla bir senaryoya dönüştürülen kültürel ürünler derinliklerini kaybetmektedir. Artık kültür bir yaşam şekli olmaktan çok, tüketilmesi gereken bir gösteri nesnesidir.

Elektronik dünya halkbilimi ürünlerinin bütün simülakrlarının iç içe geçtiği illüzyon dünyasıdır. Bu dünyada geleneksel halkbilimi ürünleri düşsel biçimde yeniden yaratılmakta, minyatürleştirilmiş halkbilimi sergilenmektedir. Halkbilimi unsurları reklamlar, çizgi-dizi filmler, sinema filmleri, belgesel yapımlar vb. aracılığıyla çoğaltılarak yaygınlaşmaktadır. Benzer ve kopya ürünler gerçekmiş gibi sunulmakta, böylece hipergerçek, simülasyon evreni oluşturulmaktadır. Eskiye yeni şekiller verilerek veya benzetilerek ortaya konan bu ürünler birer simülakrdan öteye geçememektedir. Bir simülakr varlığını gerçeğe saldıracak, onu yok ederek elde eder. Bu yüzden simülakrın olduğu yerde gerçeklikten söz edilemez. Gerçeğin yerini alan simülasyon ona şaşılacak derecede benzemektedir. Bir varlığın kopyasının üretildiği bir yerde gerçek ile kopya birbirine karışmakta, aralarındaki çizgi muğlaklaşmaktadır. Bir gerçeklik simüle edildikten sonra kendisiyle bağlarını koparmaktadır. Her yeniden kurgu yeni bir gerçeklik anlamına gelmekte, böylece eskisinden farklı bir ürün ortaya çıkmaktadır.

İnternet teknolojisi sosyal hayatla birlikte kültürel hayatı da yeniden biçimlendiren gelişmeler sağlamıştır. İnternetle kültür sanallaşmaya başlamış; ayrıntılarından arındırılmış, özetlenmiş kültür ürünlerinin yaratıldığı, aktarıldığı bir mecra hâline gelmiştir. Her dönem kendi insanını, geleneğini, sanatçısını yaratmaktadır. Çeşitli zorlamalarla bir geleneği sürdürmek mümkün değildir. Her şeyin simüle edildiği günümüz dünyasında geleneksel kültür unsurları da içleri/anlamları boşaltılarak simüle edilmektedir. Kültür ticari mal göstergesine dönüştürülerek alınıp satılmaktadır. Moda göstergesi altında tüm kültürler birer simülakra dönüşmektedir (Baudrillard, 2016: 153). Halkbiliminin geleneksel yapıtları yaratılan simü-

lakrılarla gerçekten daha gerçek ürünlere dönüştürülerek asıl kimliklerinden uzaklaştırılmaktadır. Doğal gelenekleri içerisinde özne tarafından yaratılan nesneler/ürünler, simülasyon evreninde tersine dönmüştür. Simülakrlardan oluşan nesneler, özneyi hâkimiyeti altına almıştır. Geniş kalabalıklara göre yeniden şekillenen kültürel öğeler, yaratılan yeni imgeler tarafından biçimlendirilmektedir.

İnternet teknolojisinin ortaya koyduğu gelişmelerden biri de metaverse'tür. İnsan ile makinenin iç içe geçtiği metaverse, tamamen simülakrlardan meydana getirilen sanal/hipergerçek bir dünya yaratmıştır. Artırılmış gerçeklik ortamıyla gerçek ile sanal/kurmaca, orijinal/asıl ile taklit/kopya arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Metaverse, fiziksel dünyaya paralel bir evren oluşturmuştur. Bu evren sınırların ortadan kaldırıldığı, zaman ve mekânın anlamını yitirdiği, fiziksel dünyanın bir kopyasıdır (Çiğdem, 2022: 1167-1168). Çobanoğlu (2023) metaverse'ün tüm dünyada yeni bir kültürel ergonomi süreci başlatacağını iddia eder. Ona göre yeni dijital dünya metaverse'te kültür içerikli evrenler tasarlayacaktır. Evrenlerarası kültürel bağlantıları oluşturacak olanlar da halk bilimci/kültür bilimcilerdir (Çobanoğlu, 2023: 150-151). Metaverse her topluluğun kendi geleneksel kültür evrenini yaratacağı, kültürel tasarım modellerini geliştireceği, etik kodları doğrultusunda kültür prototiplerini üreteceği yeni bir dünyadır. Bu sanal dünyada gelenek adına ortaya konulan tüm yaratımların birer simülakr, ortaya çıkan gerçeğin hipergerçek, deneyimlerin de birer simülasyon olduğu unutulmamalıdır.

Aksoy (2023), ChatGPT yapay zekâ programı ve yapay zekâ teknolojilerinin yeni halkbilimi ürünleri -masal örneğinde- oluşturduğundan söz ederken yapay zekâ motorlarının gelenek taşıyıcısı olup olmadığı sorusuna cevap arar. Aksoy'a göre (2023) ChatGPT yapay zekâ programının verilen komutlara göre ürettikleri masal metinleri, masalın bağlamsal özelliklerini yansıtmamaktadır. Çalışmada "ChatGPT ve diğer yapay zekâ motorları[nın] bu bağlamda yalnızca bu bilginin taklitlerini ortaya koy[duğu]" (2023: 534) sonucuna varılmıştır. Tunç tarafından yapılan başka bir araştırmada ise yapay zekânın modern Türk öykücülüğünde iz bırakmış bir yazarı ne kadar başarılı bir şekilde taklit ettiği araştırılmış, modern Türk edebiyatında önemli bir yere sahip öykücülerin yazdığı metinlerle yapay zekânın oluşturduğu öykülerin ayırt edilip edilmedikleri belirlenmeye çalışılmıştır. İkinci düzlemde ise ChatGPT-4.5'in öykü yazımı konusundaki düzeyi çeşitli açılardan incelenmiş, yapay zekâ tarafından üretilen anlatıların edebî değer taşıyıp taşımadığı değerlendirilmiştir. Çalışmada dikkat çekici sonuçlara ulaşılmıştır. Buna göre yapay zekânın yazdığı öyküler modern Türk öykücülüğünün önemli isimlerinden daha çok insan yazara özgü bulunmuş, öykülerin yapay zekâ tarafından mı sanatçılar tarafından mı yazıldığı ayırt edilememiş, yapay zekâ yazarları başarılı biçimde taklit ederek daha fazla beğenilmiş ancak özgün bir metin üretmemiştir (Tunç, 2026: 479-480). Bu sonuç Aksoy'un yukarıda ifade ettiği yapay zekâ motorlarının sadece bilginin taklitlerini ortaya koyduğu, kopyasını ürettiği düşüncesini de desteklemektedir.

Buna göre ChatGPT ve benzeri yapay zekâ programları birer simülakrden başka bir şey değildir. Geleneksel halk kültürünün icrasında anlatıcı ve dinleyiciler arasında karşılıklı etkileşim sonucunda meydana gelen ürünler, yapay zekâ programları tarafından büyük oranda etkisiz hâle getirilmektedir. Baudrillard (1995: 11-12) simülakrların üç düzenine karşın üç

değer yazgısının olduğunu ifade eder: Doğal bir evre (kullanım değeri), ticari bir evre (değişim değeri) ve yapısal bir evre (gösterge değeri). Buna göre de değer in doğal yasası, ticari yasası ile yapısal yasası ortaya çıkar. Bu değerler ayrımı biçimseldir, varsayımsal bir dizi içinde art arda gelir. Baudrillard bu değerlere bir dördüncüsünü daha ekler: fraktal evresi. Bu evrede hiçbir gönderme ve gerçek anlamda sözü edilebilecek bir değer yasası yoktur. Verilen birtakım komutlarla yapay zekâ programları ile üretilen halkbilimi ürünleri simülakrların fraktal evresini oluşturur. Çünkü masal örneğinde olduğu gibi doğal bir süreç içerisinde kendi bağlamında belli işlevlerle yaratılan, bu bağlam içerisinde hayatıyetini sürdüren halkbilimi ürünleri/geleneksel uygulamalar tamamen yapay bir mekânda geleneğin ne olduğundan habersiz elektronik araçlar tarafından gerçeklik algısı üzerinden yeniden yaratılmaktadır. Yapay zekâ programları sorulan her soruya cevap verme eğiliminde olduklarından verdikleri cevapların doğruluğundan, gerçekliğinden şüphe uyandırmaktadır. Nitekim ChatGPT'ye "Manas ile tek boynuzlu at destanı hakkında bilgi verir misin?" gibi gerçekte olmayan bir destan hakkında soru sorulduğunda buna da cevap verdiği; konuşma devam ettirilip "Gerçekten Manas ve tek boynuzlu at destanı var mıdır?" sorusu yöneltildiğinde ise "ChatGPT yaptığı hatalı eklemeden ötürü özür dileyip gelenekte gerçekte var olan Manas destanı hakkındaki bilginin doğru olduğunu, onun tek boynuzlu atı hakkında bir bilgisi olmadığını söy[ler]" (Aksoy, 2023: 528-529). Gelenekte olmayan bir durumun gerçekmiş gibi kabul edilip olmayan bir anlatıdan söz etmek hiçbir değer yasasının bulunmadığı bir devreye girildiğini göstermektedir. Halkbilimi ürünlerinin radyo, televizyon, internet gibi elektronik mecralarda ticari bir meta olarak pazarlanma dönemi bitmiş; değer yasalarının ortadan kalktığı elektronik dünyanın simülakrlarla örölü yeni bir evresi olan yapısal yasa aşaması başlamıştır.

Geçmişte çeşitli ihtiyaçlar sonucunda ortaya çıkan halkbilimi ürünleri yaratılıp icra edildiği toplumların yaşam biçimini şekillendirirken simülasyon evreninde yeniden üretilen benzer ürünler yeni toplumsal yapının bugünüyle beraber geleceğini de şekillendirmektedir. Simülasyon evreninin simülakrları tarafından sunulan ürünler özgün bir gerçekliğe sahip değildirler. Doğal icra ortamının dışına çıkarılan her üründe olduğu gibi bunlarda da aslından, gerçek işlevinden uzaklaştırıldığı görülmektedir. Toplumsal yaşam ve düşünceler artık simülakrlar tarafından yeniden üretilmektedir. Kendilerini toplumun bir parçası olarak sunan bu yalancı gelenekler bilinçli biçimde önce toplumu parçalamakta, sonrasında parçaları yeni biçimde bir araya getirerek yeni bir toplum yapısı yaratmaktadır. Onlardanmış izlenimi verilen gelenekler küçük bir simülakrların içerisinde modern dünyayı biçimlendirmekte; gelenekle ilişkileri kalmamış yeni uygulamalar ortaya çıkarmaktadır. Simülasyon evreninin simülakrları gelenekleri işlevsizleştirmektedir. Doğal toplumsal yaşamın geleneksel uygulamalarının tüm işlevlerini aynı anda sergilemek amacıyla olduğunu iddia eden bu yeni dünyada aslında hiçbir işlevden söz edilememektedir.

Baudrillard bir nesnenin başka bir nesnenin tıpatıp aynısı olamayacağını düşünür.

Çünkü bir nesne bir başka nesnenin tıpatıp aynısı ise bu o nesnenin bir benzeri olduğu anlamına değil ondan daha da kusursuz bir şey olduğu anlamına gelir. Asla benzerlik diye bir şey olamayacağı gibi, tıpkısının aynısı gibi bir şeyden de söz edilemez. Tıpkısının aynısı olan zaten benzerlik ötesi bir şeydir, yalnızca hakikate benzeyip de hakikatin

kendisi olduğunu iddia etmeyenler konusunda kesin benzerlikten söz edilebilir. (2024: 157-158)

Günümüz dünyasında geleneksel bağlamlarından koparılıp yeniden yaratılan halkbilimi ürün ve uygulamalarının çeşitli alanlarda yaşatılmaya çalışılması geleneğin aslı olduğu iddiasını taşımaktadır. Yeniden güncellenerek yaratılan halkbilimi ürünlerindeki sorun kendilerini gerçek olarak gösterme temayülünde bulunmalarıdır. Bu gösteri biçimi/iddiası onları gerçeğe yaklaştırmaktan ziyade gerçekmiş gibi algılanan simülakrlara dönüştürmektedir. Birbirinin tıpatıp aynı olan iki nesneden söz edilemeyeceği gibi bir gerçeğin aynıısının yeniden yaratımından da söz edilemez. Bundan dolayı gerçeğin aslı olma iddiasıyla ortaya konulan her şey gerçekten uzaklaşmakta, hipergerçeklik yaratmaktadır. Hipergerçeklikler hiçbir zaman hakikat değerine sahip olmayan birer simülasyondan ibarettir. Bir şey hipergerçekliğe dönüşmeye, ikizleşmeye başladığında artık aslı/orijinali kalmamıştır.

Bıyık Öksüz (2023), İstanbul'un ticari, tarihi ve kültürel bakımdan önemli kentsel odaklarından Ordu Caddesi'nin taşıdığı gerçeklik kalıntılarını simülasyon kuramı çerçevesinde tartışmaya açarken bazen modern toplumların simülasyon evreninde tüketim toplumunun kodlarını kullandığını bazen de bu kodları kullanmadan yere özgü gerçeklikler kurduğunu belirtir. Bir mekân modern toplum kodlarıyla çok sayıda simülakr üretebilmektedir (Bıyık Öksüz, 2023: 230-231). Bir mekâna ait gerçeklik, kendi geleneksel bağlamından koparılıp farklı bağlamlarda kullanılmaya başlandığında hipergerçeği ifade eden bir simülakra dönüşür. Oğuz "Paldır Kültür Kentleşmeler" (2019) adlı eserinde hızlı ve kontrolsüz kentleşme süreçlerinde ihmal edilen kültür unsurlarını ele alır. Oğuz genel itibarıyla Türkiye'de yeni kentlerin geleneksel kültürü yaşatma ve aktarma amacına uygun olarak kurgulanmamasından yakınlıkla kentlerin inşasında geleneklerin sürekliliğini sağlayacak kültür mekânlarının yer aldığı alternatif çözümler önerir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde bakıldığında Oğuz tarafından yeni kentlerin geleneksel kültür unsurlarının yaratılıp yaşatıldığı mekânlar olarak tasarlanması da beraberinde çok sayıda simülakrı ortaya çıkaracaktır. Oğuz'un hızlı ve kontrolsüz kentleşme süreçlerinde kültürel unsurların ihmal edildiğine dair düşüncesine katılmamak mümkün değildir. Ancak her ne kadar en etkin ve yaygın simülakrlar elektronik kültür ortamında yaratılmakta olsa da gerçek olmadığı hâlde gerçeğin yerini tutan her ürünün birer simülakr olduğunu unutmamak gerekir. Bu bakımdan yeni bilgi ve teknolojik gelişmelere ve bunun sonucunda oluşacak yeni yaşam koşullarına göre planlanan kentlerin içerisinde eskinin yaşanacağı mekânların tasarımı bu ürünleri birer simülakra dönüştürecektir. Yeninin içerisinde eski olduğu gibi yaşatılamaz. Eski kendisini yeniye uyarlayarak yaşayabilir ki bu durumda eskinin gelenekselliğinden bahsetmek mümkün değildir. Her gün hızla değişen ve gelişen bilgi ve teknolojiyle iç içe yaşayan postmodern dünyanın bireyi, modern ve öncesine ait evrenin kültürel geleneklerini olduğu gibi yaşayamaz. Eskiye ait birer simülasyon evreni yaratmaktansa yeni dönemin bilgi ve teknolojilerine uygun yeni geleneksel uygulamaların yaratımı daha sürdürülebilir gibi görünmektedir.

Bu açıklamalar ışığında çeşitli imaj ve sembollerle kendi ve çevrelerini anlamaya çalışan, haz/arzu temelinde hareket eden, gerçeklikle bağını koparan, yapay biçimde oluşturulmuş tüketime yönlendirilen, dijital ve genetik kodlamalarla yeni bir görünüme dönüş-

türülen günümüz dünyasında, gerçek hayatta yaşama imkânını kaybeden birçok halkbilimi ürününün/uygulamasının varlığını devam ettirecek yeni icra mekânları gerekmektedir. Bu durum bir tercih değil, zorunluluktur. Yeninin var olabilmek için eskiye ihtiyacı olduğu gibi eskinin de tutunabilmek/unutulmamak için yeniye ihtiyacı vardır. Eskiye yeni şekiller verilerek veya benzetilerek ortaya konan simülakrlar, halkbilimi ürünlerinin yeniden yaratılma/yaşatılma aracıdır. Her şeyin simüle edildiği günümüz dünyasında geleneksel kültür unsurları da bundan payını almaktadır. Yaratılan/güncellenen ve çoğu zaman geleneksel yapısından farklı şekillerle birer simülakra dönüştürülen halkbilimi ürünleri, simülasyon evreninde yeni bir gerçeklik değerine/hipergerçekliğe sarılarak varlığını sürdürmeyi denemektedir. Ancak bu gerçeklik eskisinin aynısı değildir. Birer simülakra dönüşen halkbilimi ürünleri anlamsal dizgede yeni değerler yüklenmektedir. Halkbilimi ürünlerinin yeni yaratım/yaşam mekânları düşselle aralarındaki sınırları da ortadan kaldırmaktadır. Korunmaya çalışılan bir halkbilimi ürününün simülakra dönüşmekten başka bir yolu görünmemektedir. Simülakra dönüşen bir halkbilimi ürününün aslıyla bağıny sağlayan birçok işlevini kaybetmesi -olumsuz bir durum gibi görölse de- her şeye rağmen geniş kalabalıklara hitap etmesini sağlaması bakımından önemli ve gereklidir. Bu bakımdan simülakrlarla çevrili yeni dünyada halkbilimi ürünleri ya yok olacak ya da birer simülakra dönüşerek yeni bir imgeyle yaşamaya çalışacaktır. Bizce bu iki yoldan en makulu -çeşitli olumsuzluklarına rağmen- ikincisidir.

Sonuç

Bugün her alanda simüle edilmiş hipergerçek bir dünyada yaşanmaktadır. Halkbiliminin geleneksel ürünleri de yeniden yaşama döndürölme adına bu simülakrların yoğun biçimde kullanıldığı sahalardan birini oluşturmaktadır. Bilim ve teknolojinin hüküm sürdüğü günümüz dünyasında simülasyon arz talep ilişkisine göre ortaya çıkmaktadır. Bir simülakr ancak ona inanan/inanmak isteyen bir toplum içerisinde hipergerçeklik olarak algılanabilir. Özellikle televizyon, bilgisayar gibi elektronik araçlar halkbilimi ürünlerini gerçeklikten hipergerçekliğe taşıyan/dönüştüren simülakrlar yaratmaktadır.

Geleneksel ürünler, izleyenlerini egemenliği altına alan birer gösteri nesnesine dönüşmüştür. Simülasyon evreninde içi boşaltılan gerçekler, yeni gerçekliklerle örölmektedir. Bu evrende hiçbir gerçek eskisi gibi değildir. Teknolojik cihazlar, iletişim araçları icra ortamında anlamlı olan geleneklerin içeriklerini boşaltmaktadır. Gerçek dünyanın göstergeleri yeni biçim ve içeriklerle doldurulmaktadır. Çeşitli teknolojik araçlarla yeniden yaratılan halkbilimi ürünlerinin içerik ve mesajları buharlaştırılırken ortada bir gerçeklik kalmamaktadır. Kurgu ve yapaylık gerçeğin önüne geçerek hipergerçeklik yaratmaktadır.

Halkbilimi ürünlerinin geleneksel bağlamlarından koparılarak yeniden kurgulanıp birer göstergeye dönüştürölmesi onları birer simülakr hâline getirmiştir. Gerçeğin kusurlu olması tabiatının bir gereğidir. Halkbilimi ürünlerinin her bir icrası da kendi içerisinde çeşitli eksiklikler/kusurlar taşır. Simüle modellerle yeniden tüketime sunulan kültür ürünleri sahip oldukları kusursuz biçim ve içerikleriyle de gerçeklikten uzaklaşmaktadır. Halkbilimi ürünleri etrafında yaratılan simülakrlar yeni kültür biçimleri, toplumsal kodlar yaratmaktadır. Geleneksel yaratım/aktarım ortamlarındaki anlam ve mesajlarını yitiren halkbilimi simülakrları,

birer tüketim nesnesine dönüştürülerek kültür endüstrisinin birer aparatı hâline getirilmektedir. Tüm olumsuzluklarına rağmen halkbilimi ürünlerinin -farklı şekil ve içeriklerle de olsa- yaşamlarını sürdürmek için simülakra dönüşmekten başka bir yolu da görünmemektedir.

Not

- * Araştırmacılar arasında “halkbilimi” teriminin yazımıyla ilgili bir birlik bulunmamaktadır. TDK tarafından yazımı “ halk bilimi” şeklinde kabul edilen terim, bu çalışmada derginin yaygın kullanıma bağlı olarak “halkbilimi” şeklinde kullanılmıştır.

Araştırma ve yayın etiği beyanı: Bu makale, orijinal veriler temelinde hazırlanmış özgün bir araştırma makalesidir. Yazar, araştırma ve yayım sürecinde etik ilkelere ve kurallara uymuştur.

Yazarların katkı düzeyleri: Birinci yazar %100.

Etik komite onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çıkar çatışması: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Research and publication ethics statement: This article constitutes an original research paper based on original data. The author adhered to ethical principles and rules throughout the research process.

Contribution rates of authors to the article: First author %100.

Ethics committee approval: Ethics committee approval is not required for the study.

Support statement: No financial support was received for the study.

Statement of interest: There is no conflict of interest between the authors of this article.

Kaynakça

- Aksoy, H. (2023). Folklor ve gelenek kavramlarına “chatgpt’nin yazdığı masallar üzerinden bakmak”. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi, Özel Sayı 1*, 524-536. doi: 10.51531/korkutataturkiyat.1361382.
- Antonio, R. J. (2008). The passing of Jean Baudrillard. *Fast Capitalism*, 4(1), 161-171. doi: 10.32855/fcapital.200801.016.
- Antony, S., & Tramboo, I. A. (2020). Hyperreality in media and literature: An overview of Jean Baudrillard’s simulacra and simulation. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 7(10), 3314-3318.
- Bars, M. E. (2018). Sözlü gelenekten elektronik döneme bilgelik dönüşümü: İrkıl Ata’dan Şahin Ağa’ya. *Millî Folklor*, 117, 120-130.
- Bars, M. E. (2020). Medya merkezli kahraman dönüşümü: Alp/alperenden postmodern delikanlılığa. *Millî Folklor*, 128, 126-137.
- Başer Çoban, S. (2011). Medya ve halk hikâyeleri arasındaki ilişki üzerine bir deneme. *Millî Folklor*, 92, 34-40.
- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün şeffaflığı -aşırı fenomenler üzerine bir deneme-* (E. Abora & I. Ergüden. Çev.) Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (2010). *Simulacra and simulation*. (S. F. Glaser Trans.) The University of Michigan

Press.

- Baudrillard, J. (2011). *Nesneler sistemi* (O. Adanır. & A. Karamollaoğlu. Çev.) Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (O. Adanır. Çev.) Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2024). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır. Çev.) Doğu Batı.
- Bıyık Öksüz, K. (2023). Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında İstanbul-Ordu Caddesi'nde kentsel deneyim anlatıları. *Tasarım Kuram*, 19(38), 217-232. doi: 10.59215/tasarim-kuram.2023.379.
- Boyraz, Ş. (2001). Halk kültürü unsurlarının televizyon reklamlarında kullanılması. *Milli Folklor*, 49, 93-108.
- Boztepe, S. (2021). Kitap tasarımında artırılmış gerçeklik (ar) uygulamalarının simülasyon kuramı bağlamında değerlendirilmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(120), 92-102. doi: 10.29228/ASOS.52165.
- Çiğdem, S. (2022). Dijital dönüşüm sürecinde metaverse olgusunu Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirmek. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(3), 1156-1175. doi: 10.32709/akusosbil.1107098.
- Çobanoğlu, S. F. (2023). *Halkbilimi ve metaverse yeni dünyaların beşiğinde*. Paradigma Akademi.
- Düzgün, D. (2023). Âşık tarzı hikâye geleneği araştırmalarında bilgi ve yöntem güncelleme sorunları ve çözüm önerileri. *Culture and Civilization*, 1(4), 1-11.
- Ekici, M. (2008). Geleneksel kültürü güncellemek üzerine bir değerlendirme. *Milli Folklor*, 80, 33-38.
- Fidan, S. (2016). Âşıklık geleneği ve medya endüstrisi ilişkisi üzerine bir araştırma. [Yayımlanmamış doktora tezi] Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gane, M. (2003). *Baudrillard's bestiary: Baudrillard and culture*. Routledge.
- Günay, İ. E. (2021). *Jean Baudrillard ve simülasyon kuramı: Bir simülakr olarak sarı yelekliler*. [Yayımlanmamış doktora tezi] Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 19, 65-84.
- Huyssen, A. (1989). In the shadow of McLuhan: Jean Baudrillard's theory of simulation. *Assemblage*, 10, 6-17.
- Kaneva, N. (2018). Simulation nations: Nation brands and Baudrillard's theory of media. *European Journal of Cultural Studies*, 21(5), 631-648. doi: 10.1177/1367549417751149.
- Kasza, J. (2016). Simulacra and simulation: the impact of ict upon "radical transformation" of culture. *ICT Management for Global Competitiveness and Economic Growth in Emerging Economies*, 4, 178-182.
- Koch, A. M. & Elmore, R. (2006). Simulation and symbolic exchange: Jean Baudrillard's augmentation of Marx's theory of value. *Politics & Policy*, 34(3), 556-575. doi: 10.1111/j.1747-1346.2006.00028.x.
- Lane, R. J. (2006). *Fifty key literary theorists*. Routledge.
- Lechte, J. (2008). *Fifty key contemporary thinkers from structuralism to post-humanism*. Routledge.
- Oğuz, M. Ö. (2019). *Paldır kültür kentleşmeler*. Geleneksel.
- Özdemir, N. (2017). *Kültür bilimi ve yönetimi*. Grafiker.

- Scott, J. (Ed.). (2007). *Fifty key sociologists: The contemporary theorists*. Routledge.
- Tunç, G. (2026). Öykü yazarı olarak yapay zekâ: Chatgpt örneğinde yapay zekânın öykü yazma kabiliyeti. *folklor/edebiyat*, 126 (32), 459-482. doi:10.22559/folklor.5014.
- Webster's Encyclopedic Dictionary of The English Language*. (B. S. Cayne, Editorial director. & D. E. Lechner, Managing editor.). (bs.y. ve t.y.).
- Wernick, A. (2010). Simulation. *The Baudrillard Dictionary içinde (199-201)*. (R. G. Smith. Ed.) Edinburgh University Press.
- Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and simulacrum: Jean Baudrillard and European postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*, 3(3), 76-80. doi: 10.26417/ejis.v8i1.p76-80.
- Yıldırım, D. (1998). Türk folklor araştırmalarının problemleri. *Türk Bitiği* içinde (65-75) Akçağ.
- Yılmaz, O. (2023). Tersine çevrilen idealizm ve modern sanatın simülakrları. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(36), 165-188. doi: 10.29228/TIDSAD.68758.



Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
(This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License).