

**DİJİTAL BEDENİN ONTOLOJİSİ: POSTHÜMAN VARLIK VE İLETİŞİMDE  
BEDENSEL SİMÜLAKR**

**THE ONTOLOGY OF THE DIGITAL BODY: POSTHUMAN BEINGS AND BODILY  
SIMULACRA IN COMMUNICATION**

**Doç. Dr. Nurgül ERGÜL**

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü,  
[nurgulergul@cumhuriyet.edu.tr](mailto:nurgulergul@cumhuriyet.edu.tr), Sivas, Türkiye

Orcid Id: 0000-0002-9473-1474

**Dr. Öğr. Üyesi Ebru KANGAL ERDEM**

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü,  
[eerdem@cumhuriyet.edu.tr](mailto:eerdem@cumhuriyet.edu.tr), Sivas, Türkiye

Orcid Id: 0000-0002-9478-3178

**Dr. Semih VERGİ**

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, [semihvergi@gmail.com](mailto:semihvergi@gmail.com),  
Tokat, Türkiye

Orcid Id: 0000-0002-0913-764X

**ÖZET**

Bu çalışma, dijital iletişim çağında bedenın ontolojik statüsünü yeniden kavramsallaştırmayı amaçlamaktadır. Mevcut literatürde dijital beden çoğunlukla temsili, görsel ve kültürel pratikler çerçevesinde ele alınmakta; ancak bu yaklaşımlar bedenin varlık statüsünü sistematik ve bütüncül bir biçimde tartışmakta yetersiz kalmaktadır. Bu bağlamda çalışma, dijital bedenin yalnızca temsili bir uzantı mı yoksa başlı başına özgül bir varlık kipi mi olduğu sorusuna odaklanmaktadır. Çalışma, kavramsal analiz ve karşılaştırmalı kuramsal okuma yöntemine dayanmaktadır. Analitik çerçeve, Martin Heidegger'in ontolojik yaklaşımı, Maurice Merleau-Ponty'nin beden fenomenolojisi, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve Rosi Braidotti'nin posthüman özne yaklaşımı üzerinden yapılandırılmıştır. Bu kuramsal eksenler aracılığıyla dijital bedenin varlık, deneyim, temsil ve özneleşme boyutları ilişkisel bir bütünlük içinde

yeniden değerlendirilmiştir. Çalışma, dijital bedenin yalnızca bir temsil düzeyine indirgenemeyeceğini; aksine deneyimsel, teknolojik ve ağsal ilişkiler içinde kurulan çok katmanlı bir ontolojik varlık kipi olarak kavranması gerektiğini ileri sürmektedir. Bu doğrultuda dijital bedenin, bir yandan simülasyon ve gösterge rejimleri içinde indirgenme eğilimi gösterdiği, diğer yandan ise yeni varoluş imkânları üreten ilişkisel bir oluş süreci olarak işlediği ortaya konulmaktadır. Bu çalışma, dijital beden tartışmalarını ontoloji ekseninde sistematikleştirerek literatürdeki parçalı yaklaşımları bütüncül bir kuramsal çerçeve içinde yeniden konumlandırmakta ve iletişim sosyolojisi bağlamında beden, teknoloji ve varlık ilişkisini yeniden düşünmeye katkı sunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** İletişim Sosyolojisi, Yeni Medya, Ontoloji, Posthümanizm, Dijital Beden, Varoluşsal Arayüz

## THE ONTOLOGY OF THE DIGITAL BODY: POSTHUMAN BEINGS AND BODILY SIMULACRA IN COMMUNICATION

### ABSTRACT

This study aims to reconceptualize the ontological status of the body in the age of digital communication. In the existing literature, the digital body is predominantly addressed within the framework of representational, visual, and cultural practices; however, these approaches remain insufficient in systematically and comprehensively examining the ontological status of the body. In this context, the study focuses on the question of whether the digital body is merely a representational extension or should be understood as a distinct mode of being in its own right. The study is based on conceptual analysis and comparative theoretical reading. The analytical framework is structured through Martin Heidegger's ontological approach, Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of the body, Jean Baudrillard's theory of simulation, and Rosi Braidotti's posthuman subject approach. Through these theoretical axes, the dimensions of being, experience, representation, and subjectivation of the digital body are re-evaluated within a relational totality. The study argues that the digital body cannot be reduced to a level of representation; rather, it should be conceptualized as a multi-layered ontological mode of being constituted within experiential, technological, and networked relations. In this respect, it is demonstrated that while the digital body tends toward reduction within regimes of simulation and signification, it simultaneously operates as a relational process that generates new modes of existence. By systematizing debates on the digital body along an ontological axis, this study repositions fragmented approaches in the literature within a coherent theoretical framework and contributes to rethinking the relationship between body, technology, and being within the context of the sociology of communication.

**Keywords:** Sociology of Communication, New Media, Ontology, Posthumanism, Digital Body, Existential Interface

## 1. GİRİŞ

Dijitalleşmenin hız kazandığı son otuz yılda, bedenın iletişim içindeki konumu radikal biçimde dönüşmüş; beden, yalnızca fiziksel bir varlık olmaktan çıkarak veri, imge ve algoritmik süreçler içinde yeniden üretilen çok katmanlı bir yapıya evrilmiştir. Bu dönüşüm, yeni medya çalışmaları içinde özellikle kimlik sunumu, görünürlük ve temsil pratikleri üzerinden kapsamlı biçimde incelenmiştir. Erken dönem çalışmalarda dijital ortamlar, bireyin kendini yeniden kurgulayabildiği alanlar olarak ele alınmış; çevrimiçi kimliğin akışkanlığı ve çoğulluğu vurgulanmıştır (Turkle, 1995; Poster, 2001). Bunu izleyen çalışmalar ise sosyal medya platformlarının yükselişiyle birlikte, bedenın görsel temsilleri, öz-sunum stratejileri ve performatif kimlik pratikleri üzerine yoğunlaşmıştır (Boyd, 2014; Papacharissi, 2010).

Bu literatür, dijital bedenın kültürel ve iletişimsel boyutlarını görünür kılmak açısından önemli katkılar sunmakla birlikte, büyük ölçüde temsili düzeyde kalmaktadır. Beden, çoğunlukla bir “görünme” ve “sunulma” nesnesi olarak ele alınmakta; onun ontolojik statüsü, yani ne tür bir varlık olarak düşünülmesi gerektiği sorusu arka planda kalmaktadır. Oysa bedenın dijital ortamlarda veri, imge ve etkileşimsel süreçler aracılığıyla yeniden üretilmesi, yalnızca temsili bir dönüşüm değil, aynı zamanda varlık düzeyinde bir yeniden konumlanma anlamına gelmektedir. Bu durum, dijital bedenın yalnızca kültürel ya da sosyolojik değil, aynı zamanda ontolojik bir problem olarak ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, bedenın ontolojik statüsüne ilişkin klasik felsefi yaklaşımlar önemli bir teorik zemin sunar. Martin Heidegger (1962/1996), varlığı nesnel bir kategori olarak değil, dünyada-olma (being-in-the-world) biçimi olarak kavramsallaştırarak, insan varoluşunu ilişkisel ve zamansal bir süreç içinde düşünmüştür. Bu yaklaşım, bedenın yalnızca fiziksel bir nesne değil, varoluşun açığa çıktığı bir alan olduğunu ortaya koyar. Benzer biçimde Maurice Merleau-Ponty (1962), bedenın dünyayla kurulan ilişkinin temel zemini olduğunu ileri sürerek, algı ve deneyimi bedensel bir süreç olarak yeniden tanımlamıştır. Bu fenomenolojik perspektif, dijital bedenın yalnızca bir temsil değil, aynı zamanda deneyimsel bir varlık olarak ele alınmasına imkân tanır. Öte yandan, postmodern ve çağdaş kuramlar, bedenın dijital ortamlardaki dönüşümünü farklı bir düzlemde tartışmaya açmıştır. Jean Baudrillard (1994), simülasyon kuramı çerçevesinde, çağdaş toplumda gerçekliğin yerini temsillerin aldığını ileri sürerek, bedenın de bu simülakr düzeni içinde yeniden üretildiğini savunmuştur. Dijital beden bu bağlamda, artık referansını kaybetmiş bir imge olarak hipergerçeklik içinde konumlanır. Buna karşılık Rosi Braidotti (2013), posthüman özne yaklaşımıyla, insan-merkezci ontolojinin çözülmekte olduğunu ve bedenın teknolojiyle birlikte yeni bir varoluş kipine dönüştüğünü ileri sürer. Bu perspektif, dijital bedeni yalnızca

kayıp ve yabancılaşma üzerinden değil, aynı zamanda yeni ontolojik imkânlar üzerinden düşünmeyi mümkün kılar.

Ancak mevcut literatür incelendiğinde, bu kuramsal yaklaşımların büyük ölçüde birbirinden kopuk biçimde ele alındığı görülmektedir. Yeni medya çalışmaları dijital bedenın temsili ve performatif boyutuna odaklanırken, felsefi yaklaşımlar bedenin ontolojik ve fenomenolojik temellerini tartışmakta; posthüman kuram ise bu dönüşümü daha çok özneleşme süreçleri üzerinden ele almaktadır. Bu parçalı yapı, dijital bedenin ontolojik statüsüne ilişkin bütüncül bir çerçevenin eksikliğine işaret etmektedir. Dolayısıyla literatürdeki temel boşluk, dijital bedenin temsil, deneyim ve varlık boyutlarını bir arada ele alan sistematik bir ontolojik analiz eksikliğidir.

Bu çalışma, söz konusu boşluğu gidermeyi amaçlamakta ve şu temel araştırma sorusuna odaklanmaktadır: Dijital beden, çağdaş iletişim ortamlarında yalnızca temsili bir yapı mıdır, yoksa ontolojik olarak yeni bir varlık kipine mi işaret etmektedir? Bu sorudan hareketle çalışma, dijital bedenin ne yalnızca bir simülasyon yüzeyi ne de bütünüyle özgürleşmiş bir posthüman form olarak ele alınabileceğini; aksine ontolojik indirgeme ile yeni varoluş imkânları arasında konumlanan gerilimli bir yapı olduğunu ileri sürmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın temel katkısı üç düzeyde ortaya konulmaktadır. İlk olarak, dijital bedenin yalnızca temsili bir uzantı değil, ilişkisel ve çok katmanlı bir ontolojik varlık kipi olarak kavramsallaştırılabileceği gösterilmektedir. İkinci olarak, Heidegger, Merleau-Ponty, Baudrillard ve Braidotti'nin kuramsal yaklaşımları bütüncül bir analitik çerçevede bir araya getirilerek literatürdeki parçalı yapı aşılmaktadır. Üçüncü olarak ise dijital bedenin iletişim sosyolojisi bağlamında yalnızca bir ifade aracı değil, varoluşun kurulduğu bir iletişimsel alan olduğu ileri sürülmektedir.

Çalışma bu çerçevede ilerleyerek öncelikle dijital bedenin ontolojik sorunsalını tartışmakta; ardından fenomenolojik, simülasyon kuramı ve posthüman yaklaşımlar aracılığıyla bu yapıyı farklı düzlemlerde analiz etmektedir. Son olarak, elde edilen bulgular iletişim sosyolojisi perspektifinden değerlendirilerek dijital bedenin çağdaş iletişim biçimleri içindeki konumu sorgulanmaktadır.

## 2. YÖNTEM

Bu çalışma, dijital bedenin ontolojik statüsünü incelemek üzere kavramsal analiz ve karşılaştırmalı kuramsal okuma yöntemine dayanan nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Kuramsal çalışmalarda amaç, ampirik genellemeler üretmekten ziyade, belirli bir olguyu

açıklayan kavramları açıklamak (explication), ayırtırmak (differentiation) ve yeniden konumlandırmaktır (reframing) (Machlup, 1978; Swedberg, 2012). Bu doğrultuda çalışma, dijital bedene ilişkin dağınık tartışmaları sistematik bir çerçevede bir araya getirerek ontolojik düzlemde yeniden değerlendirmeyi hedeflemektedir.

### 3. ARAŞTIRMA TASARIMI

Çalışmanın analitik stratejisi üç aşamadan oluşmaktadır:

- (1) Kavramsal ayırtırma: “dijital beden”, “temsil”, “deneyim” ve “varlık” kavramlarının literatürdeki kullanımları çözümlemeye tabi tutulmuş; kavramların birbirine indirgenmesini önleyecek tanımsal sınırlar belirlenmiştir (Sartori, 1970).
- (2) Karşılaştırmalı kuramsal okuma: Farklı kuramsal geleneklerden seçilen metinler, aynı olguyu (dijital beden) açıklama kapasiteleri açısından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir (Ragin, 1987).
- (3) Sentez ve yeniden çerçeveleme: Elde edilen bulgular, dijital bedenin temsilden ibaret olmadığı; ilişkisel, deneyimsel ve teknolojik ağlar içinde kurulan çok katmanlı bir varlık kipi olduğu yönündeki açıklama altında bütünleştirilmiştir (Swedberg, 2014).

### 4. KURAMSAL ÖRNEKLEM

Analiz, dört tamamlayıcı kuramsal eksen üzerine kurulmuştur: Martin Heidegger’in ontolojisi, Maurice Merleau-Ponty’nin beden fenomenolojisi, Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramı ve Rosi Braidotti’nin posthüman özne yaklaşımı. Bu seçim, maksimum açıklayıcılık (maximum explanatory leverage) ilkesine dayanmaktadır:

Heidegger, varlığı dünyada-olma olarak kavramsallaştırarak bedenin ontolojik zeminini kurar (Heidegger, 1962/1996).

Merleau-Ponty, bedeni algı ve deneyimin kurucu koşulu olarak ele alır ve temsil–deneyim ayrımını aşar (Merleau-Ponty, 1962).

Baudrillard, dijital bağlamda bedenin simülaklaşma ve hipergerçeklik süreçleri içindeki dönüşümünü açıklar (Baudrillard, 1994).

Braidotti ise insan-merkezci öznenin çözülmesiyle birlikte bedenin posthüman, ilişkisel ve ağsal bir varlık kipine evrildiğini ileri sürer (Braidotti, 2013).

Bu dört eksen birlikte kullanıldığında, dijital bedenın ontolojik (varlık), fenomenolojik (deneyim), temsili (simölasyon) ve özneleşme (posthüman) boyutları aynı analitik çerçevede değeriendirilebilmektedir. Böylece literatürdeki parçalı yaklaşımlar arasında kuramsal bütünlük sağlanmaktadır.

Çalışmanın temel araştırma sorusu, dijital bedenın ontolojik statüsüne ilişkindir. Bu tür bir soru, doğası gereği ölçülebilir değışkenler veya nedensel testler üzerinden değil, kavramsal açıklık ve kuramsal tutarlılık üzerinden yanıtlanabilir (Sayer, 2010). Dolayısıyla ampirik veri temelli yöntemler, “dijital beden nedir?” sorusunu değil, en fazla “nasıl kullanılır/görünür?” sorusunu yanıtlayabilir. Buna karşılık kavramsal analiz ve kuramsal karşılaştırma, bedenın ne tür bir varlık olarak düşünölmesi gerektiğini tartışmaya açarak araştırma sorusuyla doğrudan örtüşür. Bu nedenle seçilen yöntem, araştırma sorusunun doğasıyla nedensel olarak uyumludur: Ontolojik bir problem, ontolojik ve kavramsal araçlarla analiz edilmiştir.

## 5. GEÇERLİK VE SINIRLILIKLAR

Kuramsal çalışmalar için geçerlik, bulguların tekrarlanabilirliğinden ziyade içsel tutarlılık, kavramsal açıklık ve açıklama gücü ile değeriendirilir (Maxwell, 2012). Bu çalışmada geçerlik; (i) kavramların açık tanımlanması, (ii) seçilen kuramsal çerçevenin sistematik biçimde uygulanması ve (iii) farklı yaklaşımlar arasında kurulan tutarlı ilişkiler yoluyla sağlanmıştır. Bununla birlikte çalışma, belirli kuramsal geleneklerle sınırlıdır; ampirik veri üretmemekte ve tüm dijital pratikleri kapsama iddiası taşımamaktadır. Bu sınırlılık, çalışmanın amacının kavramsal açıklama ve kuramsal bütünlleştirme olmasıyla ilişkilidir. Sonuç olarak, bu yöntemsel yaklaşım, dijital bedenın yalnızca temsili bir yapı olarak değil, ilişkisel, deneyimsel ve teknolojik olarak kurulan bir ontolojik varlık kipi olarak yeniden kavramsallaştırılmasına imkân tanımaktadır.

## 6. DİJİTAL BEDENİN ONTOLOJİK SORUNSAI: VARLIK VE DENEYİM

Dijital bedenın ontolojik statüsünü tartışabilmek için öncelikle bedenın ne tür bir varlık olarak kavrandığı sorusuna geri dönmek gerekmektedir. Zira dijitalleşme, bedeni yalnızca yeni bir temsil rejimi içine yerleştirmekle kalmaz; aynı zamanda onun varlık koşullarını da dönüştürür. Bu bağlamda, dijital bedenın yalnızca “görünen” bir yüzey mi yoksa “var olan” bir yapı mı olduğu sorusu, ontolojik bir problem olarak ortaya çıkar.

Martin Heidegger'in ontolojisi, bu sorunun temellendirilmesi açısından kritik bir başlangıç noktası sunar. Heidegger (1962/1996), varlığı nesnel bir kategori olarak değil, dünyada-olma (being-in-the-world) biçimi olarak kavramsallaştırır. Bu yaklaşımda insan, dünyadan ayrı bir özne değil; aksine dünya ile ilişkisi içinde var olan bir varlıktır (Dasein). Bu ilişkisel ontoloji, bedeni yalnızca fiziksel bir nesne olarak değil, varlığın açığa çıktığı bir alan olarak konumlandırır. Dolayısıyla beden, temsil edilen bir yüzey değil; dünyayla kurulan anlamlı ilişkilerin gerçekleştiği ontolojik bir zemindir. Bu perspektif dijital bağlama taşındığında, önemli bir dönüşüm açığa çıkar: Dijital ortamlar, Dasein'in dünyayla kurduğu ilişkinin yeni bir kipini üretmektedir. Sosyal medya, sanal gerçeklik ve etkileşimli arayüzler, varoluşun yalnızca fiziksel dünyada değil, aynı zamanda dijital ağlar içinde de gerçekleştiğini göstermektedir. Bu durumda dijital beden, yalnızca fiziksel bedenin temsili olarak değil, dünyada-olmanın genişlemiş bir formu olarak düşünülmelidir. Ancak bu genişleme, aynı zamanda bir indirgeme riskini de barındırır. Heidegger'in (1977) teknolojiye ilişkin analizinde ortaya koyduğu "çerçeveleme" (Gestell) kavramı, varlıkların yalnızca kullanılabilir kaynaklar olarak görülmesine yol açan bir düşünme tarzına işaret eder. Dijital beden bu bağlamda, veri ve görsellik üzerinden optimize edilen bir nesneye indirgenme tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Bu ontolojik gerilim, Maurice Merleau-Ponty'nin fenomenolojik yaklaşımıyla daha da görünür hâle gelir. Merleau-Ponty (1962), bedeni yalnızca dünyada bulunan bir nesne olarak değil, dünyayı algılamının ve deneyimlemenin temel koşulu olarak tanımlar. Beden, özne ile dünya arasındaki sınırı ortadan kaldıran, "yaşanan beden" (lived body) olarak kavranır. Bu bağlamda deneyim, temsilden önce gelir; beden, dünyayı anlamlandıran aktif bir varlık olarak konumlanır. Dijital beden bu perspektiften ele alındığında, onun yalnızca görsel bir temsil olarak açıklanamayacağı ortaya çıkar. Zira dijital ortamlarda beden, kullanıcı ile arayüz arasındaki etkileşim yoluyla deneyimsel bir boyut kazanır. Bir avatarın hareketi, bir sanal ortamda yönelme ya da dokunsal geri bildirim sistemleri, bedenin dijital uzamda da deneyim üretmeye devam ettiğini gösterir. Bu durum, dijital bedenin yalnızca bir imge değil, aynı zamanda deneyimsel bir varlık olduğunu ortaya koyar. Ancak bu deneyim, doğrudan bedensel yaşantının yerini alan bir yapı değil; arayüzler aracılığıyla kurulan dolaylı ve yeniden yapılandırılmış bir deneyim biçimidir.

Bu noktada Heidegger'in ontolojisi ile Merleau-Ponty'nin fenomenolojisi arasında kurulan ilişki belirleyici hâle gelir. Heidegger, bedenin varlık içindeki konumunu ilişkisel bir ontoloji üzerinden açıklarken; Merleau-Ponty bu ilişkinin nasıl deneyimlendiğini ortaya koyar. Bu iki yaklaşım birlikte ele alındığında, dijital bedenin ne yalnızca temsili bir yüzey ne de bütünüyle



deneyimsel bir uzantı olduğu söylenebilir. Aksine dijital beden, varlık ile deneyim arasında konumlanan, ilişkisel ve katmanlı bir yapıdır. Bu çerçevede dijital bedenın ontolojik statüsü, iki temel gerilim üzerinden tanımlanabilir. Bir yandan dijital beden, dünyada-olmanın genişlemiş bir formu olarak yeni varoluş imkânları üretir; diğer yandan teknolojik çerçeveleme süreçleri içinde indirgenerek veri ve imgeye dönüşme riski taşır. Benzer biçimde, dijital beden deneyim üretmeye devam ederken, bu deneyim doğrudan bedensel yaşantının yerine geçen bir yapı olmaktan ziyade, arayüzler tarafından şekillendirilen dolaylı bir deneyim alanı olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla dijital beden, ontolojik olarak ne tamamen fiziksel bedenın bir uzantısı ne de yalnızca simülatif bir yüzeydir. O, varlık ve deneyim arasında kurulan, teknolojik aracılıklarla şekillenen ve sürekli yeniden üretilen bir ontolojik oluş süreci olarak düşünülmelidir. Bu tespit, dijital bedenın sonraki bölümlerde tartışılacak olan temsili ve simülasyonel boyutlarının anlaşılması için kurucu bir zemin sunmaktadır.

## **7. DİJİTAL BEDENİN SİMÜLAKR OLARAK YENİDEN ÜRETİMİ: TEMSİLİN ÇÖKÜŞÜ VE HİPERGERÇEKLİK**

Dijital bedenın ontolojik statüsünü yalnızca varlık ve deneyim düzleminde ele almak yeterli değildir. Zira dijital ortamlar, bedeni aynı zamanda yoğun bir temsil ve yeniden üretim rejimi içine yerleştirir. Bu bağlamda dijital beden, yalnızca deneyimlenen bir yapı değil; aynı zamanda sürekli olarak yeniden kurgulanan, dolaşıma sokulan ve dönüştürülen bir imgesel varlıktır. Bu dönüşümü açıklamak için Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı kritik bir analitik çerçeve sunmaktadır. Baudrillard (1994), çağdaş toplumda gerçekliğin yerini temsillerin aldığını ve bu temsillerin artık herhangi bir özgün referansa dayanmadığını ileri sürer. Simülakr, bu bağlamda, bir gerçeği yansıtan değil; gerçeğin yerini alan ve gerçekten daha gerçek görünerek onu adeta gereksiz kılan bir yapıdır. Bu dönüşümün en ileri aşaması olan hipergerçeklikte, temsil ile gerçeklik arasındaki ayrım ortadan kalkar; göstergeler kendi başlarına bir gerçeklik üretir. Dijital beden, tam da bu hipergerçeklik rejimi içinde konumlanmaktadır. Sosyal medya platformlarında üretilen beden imgeleri, filtreler, estetik müdahaleler ve algoritmik düzenlemeler aracılığıyla sürekli yeniden biçimlendirilir. Bu süreçte beden, artık fiziksel varlığın bir yansıması olmaktan çıkarak, dolaşıma uygun bir imgeye dönüşür. Bu imge, gerçek bedene referans vermek zorunda değildir; aksine çoğu durumda ondan bağımsız olarak var olur. Bu durum, Baudrillard'ın ifade ettiği biçimiyle, temsilin referansını yitirdiği bir simülasyon evresine işaret eder (Baudrillard, 1994). Bu çerçevede dijital beden, iki düzeyde simülakrlaşır. İlk olarak, bedenın görsel temsilleri estetik ve kültürel kodlar doğrultusunda standartlaştırılır.

Filtrelenmiş yüzler, düzenlenmiş beden oranları ve idealize edilmiş görünüm, bireysel bedeni özgün bir varlık olmaktan çıkararak tekrar eden bir görsel şablona indirger. İkinci olarak, bu temsiller algoritmik dolaşım içinde değer kazanır. Beğeni, izlenme ve paylaşım metrikleri, bedenin ontolojik değerini değil; temsili performansını ölçer. Böylece beden, kullanım değeri ya da deneyimsel varlığı üzerinden değil, gösterge değeri üzerinden anlam kazanır (Baudrillard, 1981).

Bu dönüşüm, dijital bedenin ontolojik statüsünü radikal biçimde yeniden tanımlar. Önceki bölümde tartışıldığı üzere beden, varlığın açığa çıktığı bir alan ve deneyimin kurucu zemini olarak kavranırken; simülasyon rejimi içinde bu konum yerini temsile bırakır. Beden artık “yaşanan” değil, “gösterilen” bir varlığa dönüşür. Bu durum, yalnızca bir yüzeyselleşme değil, aynı zamanda ontolojik bir indirgeme anlamına gelir. Zira beden, varlık olarak değil, dolaşıma sokulabilir bir imge olarak işlev görmeye başlar. Bununla birlikte, dijital bedenin simülaklaşması tek yönlü bir süreç olarak ele alınamaz. Hipergerçeklik, yalnızca gerçekliğin kaybını değil, aynı zamanda yeni bir gerçeklik üretimini de içerir. Dijital beden, fiziksel bedenin sınırlarını aşarak çoğaltılabilir, yeniden tasarlanabilir ve farklı bağlamlarda varlık gösterebilir hâle gelir. Bu durum, temsilin yalnızca indirgeme değil, aynı zamanda üretim işlevi gördüğünü ortaya koyar. Dolayısıyla dijital beden, bir yandan özgün referansını yitirirken, diğer yandan yeni bir varlık düzlemi içinde yeniden kurulur. Bu noktada dijital bedenin ontolojik statüsü, bir gerilim alanı olarak belirir. Bir tarafta bedenin simülaklaşarak imgeye indirgenmesi ve gösterge değerine bağımlı hâle gelmesi; diğer tarafta ise bu imgesel üretim süreçleri aracılığıyla yeni varoluş biçimlerinin ortaya çıkması söz konusudur. Bu gerilim, dijital bedenin ne yalnızca bir temsil ne de tamamen özgür bir varlık olarak kavranabileceğini gösterir.

Sonuç olarak, Baudrillard’ın simülasyon kuramı, dijital bedenin ontolojik dönüşümünü anlamak açısından güçlü bir açıklama sunar. Ancak bu dönüşüm, yalnızca bir kayıp ya da çöküş olarak değil; aynı zamanda yeni bir ontolojik düzenin kurulması olarak da değerlendirilebilir. Bu ikili yapı, dijital bedenin sonraki bölümde tartışılacak olan posthüman özneleşme süreçleri içindeki konumunu anlamak için kritik bir zemin oluşturmaktadır.

## 8. POSTHÜMAN ÖZNE VE DİJİTAL BEDENİN ONTOLOJİK KONUMU

Dijital bedenin ontolojik statüsü, önceki bölümlerde ortaya konulduğu üzere, bir yandan varlık ve deneyim ilişkisi içinde temellenmekte, diğer yandan simülasyon rejimleri içinde temsile indirgenme riski taşımaktadır. Bu iki yönlü yapı, dijital bedenin ne yalnızca ontolojik bir

süreklilik ne de tam anlamıyla bir kopuş olarak kavranabileceğini göstermektedir. Bu noktada Rosi Braidotti'nin posthüman özne yaklaşımı, bu gerilimli yapıyı açıklamak için bütünleştirici bir kuramsal çerçeve sunmaktadır.

Braidotti (2013), modernitenin insan-merkezci özne anlayışının çözülmekte olduğunu ve öznenin artık sabit, bütünlüklü ve otonom bir yapı olarak düşünülmemeyeceğini ileri sürer. Posthüman özne, bu bağlamda, insan, teknoloji ve çevresel unsurlar arasındaki ilişkiler içinde kurulan, çoklu ve dinamik bir varlık olarak tanımlanır. Bu yaklaşım, bedeni yalnızca biyolojik bir yapı olmaktan çıkararak, ağlar, veri akışları ve teknolojik arayüzler içinde sürekli yeniden üretilen bir oluş süreci olarak kavramsallaştırır. Bu perspektiften bakıldığında dijital beden, önceki bölümlerde tartışılan ontolojik indirgeme ve simülaklaşma süreçlerine rağmen, yalnızca bir kayıp ya da yabancılaşma biçimi olarak değerlendirilemez. Aksine dijital beden, insan varoluşunun teknolojik ağlar içinde yeniden örgütlendiği bir varlık kipine işaret eder. Bu bağlamda beden, artık sabit bir öz değil; ilişkisel, geçişli ve çoğul bir yapıdır. Kullanıcının farklı platformlarda farklı beden temsilleri üretmesi, bu çoklu varoluş biçiminin en görünür örneklerinden biridir.

Ancak bu çoğulluk, sınırsız bir özgürleşme alanı olarak da okunamaz. Posthüman özne, yalnızca akışkan ve çoğul değil; aynı zamanda izlenen, ölçülen ve yönlendirilen bir varlıktır. Dijital beden, veri üretimi ve algoritmik düzenleme süreçleri içinde sürekli olarak izlenebilir hâle gelir. Bu durum, bedenin yeni bir ontolojik düzlemde varlık kazanırken aynı zamanda yeni denetim ve tahakküm biçimlerine de maruz kaldığını gösterir. Dolayısıyla dijital beden, ne tamamen özgürleşmiş bir varlık ne de bütünüyle indirgenmiş bir simülakr olarak tanımlanabilir. Bu ikili yapı, dijital bedenin ontolojik statüsünü “ilişkisel varlık” kavramı üzerinden yeniden düşünmeyi gerektirir. Dijital beden, kendi başına var olan bir nesne değil; kullanıcı, teknoloji, platform ve algoritmalar arasındaki etkileşimler içinde kurulan bir varlık alanıdır. Bu bağlamda beden, sabit bir özden ziyade, sürekli yeniden üretilen bir süreç olarak ortaya çıkar. Bu süreç, hem deneyimsel hem temsili hem de teknolojik boyutları aynı anda içerir.

Bu çerçevede dijital beden, üç temel ontolojik özellik üzerinden tanımlanabilir. İlk olarak, dijital beden ilişkiseldir; varlığı, tekil bir özden değil, ağsal bağlantılardan doğar. İkinci olarak, dijital beden akışkandır; sabit bir forma sahip değildir ve sürekli yeniden üretilir. Üçüncü olarak ise dijital beden aracılıdır; deneyim ve varlık, doğrudan değil, teknolojik arayüzler üzerinden kurulur. Bu üç özellik, dijital bedenin klasik ontolojik kategorilerle tam olarak açıklanamayacağını ve yeni bir varlık anlayışını gerektirdiğini göstermektedir. Bu noktada, önceki bölümlerde kurulan ontolojik ve simülasyon temelli analizler, posthüman perspektif

içinde yeniden anlam kazanır. Heidegger'in dünyada-olma kavrayışı, dijital ağlar içinde genişleyen bir varoluş alanına işaret ederken; Merleau-Ponty'nin beden fenomenolojisi, bu alanın deneyimsel boyutunu görünür kılar. Baudrillard'ın simülasyon kuramı ise bu süreçte ortaya çıkan temsili indirgemeyi ve hipergerçeklik üretimini açıklar. Braidotti'nin posthüman öznesi, bu üç düzlemi bir araya getirerek dijital bedenin hem sınırlılıklarını hem de olanaklarını içeren bütüncül bir ontolojik çerçeve sunar.

Sonuç olarak dijital beden, ne yalnızca temsil edilen bir imge ne de bütünüyle deneyimsel bir uzantıdır. O, insan, teknoloji ve iletişim ağları arasındaki ilişkiler içinde kurulan, çok katmanlı ve dinamik bir varlık kipidir. Bu tespit, dijital bedenin yalnızca medya çalışmaları bağlamında değil, aynı zamanda varlık felsefesi, iletişim sosyolojisi ve iletişim psikolojisi açısından da yeniden düşünülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

## 9. SONUÇ

Dijital bedenin ontolojik statüsüne ilişkin önceki tartışmalar, bu yapının yalnızca bireysel bir varoluş biçimi değil, aynı zamanda toplumsal etkileşim süreçlerinin kurucu bir unsuru olduğunu göstermektedir. Bu noktada iletişim sosyolojisi, dijital bedenin yalnızca nasıl temsil edildiğini değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin bu temsiller aracılığıyla nasıl kurulduğunu analiz etmek açısından kritik bir perspektif sunar. Klasik sosyolojik yaklaşımlar, bireyin toplumsal etkileşim içindeki konumunu çoğunlukla yüz yüze iletişim üzerinden açıklamıştır. Erving Goffman (1959), bireyin sosyal yaşamda kendini sahneleyen bir aktör olduğunu ileri sürerek, kimliğin performatif bir süreç içinde üretildiğini göstermiştir. Bu yaklaşım, dijital ortamlarda bedenin nasıl sunulduğunu anlamak için önemli bir başlangıç noktasıdır. Ancak dijital iletişim ortamlarında bu performans, yalnızca bireyler arası etkileşimle sınırlı kalmaz; aynı zamanda platform yapıları ve algoritmik düzenlemeler tarafından şekillendirilir.

Bu dönüşüm, iletişim süreçlerinin ağsal bir yapıya evrildiğini ortaya koyar. Manuel Castells (2010), modern toplumun “ağ toplumu” olarak yeniden örgütlendiğini ve iletişimin merkezi yapılardan çok düğümler arası bağlantılar üzerinden gerçekleştiğini ileri sürer. Bu bağlamda dijital beden, yalnızca bireysel bir kimlik göstergesi değil; aynı zamanda ağ içindeki konumlanmanın bir aracı hâline gelir. Bireyler, dijital bedenleri aracılığıyla bu ağlara katılır, görünürlük kazanır ve toplumsal ilişkilerini sürdürür. Bununla birlikte, dijital bedenin iletişim sosyolojisi içindeki rolü yalnızca bağlantı kurmakla sınırlı değildir. Dijital platformlar, kullanıcıların etkileşimlerini veri hâline getirerek yeni bir toplumsal düzen üretir. Shoshana

Zuboff (2019), bu süreci “gözetim kapitalizmi” olarak tanımlayarak, bireylerin davranışlarının ekonomik ve algoritmik süreçler içinde yeniden değerlendirildiğine dikkati çekmiştir. Bu bağlamda dijital beden, yalnızca bir iletişim aracı değil; aynı zamanda veri üretimi ve kontrol mekanizmalarının merkezinde yer alan bir yapıya dönüşür.

Benzer şekilde, José van Dijck (2018), dijital platformların toplumsal etkileşimleri yapılandıran kurumsal sistemler hâline geldiğini ve kullanıcı pratiklerinin bu yapılar tarafından yönlendirildiğini ileri sürer. Bu perspektiften bakıldığında dijital beden, yalnızca bireysel bir ifade biçimi değil; platform mantığı içinde şekillenen, belirli normlara ve görünürlük rejimlerine bağlı bir varlık olarak ortaya çıkar. Bu durum, bedenin ontolojik statüsünün yalnızca bireysel düzeyde değil, aynı zamanda toplumsal ve kurumsal düzeyde de belirlenmekte olduğunu gösterir. Bu çerçevede dijital beden, iletişim sosyolojisi açısından üç temel işlev üzerinden değerlendirilebilir. İlk olarak dijital beden, kimlik sunumunun aracıdır; bireyler kendilerini bu yapı üzerinden ifade eder. İkinci olarak dijital beden, ağsal etkileşimin düğüm noktasıdır; toplumsal ilişkiler bu bedenler aracılığıyla kurulur ve sürdürülür. Üçüncü olarak ise dijital beden, veri üretim mekanizmasıdır; bireysel varoluş, platform ekonomileri içinde ölçülebilir ve yönetilebilir hâle gelir.

Bu üç işlev, dijital bedenin yalnızca bir temsil ya da deneyim alanı değil, aynı zamanda toplumsal düzenin kurucu unsurlarından biri olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla dijital beden, iletişim sosyolojisi bağlamında, birey ile toplum arasındaki ilişkinin yeniden kurulduğu bir arayüz olarak değerlendirilebilir. Bu çalışma, dijital bedenin ontolojik statüsünü inceleyerek literatüre üç temel katkı sunmaktadır. İlk olarak, dijital bedenin yalnızca temsili bir yapı olmadığı; varlık, deneyim ve teknoloji arasındaki ilişkiler içinde kurulan çok katmanlı bir ontolojik varlık kipi olduğu gösterilmiştir. İkinci olarak, farklı kuramsal gelenekler (ontoloji, fenomenoloji, simülasyon kuramı ve posthümanizm) bir araya getirilerek dijital bedenin parçalı biçimde ele alınan doğası bütüncül bir çerçeve içinde yeniden yorumlanmıştır. Üçüncü olarak ise dijital bedenin iletişim sosyolojisi açısından yalnızca bir ifade aracı değil, toplumsal ilişkilerin kurulduğu yapısal bir unsur olduğu ortaya konulmuştur.

Bununla birlikte çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Öncelikle çalışma, kavramsal ve kuramsal bir çerçeveye dayanmakta olup ampirik veri içermemektedir. Bu durum, dijital bedenin farklı bağlamlardaki somut görünümünün detaylı biçimde incelenmesini sınırlamaktadır. Ayrıca çalışma, belirli kuramsal yaklaşımlar üzerinden ilerlediği için, alternatif perspektiflerin (örneğin eleştirel veri çalışmaları veya duygulanımsal medya yaklaşımları) kapsam dışında kalmasına yol açmaktadır. Gelecek çalışmalar, dijital bedenin farklı

platformlardaki pratiklerini ampirik verilerle inceleyerek bu kuramsal çerçeveyi genişletebilir. Özellikle sanal gerçeklik ortamları, metaverse uygulamaları ve yapay zekâ temelli beden üretim teknolojileri, dijital bedenin ontolojik statüsünü daha da karmaşık hâle getirmekte ve yeni araştırma alanları açmaktadır. Sonuç olarak dijital beden, çağdaş iletişim ortamlarında yalnızca bir temsil ya da araç değil; insan, teknoloji ve toplum arasındaki ilişkilerin yeniden kurulduğu bir varlık alanıdır. Bu nedenle dijital beden üzerine yürütülecek her tartışma, yalnızca medya pratiklerini değil, aynı zamanda varlığın kendisini anlamaya yönelik bir çaba olarak değerlendirilmelidir.

## KAYNAKÇA

- Baudrillard, J. (1981). For a critique of the political economy of the sign (C. Levin, Trans.). Telos Press.
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.
- Braidotti, R. (2013). The posthuman. Polity Press.
- Boyd, d. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. Yale University Press.
- Castells, M. (2010). The rise of the network society (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Goffman, E. (1959). The presentation of self in everyday life. Anchor Books.
- Heidegger, M. (1962). Being and time (J. Macquarrie ve E. Robinson, Trans.). Harper & Row.
- Heidegger, M. (1996). Being and time (J. Stambaugh, Trans.). State University of New York Press. (Original work published 1927)
- Heidegger, M. (1977). The question concerning technology and other essays (W. Lovitt, Trans.). Harper & Row.
- Machlup, F. (1978). Methodology of economics and other social sciences. Academic Press.
- Maxwell, J. A. (2012). A realist approach for qualitative research. Sage.
- Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of perception (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- Papacharissi, Z. (2010). A private sphere: Democracy in a digital age. Polity Press.
- Poster, M. (2001). The second media age. Polity Press.
- Ragin, C. C. (1987). The comparative method: Moving beyond qualitative and quantitative strategies. University of California Press.
- Sartori, G. (1970). Concept misformation in comparative politics. American Political Science Review, 64(4), 1033–1053. <https://doi.org/10.2307/1958356>
- Sayer, A. (2010). Method in social science: A realist approach (2nd ed.). Routledge.
- Swedberg, R. (2012). Theorizing in sociology and social science: Turning to the context of discovery. Theory and Society, 41(1), 1-40. <https://doi.org/10.1007/s11186-011-9161-5>

Swedberg, R. (2014). *The art of social theory*. Princeton University Press.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Simon & Schuster.

Yan Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.

Yan Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.