



**BAUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA
EĞİTİMİ YENİDEN DÜŞÜNMEK**

Atakan Ulu

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MART, 2025

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren ... (...) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Atakan

Soyadı : Ulu

Bölümü : Felsefe Grubu Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi : .../03/2025

TEZİN

Türkçe Adı : Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Eğitimi Yeniden
Düşünmek

İngilizce Adı: Rethinking Education in the Context of Baudrillard's Theory of
Simulation

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Atakan Ulu

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Atakan Ulu tarafından hazırlanan “Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Eğitimi Yeniden Düşünmek” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI

.....

(Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Başkan: Doç. Dr. Faruk MANAV

.....

(Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Olcay BAYRAKTAR

.....

(Eğitimin Felsefi, Sosyal Ve Tarihi Temelleri Anabilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 03/02/2025

Bu tezin Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN

.....

Eğitim Bilimleri Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın temelini oluşturan “Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Eğitimi Yeniden Düşünmek” adlı yüksek lisans tezi, sadece akademik bir çalışma değil aynı zamanda hayata, insana, eğitime ve teknolojiye dair derin bir yolculuğun ifadesidir. Eğitim olgusunun, Baudrillard’ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramları ışığında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini anlamaya çalışırken aslında kendimi, öğrendiklerimi ve yaşadığım çağı yeniden keşfettim. Bu süreç, dijitalleşmenin, teknolojik gelişmelerin ve tüketim toplumunun dinamiklerinin eğitim üzerindeki etkilerini sorgulamakla kalmadı. Hem eğitimin anlamını, işlevini ve hem de değerini yeniden düşünmemi sağladı. Her adımında zihinsel ve duygusal bir çaba gerektiren bu çalışma, bana akademik bir vizyon ve içsel bir farkındalık kazandırdı.

Bu süreçte gerek akademik rehberliğiyle gerek insani yaklaşımıyla bana her daim ışık tutan çok değerli danışman hocam Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI’ya derin şükranlarımı sunmak isterim. Kendisinin, bir akademisyen olmanın sadece bilgi üretmekten ibaret olmadığını aynı zamanda öğrencilerine hayat boyu iz bırakacak değerler kazandırmak olduğunu gösteren rehberliği, bu çalışmayı mümkün kılmıştır.

Tezimin değerlendirilmesinde ve gelişiminde önemli katkılar sağlayan değerli jüri üyelerim Doç. Dr. Faruk MANAV ve Dr. Öğr. Üyesi Olcay BAYRAKTAR’a kıymetli görüş ve önerileri için içtenlikle teşekkür ederim.

Hayatım boyunca bana inancını ve sevgisini hiç eksik etmeyen, her an yanımda olan ve varlığıyla bana güç katan kıymetli annem Saadet BEKAR’a en derin minnettarlığımı sunarım.

Ayrıca bu yolculukta bana değerli bir akademik yuva sunan ve hem bilimsel hem de kişisel gelişimime katkıda bulunan Gazi Üniversitesi’ne teşekkür ederim. Bu üniversite, bir birey olarak büyümeme ve bu eserin ortaya çıkmasına vesile olmuştur.

**BAUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA
EĞİTİMİ YENİDEN DÜŞÜNMEK**
(Yüksek Lisans Tezi)

Atakan Ulu
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Mart 2025

ÖZ

Endüstri Devrimleri ile başlayan teknolojik gelişmeler, toplumsal yapıyı ve eğitimi derinden etkilemiştir. Dijitalleşme ve teknoloji destekli sistemler, eğitimi sınıf sınırlarının dışına taşıırken aynı zamanda onu metalaştırarak bireyleri birer tüketiciye dönüştürmüştür. Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamında bu durum, eğitimin bir bilgi aktarımından tüketim etkinliğine evrildiğini göstermektedir. Marka üniversiteler, özel okullar ve dijital platformlar eğitimi metalaştırmış; dijitalleşme ise bilgiye erişimi kolaylaştırırken bilginin yüzeyselleşmesi ve toplumsal bağların zayıflaması gibi riskleri beraberinde getirmiştir. Dijitalleşme ve teknoloji tabanlı eğitim sistemleri bağlamında yapılan bu çalışma, dijitalleşmenin avantajlarını ve risklerini eleştirel bir perspektifle değerlendirmekte; insanî ve toplumsal değerlerin korunmasının önemini vurgulamaktadır. Eğitimde teknolojinin kullanımı, bireysel öğrenme deneyimlerini geliştirme potansiyeli taşısa da eşitsizlikleri derinleştirme riski barındırmaktadır. Bu nedenle teknolojik dönüşümün bireysel faydaları dışında toplumsal adaleti ve bütünlüğü gözetmesi gerektiği tartışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon Kuramı, Dijital Eğitim, Fırsat Eşitliği, Tüketim Toplumu, Eğitimde Metalaşma.

Sayfa Sayfası : xi + 111

Danışman : Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI

RETHINKING EDUCATION IN THE CONTEXT OF BAUDRILLARD'S THEORY OF SIMULATION

(M.S. Thesis)

Atakan Ulu

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

March 2025

ABSTRACT

Technological advancements initiated by the Industrial Revolution have profoundly impacted societal structures and education. Digitalisation and technology-supported systems have extended education beyond classroom boundaries while simultaneously commodifying it and transforming individuals into consumers. In the context of Jean Baudrillard's Simulation Theory, this phenomenon illustrates the evolution of education from a knowledge transmission process to a consumption activity. Brand universities, private schools, and digital platforms have commodified education. At the same time, digitalisation, although facilitating more straightforward access to information, has brought risks such as the superficialization of knowledge and the weakening of social bonds. This study, conducted within the digitalisation framework and technology-based education systems, critically evaluates both the advantages and risks of digitalisation and underscores the importance of preserving human and social values. Although the use of technology in education holds the potential to enhance individual learning experiences, it also carries the risk of deepening inequalities. Therefore, it is argued that technological transformation must prioritise social justice and cohesion beyond individual benefits.

Keywords: Simulation Theory, Digital Education, Equal Opportunity, Consumer Society, Commodification in Education.

Number of Pages: xi + 111

Advisor: Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	iii
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	iv
JÜRİ ONAY SAYFASI	v
TEŞEKKÜR.....	vi
ÖZ	vii
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	xi
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	12
1.2. Araştırmanın Amacı.....	13
1.3. Araştırmanın Önemi.....	14
1.4. İlgili Araştırmalar	14
BÖLÜM II.....	18
YÖNTEM.....	18
2.1. Araştırmanın Yöntemi.....	18
2.2. Veri Toplama Teknikleri.....	20

2.3. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....	21
BÖLÜM III	22
Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme ...	22
3.1. Mekanik Çağdan Bilişim Çağına: Eğitim ve Teknolojinin Tarihsel Yolculuğu.	22
3.2. Endüstri Devrimlerinden Dijital Çağa: Eğitim, Toplum ve Teknoloji.....	30
3.3. Modernizmden Postmodernizm Dönemine: Bilgi ve Tüketim Toplumu	33
3.4. Postmodern Dönemden Hareketle Jean Baudrillard’da Simülasyon Kuramı .	37
3.5. Baudrillard’da Tüketim Toplunun Simülasyon Üzerine Etkileri.....	43
BÖLÜM IV	51
Baudrillard’ın Simülasyon Kuramında Eğitim, Tüketim ve Teknoloji...	51
4.1. Eğitimin Tüketim Toplumundaki Konumu ve Tarihsel Arka Plan.....	51
4.2. Tüketim Toplumunda Teknoloji ve Eğitimde Sınıf Ayrımı	67
4.3. Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Eğitimin Boyutları	75
4.4. Hayat Boyu Öğrenmede Teknoloji Tabanlı Öğretim Yöntem ve Teknikleri	83
BÖLÜM V	94
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	94
KAYNAKLAR.....	99

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

AR	Augmented Reality
ARPANET	Advanced Research Projects Agency Network
COVID-19	Coronavirus Disease 2019
EBA	Eğitim Bilişim Ağı
IoT	Internet of Things
MOOC	Massive Open Online Course
STEAM	Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics
STEM	Science, Technology, Engineering, Mathematics
UZEM	Uzaktan Eğitim Merkezi
VR	Virtual Reality
YEĞİTEK	Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

BÖLÜM I

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca bilgi birikimi ve bu bilginin aktarımı, toplumların gelişimi için temel bir rol oynamıştır. İlk insanlar bilgi aktarımını sözlü gelenekler, ritüeller ve hikâyeler yoluyla gerçekleştirirken zamanla yazının icadı, bu süreci daha kalıcı ve geniş kapsamlı hâle getirmiştir. Yazının keşfiyle başlayan bu bilişsel devrim, iletişim biçimlerinin dışında eğitim süreçlerini de derinden etkilemiş ve her iki alanda da köklü bir değişim dalgası yaratmıştır. İnsanlık tarihindeki asıl büyük dönüşüm, mekanik çağa geçişle başlamış ve bu geçiş, eğitim sistemlerinde derin etkiler bırakmıştır. Mekanik çağ, bilginin yayılımında ve üretim araçlarının organizasyonunda yeni bir dönem açmıştır. Matbaanın 15. yüzyılda icadı, eğitimde devrim niteliğinde bir adım olarak kabul edilmiştir. Matbaa, bilginin kolayca kopyalanıp çoğaltılmasını mümkün kılmış ve eğitimi daha geniş kitlelere ulaştıran bir araç hâline gelmiştir. Kitapların seri üretimi, toplumun daha geniş kesimlerine bilgiye erişim olanağı sağlamış ve eğitimin toplumsal etkilerini artırmıştır. Böylelikle bilgi, bir zümrenin tekeline terk edilerek yaygınlaşarak bu süreç Aydınlanma düşüncesinin tohumlarını atmıştır.

Modernizm, 18. yüzyıldan itibaren Aydınlanma düşüncesinin etkisiyle şekillenmiş; bilim, teknoloji ve sanat gibi alanlarda derin izler bırakmıştır. Bu dönemde, insan aklının ve bilimin toplumların geleceğini şekillendirebileceğine olan inanç, teknolojik yeniliklerin hızlanmasına ve üretim süreçlerinin form kazanmasına yardımcı olmuştur. I. Endüstri Devrimi'nin etkisiyle modern toplumların teknolojiyi algılayış biçimi değişmiştir. Teknoloji, insan hayatını kolaylaştıran bir araç olmaktan öte, toplumsal ve kültürel değerleri yeniden şekillendiren bir güç hâline gelmiştir. Teknoloji, modern düşüncenin merkezinde yer alırken bu dönemde bilimsel ilerlemeler ve endüstriyel üretim süreçleri hız kazanmıştır. Buhar gücünün icadı, elektrik, makineleşme ve ardından gelen sanayi devrimleri, teknolojiyi

ekonomik faaliyetlerin dışında toplumsal yapının da temel bir unsuru hâline getirmiştir (İşler, 2021, s. 5-6). Bu süreç, toplumların hızla sanayileşmesine ve şehirleşmesine yol açarken bireylerin hayat tarzlarını da köklü bir şekilde değiştirmiştir. Teknoloji, modernizmle birlikte ilerlemenin ve medeniyetin bir göstergesi olarak algılanmış, bu durum sanat ve kültürde de kendini göstermiştir. Bilim ve teknolojinin modernizmdeki yükselişi de toplumsal hayatın rasyonel bir şekilde düzenlenmesine olan inancı pekiştirmiştir. Bilimsel yöntemlerin yaygınlaşması ve teknolojik yeniliklerin toplumsal hayata entegrasyonu, bireylerin günlük hayatında kolaylıklar sağlamış ve bilgiye erişimi hızlandırmıştır. Bu süreç, teknolojinin bir yandan insan yaşamını kolaylaştırırken diğer yandan toplumsal eşitsizlikleri artırabileceği gerçeğini de ortaya koymuştur. Modern düşüncede teknoloji hem bir ilerleme aracı hem de toplumsal yapıların yeniden düzenlenmesinde bir itici güç olarak görülmüştür.

Modernizm bu dönemde bilgi toplumunun temelini atan düşünsel ve teknolojik gelişmelerin kaynağıdır. Bilgi toplumunun inşası, bireylerin bilime ve teknolojiye olan güveninin artmasıyla gerçekleşmiş ve eğitim bu süreçte belirleyici bir rol oynamıştır. Bilgiye dayalı bir toplumsal yapı oluşturmak için eğitim sistemleri bireylerin teknolojiye uyum sağlamasını, bilimsel düşüncüyü içselleştirmesini ve bilgi üretimini bir hayat biçimi hâline getirmesini hedeflemiştir. Endüstri devrimlerinin etkisiyle hızlanan modernleşme süreci, eğitim sistemlerinin içerik ve yapı bakımından yeniden tasarlanmasını zorunlu kılmıştır. Endüstriyel üretimin artmasıyla birlikte eğitimin temel hedefi, bireyleri sanayi toplumunun taleplerine uygun bilgi ve becerilerle donatmak olmuştur. Bilgi toplumu kavramı, modernizmle birlikte eğitimi, bireylerin kişisel gelişimi için bir araç olarak olmasının yanı sıra toplumsal refah ve ekonomik büyüme için bir gereklilik olarak da ele almıştır. Bu bağlamda eğitim teknolojileri, modern toplumlarda bilgiye erişimi kolaylaştıran ve bireylerin bilimsel düşünceye erişimini hızlandıran bir araç olarak öne çıkmıştır. Bilgi toplumunun mimarı olan modernizm, eğitimi hem bireylerin bilgi üretme yetkinliğini artıran hem de teknolojiye uyum sağlayan bireyler yetiştiren bir mekanizma hâline getirmiştir. Bu süreç, eğitimde disiplinlerarası yaklaşımların ön plana çıkmasına ve bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik (STEM) gibi alanların merkeze yerleşmesine neden olmuştur. Özellikle 20. yüzyılda bilim ve teknolojinin toplum üzerindeki etkisinin artması, eğitimde bu alanlara olan ilgiyi artırmış ve eğitim politikalarını şekillendirmiştir. Oysa modernizmin bilgi toplumuna olan katkıları teknoloji ve bilimin gelişimiyle sınırlı kalmamıştır. Modern düşünce, eğitimi toplumsal eşitliğin sağlanması ve bireylerin özgürleşmesi için bir araç olarak görmüştür. Modern toplumlarda eğitimin demokratikleşmesi, bireylerin eğitim

olanaklarına daha geniş bir erişim sağlamasını mümkün kılmıştır. Bu süreç, toplumsal refahın artırılmasına katkıda bulunurken bireylerin sosyoekonomik statülerini yükseltme potansiyeli de sunmuştur. Eğitim, modernizmle beraber düşünme becerilerini, bilimsel yöntemleri anlama ve gerçek dünya problemlerini çözebilme becerilerini geliştiren bir süreç hâline gelmiştir. Bu süreç, eğitimin metalaşmasına ve ekonomik sistemlerin bir parçası hâline gelmesine neden olmuştur. Özellikle 20. yüzyılın sonlarına doğru bilgiye dayalı ekonomilerin gelişimi, eğitimin piyasa odaklı bir yapıya bürünmesini hızlandırmıştır. Bu durum, bilgi toplumunun eğitimdeki etkisinin olumlu olduğu kadar eleştirel analizlere de açık olduğunu göstermektedir. Aydınlanma Çağının mirası olan modernizm, sanayi toplumlarının temelini oluşturmuş ve ekonomik yapıların rasyonel bir temelde örgütlenmesini sağlamıştır. Bilim ve teknolojinin hızlı ilerlemesi, üretim süreçlerini geliştirmiş ve seri üretim, kapitalizmin temel dinamiklerinden biri hâline gelmiştir. Modernizm, bireyin özgürleşmesini ve ilerlemeyi savunan bir anlayışı öne çıkarsa da bu süreç beraberinde yeni toplumsal sorunları da getirmiştir. Tüketim toplumu kavramı, bu sorunların merkezinde yer almaktadır.

Endüstri Devrimi ile başlayan modernleşme süreci, tüketim toplumunun yükselişiyle paralel olarak ilerlemiştir. Bu süreç, eğitimi iki yönlü bir araç hâline getirmiştir. Bir yandan bireylerin toplumsal hayata katılımını artırırken diğer yandan da tüketim davranışlarını teşvik eden bir yapı oluşturmuştur. Tüketim kültürü, reklamcılık ve kitle iletişim araçlarının gelişimiyle birlikte eğitimin ekonomik sistemlerle daha da iç içe geçmesine sebep olmuştur. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren eğitim kurumları, bireylerin ekonomik sisteme dahil olmasından ziyade tüketim alışkanlıklarını şekillendiren bir araç olarak da işlev görmüştür. Modernizmin bireysel özgürleşme ve akılcılık vurgusu, tüketim kültürünün dayandığı ideolojik temel hâline gelmiştir. Eğitim, bu süreçte bireyleri üretim süreçlerine uyum sağlayan ama tüketim toplumunun değerlerini içselleştirmelerine yol açan bir yapı olarak işlev görmüştür. Baudrillard'ın teorileriyle ilişkilendirilen bu durum, modernizmin özgürleştirici idealinin bireyleri tüketim kültürünün pasif birer parçası hâline getiren bir mekanizmaya dönüşmesini eleştiren bir bakış açısı sunmaktadır. Tüketim toplumunda eğitimin, bireylerin analitik ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmekten çok, onları ekonomik ve toplumsal düzenin bir parçası hâline getiren bir araç hâline geldiği söylenebilmektedir (Baudrillard, 2017).

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında yaşanan II. Endüstri Devrimi, elektriğin keşfi ve seri üretim yöntemlerinin geliştirilmesiyle üretim süreçlerini hızlandırmış ve çeşitlendirmiştir. Fordist üretim modeli, standartlaşma ve iş bölümüne odaklanarak üretim verimliliğini artırmıştır. Eğitim sistemleri bu dönemin ihtiyaçlarına uygun şekilde yeniden tasarlanmış; mesleki eğitim önem kazanmış ve okullar, fabrikaların disiplinli ve düzenli mantığını yansıtan bir yapıya kavuşmuştur (Rifkin, 2014, s. 33-35). Bu süreçte ulusal eğitim sistemlerinin standartlaştırılması hedeflenmiş ve bilgi aktarımını hızlandıracak yeni teknolojilere duyulan ihtiyaç artmıştır. Elektrik, radyo ve telgraf gibi iletişim araçları, bilginin daha geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlayarak eğitimin kitleleşmesine katkıda bulunmuştur. 20. yüzyılın ortalarında başlayan III. Endüstri Devrimi ise otomasyon ve dijital teknolojilerin üretim süreçlerine entegre edilmesiyle şekillenmiştir. Bilgisayarlar ve mikroçiplerin gelişimi, eğitim sistemlerini dönüştürerek dijital araçlar ve öğrenme materyallerinden süreç yönetimine kadar birçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Uzaktan eğitim ve çevrim içi öğrenme kavramları, bu dönemin önemli yenilikleri arasında yer almış, eğitimin mekândan bağımsız hâle gelmesine ve fırsat eşitliği tartışmalarına yol açmıştır. Bu dönemle birlikte postmodern çağ başlamış, küresel ağların ve dijital teknolojilerin etkisi toplumsal yapıları, kültürel dinamikleri ve bireylerin yaşam pratiklerini köklü biçimde değiştirmiştir. Enformasyon ve iletişim teknolojileri, bilgiye erişimi kolaylaştırarak kültürel çeşitliliği artırmış ancak toplumsal normların ve kimliklerin yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Küresel ağlar, kültürel homojenleşme ve yerel kimliklerin kaybı gibi eleştirilerle birlikte, bireylerin farklı kimlikler arasında geçiş yapmasını ve yeni toplumsal roller benimsemesine sebep olmuştur. Bilgi bu dönemde, toplumsal ve ekonomik sistemlerin temel kaynağı hâline gelmiştir. Postmodern bağlamda bilgi, sabit bir hakikat olmaktan çıkarak sürekli yeniden üretilen ve bağlama göre değişebilen bir yapıya dönmüştür. Küresel ağlar ve enformasyon çağı, bireylere özgürleşme olanağı sunarken aynı zamanda onları dijital teknolojilere bağımlı bir yapıya da taşımıştır. Postmodernizm, bu dönüşümleri eleştirel bir çerçevede ele alarak, teknoloji ve enformasyonun bireyler üzerindeki etkilerini anlamaya çalışmaktadır. Dijital çağda postmodern kültürel dinamikler hem bireysel özgürleşme hem de toplumsal denetim arasındaki gerilimleri içinde barındırmaktadır. Postmodernizm, modernizmin kesinlik ve ilerleme anlayışına şüpheci bir yaklaşım getirerek toplumsal yapıların, kültürel dinamiklerin ve bilgi üretim süreçlerinin yeniden değerlendirilmesine zemin hazırlayan bir düşünce sistemi olmuştur (Bayraktar, 2022b, s. 154-155; Sönmez, 2017, s. 71).

Dijital çağda postmodernizmin etkisi özellikle tüketim kültürü ve teknolojinin iç içe geçtiği bir bağlamda daha belirgin hâle gelmiştir. Teknolojinin hızlı gelişimi, bireylerin hayat tarzlarını, tüketim alışkanlıklarını ve toplumsal ilişkilerini değiştirmiştir. Bu süreç, Baudrillard (1981)'ın Simülasyon Kuramında, gerçek ile kurgusal olanın sınırlarının bulanıklaştığı bir hipergerçeklik çağını ifade etmektedir (Yurtoğlu, 2019, s. 72-73). Dijital çağ, bireylerin günlük yaşamlarını şekillendiren teknolojik araçların yaygınlaşmasıyla birlikte tüketim kültürünün dinamiklerini yeniden tanımlamıştır. İnternet, sosyal medya ve mobil teknolojiler bireylerin bilgiye, ürünlere ve hizmetlere erişim biçimlerini yeniden tanımlayarak tüketim davranışlarının dijital platformlar aracılığıyla sürekli bir döngü içinde yeniden üretilmesini sağlamıştır. Bu bağlamda tüketim, fiziksel ürünlerin satın alınmasıyla sınırlı kalmamış; dijital içeriklerin, deneyimlerin ve kimliklerin de bir meta hâline gelmesine yol açmıştır. Postmodernizm, bu durumu eleştirerek tüketim kültürünün bireyleri teknoloji aracılığıyla birer simulakr olarak yeniden tanımladığına dikkat çekmektedir. Postmodern toplumlarda teknoloji, bireylerin tüketim alışkanlıklarını şekillendirmekle kalmazken toplumsal kimliklerini ve ilişkilerini de yeniden inşa eden bir araç hâline gelmiştir. Dijital çağın getirdiği sınırsız tüketim olanakları, bireylerin kendi kimliklerini sürekli olarak yeniden kurguladığı bir sürece zemin hazırlamaktadır (Baudrillard, 2011b). Sosyal medya platformları, bireylerin kendilerini nasıl sunduğunu, hangi ürünleri ve hizmetleri tercih ettiğini ve bu tercihlerle nasıl bir anlam kazandığını gösteren bir mecra hâline gelmiştir. Bu durum, tüketim kültürü ile teknolojinin postmodern bir bağlamda iç içe geçtiği bir dünya yaratmıştır. Hipergerçeklik, gerçek ile simülasyonun birbiriyle tamamen karıştığı hatta gerçeklikten daha gerçek gibi algılanan bir durum olarak tanımlanmaktadır (2011b, s. 44). Örneğin bir ürünün sosyal medyada yaratılan imajı, o ürünün fiziksel gerçekliğinden daha fazla anlam taşımaktadır. Böylece dijital çağda tüketim kültürü, teknoloji aracılığıyla simülakrların üretildiği ve ayrıca yeniden üretildiği bir alan hâline gelmiştir (2011b, s. 7).

Postmodern dönemde gerçeklik algısı, modernizmin rasyonalite ve kesinlik üzerine kurulu yapılarına meydan okumakta ve Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ile yeni bir boyut kazanmaktadır. Baudrillard, modern toplumlarda gerçekliğin yerini simülasyonların aldığını savunmaktadır. Simülasyon Kuramı (1981)'na göre, toplumsal ve kültürel yapılar gerçeklikten koparak hipergerçeklik olarak tanımlanan bir düzlemde yeniden üretilmektedir. Bu bağlamda, postmodern toplumda gerçeklik, simülasyonların yarattığı bir yanılsamadan ibaret hâle gelmektedir. Baudrillard simülasyonun, gerçekliğin bir temsili olmadığını aksine gerçekliğin yerini tamamen alan bir durum olduğunu vurgulamaktadır. Gerçek ve

simülasyon arasındaki sınırların ortadan kalktığı bu postmodern durumda insanlar artık gerçek yerine hipergerçeklikte yaşamaktadırlar (Baudrillard, 2011b, s. 37-41). Hipergerçeklik, simülasyonların o kadar ikna edici olduğu bir durumu ifade etmektedir ki gerçeklik kavramı anlamını yitirmekte ve insanlar, simülasyonların yarattığı gerçekliği kabul etmektedir. Bu evrimde medya ve teknoloji, gerçekliğin yerini simülasyonların almasını hızlandıran en güçlü araçlar arasında yer almaktadır. Örneğin bir olayın medya aracılığıyla sunumu, o olayın kendisinden daha etkili hâle gelmektedir. İnsanlar gerçeği değil, medyanın sunduğu hipergerçek bir versiyonu deneyimlemektedir. Bu durum, Baudrillard (1981)'in gerçekliğin bir yanılsamaya dönüştüğüne dair eleştirisini doğrulamaktadır. Simülasyon Kuramı, medya ve teknolojiyle sınırlı kalmamakla birlikte toplumsal ilişkiler, kültürel normlar ve bireylerin kimlikleri üzerinde de etkili olmaktadır. Baudrillard, simülasyonların egemen olduğu bir dünyada bireylerin gerçek deneyimlerden koparak simülasyonlarla etkileşim kurmaya başladığını ifade etmektedir. Örneğin, sosyal medya platformlarında oluşturulan kimlikler, bireylerin gerçek kimliklerinden bağımsız olarak, tamamen simülasyonlar aracılığıyla şekillenmektedir. Bu dijital kimlikler, bireylerin gerçek hayattaki kimliklerinden daha etkili bir konuma gelmektedir. Hipergerçekliğin egemen olduğu bir dünyada, gerçeklik algısı tamamen değişmiş, bu da bireylerin toplumsal ve kültürel deneyimlerini derinden etkilemiştir.

Tüketim toplumunda bireyler, ihtiyaçlarını karşılamak için tüketmektedirler. Bu nedenle tüketim kimliklerin, statülerin ve toplumsal rollerin yeniden üretildiği bir araç hâline gelmektedir. Baudrillard (1970)'a göre, tüketim toplumunda ürünlerin işlevselliğinden çok, taşıdıkları sembolik değerler önem kazanmaktadır. Bu durum, tüketim davranışlarının gerçek ihtiyaçlardan koparak simülasyonlar aracılığıyla şekillendiği bir yapıya dönüşmesine neden olmaktadır. Tüketim toplumunda bireylerin satın aldığı ürünler onların toplumsal statülerini, hayat tarzlarını ve kimliklerini yansıtan simgeler hâline gelmektedir. Örneğin bir marka çantanın işlevsel değeri, onun statü sembolü olma özelliğinin gerisinde kalmaktadır (Şenel, 2024, s. 79-80). Böylece bireyler, çantanın fiziksel gerçekliğinden ziyade onun toplumsal anlamını tüketmektedir. Baudrillard, bu durumu simülakr kavramıyla açıklamaktadır. Simülakr, gerçekliğin yerini alan bir simge ya da temsildir (Baudrillard, 2011b, s. 7). Tüketim toplumu (1970), bu simülakrların sürekli üretildiği ve bireylerin bu simülakrlar aracılığıyla kimliklerini inşa ettiği bir dünya yaratmaktadır.

Jean Baudrillard, teknoloji ve tüketim toplumuna dair eleştirilerini, modern toplumların kültürel ve toplumsal yapılarında meydana gelen köklü değişimlerle ilişkilendirerek dile getirmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısında hızla yayılan teknolojik gelişmeler, tüketim kültürünü daha karmaşık bir hâle getirirken Baudrillard, bu sürecin gerçeklik algısını dönüştürdüğünü ve bireyleri birer tüketim nesnesi hâline getirdiğini öne sürmektedir. Baudrillard'a göre teknoloji, tüketim toplumunun en önemli araçlarından biri hâline gelmiştir. Oysa bu araç, toplumsal fayda sağlamakla kalmayıp bireylerin hayatlarını kontrol eden, gerçeklikten koparan ve hipergerçek bir dünyanın inşasını hızlandıran bir mekanizma olarak işlev görmektedir (Baudrillard, 2017, s. 245-257). Baudrillard'ın teknolojiyi ele alışı, onun tüketim toplumu ve Simülasyon Kuramıyla doğrudan ilişkilidir. Teknoloji Baudrillard'a göre, bir araç olmakla kalmayıp toplumsal düzeni şekillendiren, kültürel değerleri ve bireylerin kimliklerini dönüştüren bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Teknoloji, bireylerin ihtiyaçlarını karşılarken yeni ihtiyaçlar ve arzular yaratan bir güç olarak ortaya çıkmaktadır. Bu süreç, teknolojinin bireylerin tüketim davranışlarını yönlendiren bir ideoloji hâline gelmesine yol açmaktadır. Baudrillard (1970)'a göre teknoloji, tüketim kültürünü besleyen ve sürekli kılan bir araç olarak işlev görmektedir. Tüketim toplumunda teknolojik ürünler, işlevselliklerinin yanında taşıdıkları sembolik değerlerle de anlam kazanmaktadır. Örneğin bir akıllı telefonun teknik özellikleri, onun bir statü sembolü olarak gördüğü işlevin gerisinde kalmaktadır. Böylece teknolojik ürünler simülakrlar hâline gelmektedir. Yani gerçeklikten kopmuş, yalnızca tüketim sürecinde anlam kazanan birer simge durumundadır. Baudrillard (2017), bu durumu tüketimin aşırılığı olarak tanımlamaktadır. Teknoloji, tüketim kültürünün merkezine yerleşmiş ve bireylerin yaşam biçimlerini, toplumsal statülerini ve hatta kimliklerini belirleyen bir unsur hâline gelmiştir. Bu süreçte bireyler, teknolojiyi kullanmakla kalmamakta aynı zamanda onun tarafından tanımlanmakta ve şekillendirilmektedirler. Teknolojik ürünler gerçek işlevlerinden çok, yarattıkları imajlar ve anlamlarla tüketilmektedir (Baudrillard, 2010, s. 12).

Jean Baudrillard, medya teknolojilerinin gerçeklik algısına olan etkisini eleştirerek, bu araçların bireylerin dünyayı algılayışını değiştirdiğini savunmaktadır. 20. yüzyılda televizyon, radyo ve diğer iletişim araçlarının yaygınlaşması, bilginin aktarımını hızlandırmış ve bireylerin dünyayla olan ilişkisini yeniden şekillendirmiştir. Baudrillard (1981)'a göre medya teknolojileri, bireylerin gerçekliği olduğu gibi anlamalarını sağlamak yerine medyanın ürettiği simülakrlar aracılığıyla bir hipergerçeklik yaratmaktadır. Baudrillard, medyanın olayları ve gerçekliği yeniden üreterek bireylerin bu gerçeklikten

uzaklaşmasına neden olduğunu savunmaktadır. Örneğin bir savaş haberinin medyada sunumu, savaşın kendisinden daha etkili ve baskın bir hâle gelmektedir. Bu durum, bireylerin savaşı doğrudan bir olgu olarak değil, medyanın sunduğu hipergerçek bir versiyon olarak deneyimlemesine yol açmaktadır. Medya, bu yönüyle toplumu pasif bir izleyiciye dönüştürmekte ve bireylerin gerçeklikle bağını koparmaktadır. Baudrillard, medyanın bilgi aktarımı aracı olmasının dışında bir manipülasyon ve simülasyon aracı olarak da işlev gördüğünü vurgulamaktadır (Dombaycı & Ulu, 2024, s. 176). Baudrillard, teknolojinin insan hayatını kolaylaştırdığına dair yaygın görüşe de sorgulayıcı bir biçimde yaklaşmaktadır. Ona göre, teknolojik ilerleme bireylerin toplumsal ve kültürel bağlamlardan kopmasına ve kendilerine yabancılaşmasına neden olmaktadır. Teknolojik cihazlar, bireylerin hayatlarını kolaylaştıran araçlar olmaktan çıkarak onların hayatlarını kontrol eden mekanizmalara dönüşmektedir. Bu durum, bireylerin kendi hayatlarını yönetme kabiliyetlerini kaybetmelerine ve teknolojiye giderek daha bağımlı hâle gelmelerine yol açmaktadır. Baudrillard (1970), teknolojinin özgürleştirici bir araç olduğu yönündeki yaygın görüşe de karşı çıkarak teknolojinin bireyleri özgürleştirmek yerine onları daha fazla denetim altında tutan bir mekanizma hâline geldiğini savunmaktadır. Teknoloji, bireylerin davranışlarını izlemek, tercihlerini yönlendirmek ve toplumsal düzenin yeniden üretimini sağlamak için kullanılmaktadır. Bu süreç, bireylerin teknolojiyle olan ilişkilerini değerlendirmelerini zorlaştırmakta ve onları tüketim kültürünün pasif unsurları hâline getirmektedir. Baudrillard, teknolojiyi sadece bir araç olarak görmezken; ideolojik bir yapı olarak ele almaktadır. Tüketim toplumunda teknoloji, kapitalist sistemin devamlılığını sağlayan bir mekanizma olarak işlemektedir. Teknolojik yenilikler, bireylerin hayatlarını kolaylaştırmaktan ziyade sürekli yeni ürünlere ihtiyaç duymalarını sağlayan bir döngü yaratmaktadır (Kızılkaya, 2001, s. 55-58). Bu döngü, teknolojinin bireyler üzerindeki kontrolünü artırmakta ve onların toplumsal yapıdaki yerini yeniden yapılandırmaktadır.

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve V. Endüstri Devrimi çerçevesinde eğitimde yaşanan değişim, teknoloji ve insan arasındaki ilişkinin giderek daha karmaşık bir hâl almasını açıklamaktadır. IV. Endüstri Devrimi ile başlayan dijitalleşme, nesnelerin interneti ve büyük veri gibi teknolojilerin eğitim süreçlerine entegrasyonu, öğrenme deneyimlerini daha etkileşimli ve gerçekçi kılarken V. Endüstri Devrimi ise bu dönüşümü insani değerlerle dengelemeyi hedeflemektedir. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler, öğrenme ortamlarını yeniden şekillendirirken eğitim sistemleri artık teknik beceriler kazandırmakla kalmayıp yaratıcılık, empati ve etik gibi insani yönleri de vurgulayan bir

yapıya evrilmektedir. Baudrillard (1981), eğitimdeki teknolojik yenilikleri, toplumsal gerçekliğin simülasyonlar aracılığıyla yeniden üretildiği bir süreç olarak ele almıştır. Ona göre, bu dönüşüm teknik bir ilerleme olmayıp toplumsal kontrol mekanizmalarının bir uzantısıdır. V. Endüstri Devrimi ise bu eleştiriye bir adım ileri taşıyarak, teknolojinin toplumsal fayda ve etik doğrultusunda kullanılmasını savunmaktadır. Yalnız bu süreç, toplumsal eşitsizliklerin derinleşmesi ve eğitimin metalaşması gibi sorunları da beraberinde getirmektedir (Çetin, 2015, s. 79). Dijital çağda eğitim, fiziksel gerçeklikten uzaklaşarak hipergerçeklik üzerinden yeniden inşa edilmekte; bu da gerçeklik algısında gelişmelere yol açmaktadır. Çevrim içi materyaller ve platformlar, öğrenmeyi daha bireyselleştirilmiş ve etkileşimli bir süreç hâline getirirken dijital uçurum sebebiyle erişim eşitsizliği gibi sorunları da beraberinde getirmiştir (Şahin, 2021, s. 132-133). Teknolojik araçlara erişimdeki bu eşitsizlikler, eğitimde fırsat eşitliğini tehdit etmektedir. Modern eğitim sistemleri, bireylerin sosyal statülerini yükseltme vaadiyle ekonomik ve toplumsal eşitsizlikleri yeniden üretmekte ve tüketim toplumunun dinamikleriyle şekillenmektedir. Eğitim giderek metalaşmakta bireyler, sertifikalar ve diplomalar üzerinden statü yarışına itilmektedir (Baudrillard, 2011b, s. 204). Netice itibarıyla tüketim toplumunun etkisi, eğitimde eşitsizlikleri derinleştirmekte ve bireyleri sisteme uyumlu birer tüketiciye dönüştürmektedir. Eğitim, tarihsel olarak bilgi aktarımının ötesine geçerek toplumsal ve ekonomik dönüşümlerin temel bir aktörü hâline gelmiş; V. Endüstri Devrimi ile bu rol, teknik ve insani değerlerin dengelenmesi açısından daha karmaşık bir hâl almıştır. Eğitimde teknolojik yeniliklerin ve insani değerlerin birlikte ele alınması bu değişimlerin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktadır.

Baudrillard (1981)'a göre, simülasyonlar gerçekliğin yerini aldığında bilgi de hipergerçek bir hâle gelmektedir. Eğitimde bu durum, bilgiyi aktarmaya yönelik yaklaşımların yerini dijital teknolojilerin ve simülasyonların domine ettiği bir yapıya bırakmasıyla belirginleşmektedir. Etkileşimli teknolojiler ve akıllı sistemler, öğrenme süreçlerini daha görselleştirilmiş ve dinamik bir hâle getirirken, öğrenmenin doğasına da yeni bir form kazandırmaktadır. Lâkin Baudrillard'ın perspektifinde bu teknolojiler, öğrenmeyi gerçek dünyadan koparıp hipergerçek bir düzleme taşıma riski barındırmaktadır. Geleceğin okulları bilgi aktarımını, simülasyonlar yoluyla gerçekleştiren bir yapıya dönüşmektedir. Bu da öğrenmenin gerçek dünya deneyimlerinden giderek uzaklaşmasına neden olmaktadır. Simülasyonun eğitimdeki etkisi, teknolojik araçlarla sınırlı kalmamaktadır. Bu etki, eğitim kurumlarının yapısını ve işlevini de değiştirmektedir. Günümüzde okul modelleri, bilgiye

dayalı bir toplumu besleyen ve bireyleri sosyal hayata hazırlayan yapılar olarak görülürken simülasyonların etkisiyle bu işlevler öne çıkmaktadır. Günümüz dünyası ve geleceğin okulları bireylerin, bilgiye erişim sağladığı yerler olmaktan ziyade bireylerin simülasyonlar aracılığıyla anlam dünyalarını şekillendirdiği mekânlara evrilmektedir. Bu boyut, eğitimde düşünme becerilerinin zayıflamasına ve bireylerin hipergerçek bir düzlemde pasif tüketiciler hâline gelmesine yol açmaktadır. Baudrillard'ın teorileri ışığında okullar, bilginin metalaşmasının ve tüketim kültürünün etkilerinin yoğun bir şekilde hissedildiği yerler hâline gelmektedir. Özellikle dijital platformlar ve çevrim içi öğrenme modelleri, eğitimi piyasa odaklı bir yapıya dönüştürmekte, bireylerin öğrenme süreçlerini birer tüketim nesnesi deneyimi hâline getirmektedir (Baudrillard, 2011a; 2017).

Eğitim, tarih boyunca toplumsal yapıların yeniden üretildiği bir araç olarak kullanılmakta, ancak modern toplumların tüketim odaklı bir yapıya dönüşmesiyle birlikte bu işlevi farklı bir boyut kazanmaktadır. Tüketim toplumunda eğitim, bireylerin topluma uyum sağlamalarını kolaylaştıran bir süreç olmaktan çıkıp tüketim kültürünü destekleyen bir mekanizma hâline gelmiştir. Bu süreç hem eğitimin içeriğini hem de bireyler üzerindeki etkisini değiştirmiştir. Tüketim toplumunun ortaya çıkışı, Endüstri Devrimiyle hızlanan modernleşme sürecine dayanmaktadır. Sanayi üretiminin artması, bireylerin iş gücü piyasasına katılımıyla birlikte üretilen malları tüketen birer aktör hâline gelmelerini de zorunlu kılmıştır. Eğitim, bu süreçte bireylerin ekonomik sisteme entegre olmasını sağlarken tüketim kültürünü içselleştirmelerine de katkıda bulunmuştur. Reklamcılık, medya ve pazarlama stratejileri, bireylerin tüketim alışkanlıklarını şekillendiren araçlar olarak eğitimi desteklemiş ve böylece tüketim kültürü, eğitimin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Tüketim toplumunda eğitimin metalaşması, bu değişimin en belirgin göstergelerinden biri olmuştur (Dombaycı & Ulu, 2024, s. 176-179). Eğitim, bireylerin toplumsal hayatta ilerleyebilmesi için bir araç olmaktan çıkarak ekonomik değer taşıyan bir meta hâline gelmiştir. Örneğin özel okullar, marka üniversiteler ve çevrim içi öğrenme platformları, eğitimin bir hizmet olarak satıldığı bir piyasayı temsil etmektedir. Bu durum, eğitime erişimde eşitsizlikleri artırmakta ve eğitimin temel işlevini sorgulanır hâle getirmektedir. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında eğitim, tüketim toplumunun değerlerini yeniden üreten bir simülasyon alanına dönüşmektedir. Çevrim içi platformlar, sanal gerçeklik teknolojileri ve teknoloji destekli eğitim araçları bilgiye erişimi kolaylaştırırken aynı zamanda eğitimin toplumsal işlevini daha da piyasa odaklı bir yapıya çevirmektedir. Bu süreçte, eğitimdeki etik, toplumsal eşitlik ve bireylerin özgürleşmesi gibi hedefler arka

planda kalmaktadır. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramına göre geleceğin eğitim sistemleri hipergerçek bir düzleme kayarak bireyleri tüketim kültürünün bir parçası hâline getirmektedir.

21. yüzyılda teknolojinin hızlı gelişimi, eğitimde dijitalleşme ve çevrim içi öğrenme gibi yenilikleri beraberinde getirirken aynı zamanda tüketim toplumunun etkisini daha görünür hâle getirmektedir. Tüketim toplumu, bireyleri ürün ve hizmetleri tüketen birer aktör olarak konumlandırmakta ve teknolojiyi tüketim kültürünün ayrılmaz bir parçası olarak içselleştiren bir yapı oluşturmaktadır. Böylece eğitim, teknolojik erişim ve sınıf ayrımı ekseninde yeni tartışmalara kapı açmaktadır. Teknolojik erişim, 21. yüzyılda eğitime olan katılımı artırmak için bir araç olarak görülse de bu erişim eşitsizlikleri de beraberinde getirmektedir. Dijital uçurum olarak adlandırılan bu durum, düşük gelirli gruplarla yüksek gelirli gruplar arasındaki teknolojik erişim farkını ifade etmektedir (Güneş, 2022, s. 49-50). Eğitim, toplumsal eşitsizliklerin yeniden üretildiği bir alan hâline gelmektedir. Eğitimde dijitalleşme, bireylerin bilgiye erişimini kolaylaştırmakta ama bilgi ile gerçeklik arasındaki bağı zayıflatan bir mekanizmaya evrilmektedir. Eğitimde sınıf ayrımının simülasyonlarla ilişkisi, özellikle çevrim içi öğrenme platformları ve dijital araçlar aracılığıyla belirginleşmektedir. Örneğin zengin aileler, çocuklarına üstün teknolojiye sahip öğrenme araçları sunabilirken düşük gelirli aileler bu imkânlardan mahrum kalmaktadır. Bu durum, eğitime erişimde bir dengesizlik yaratmanın ötesinde bireylerin eğitimde hipergerçek bir deneyim yaşamasına yol açmaktadır. Baudrillard (1981)'a göre bu süreç, bireylerin toplumsal gerçeklikle olan bağlarını daha da zayıflatmakta ve onları simülasyonların yarattığı bir dünyada yaşamaya itmektedir. 21. yüzyılda eğitim, bilgi aktarımının ötesine geçerek bireylerin tüketim toplumuna entegre edilmesini hedefleyen bir yapıya dönüşmektedir. Bu süreçte teknoloji hem öğrenme süreçlerini kolaylaştıran bir araç hem de bireyleri tüketim alışkanlıklarına yönlendiren bir mekanizma olarak işlev görmektedir. Dijital öğrenme platformları, bireylerin bilgiye erişimini artırmakla birlikte eğitimi piyasa odaklı bir yapıya çevirmektedir. Bu durum, Baudrillard (1981)'ın simülakr kavramıyla ilişkilendirilmekte; eğitimde kullanılan dijital araçlar, bilgiye erişimi kolaylaştırırken bireylerin düşünme becerilerini zayıflatan ve onları tüketim kültürünün pasif birer unsuru hâline getiren simülasyonlar yaratmaktadır. Eğitim, toplumsal yapıların yeniden üretildiği, bireylerin bilgi, değer ve anlam dünyalarının şekillendirildiği çok boyutlu bir süreç olarak varlık göstermektedir. Simülasyonların bireylerin hayatlarında giderek artan etkisi, eğitimin ontolojik, epistemolojik, aksiyolojik, etik ve politik temellerini de dönüştürmekte; eğitim

sistemlerini toplumsal gerçekliği yansıtan bir araç olmaktan çıkararak hipergerçek bir düzlemde yeniden üretim yapan bir mekanizma hâline getirmektedir.

Teknolojinin eğitime entegrasyonu, bireylerin öğrenme süreçlerini geliştirebileceği gibi eşitsizlikleri artırabilecek bir potansiyele sahip bulunmaktadır. Bu teknolojiler, bireyselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunarak öğrencilere yeni fırsatlar yaratabilmekte fakat bu dönüşüm, teknolojinin eğitimde bir araç olmanın ötesinde toplumsal eşitliği ve insani değerlerin adilliğini sağlamak için bir mekanizma olarak tasarlanmasını zorunlu kılmaktadır. Eğitimde teknolojik eşitsizliklerin azaltılması ve simülasyonların eleştirel bir şekilde kullanılması, bireylerin bilgiye erişimini artırmanın yanı sıra toplumsal adaletin sağlanmasına da katkıda bulunmaktadır. Bu çalışma, eğitim sistemlerinin modern dünyada karşı karşıya kaldığı değişimleri Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamından ele alarak dijitalleşme ve tüketim toplumunun eğitime etkilerini derinlemesine incelemektedir. Teknolojinin eğitim süreçlerini yeniden şekillendirdiği günümüzde eğitim, bilgi aktaran bir araç olmaktan çıkarak ekonomik ve toplumsal dinamiklerin etkisiyle metalaşmış bir yapıya dönüşmektedir. Bu bağlamda çalışma, teknoloji tabanlı eğitim sistemleri, eğitim süreçlerinin örgün, formal ve informal boyutlarına etkileri açısından eğitimin hem felsefi hem de insani boyutlarına odaklanarak dijitalleşmenin getirdiği fırsat ve tehditleri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

1.1. Problem Durumu

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, eğitimde dijitalleşme ve tüketim toplumunun eğitime etkileri, bu çalışmada kapsamlı bir çerçevede ele alınmıştır. Bu bağlamda eğitimin dijitalleşme sürecinin toplumsal ve bireysel boyutları ile eğitimdeki anlam kaymalarını incelemek üzere bu araştırmanın ana problemi “Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamında, dijitalleşme sürecinde eğitimin anlamı, işlevi ve yapısı nasıl değişmekte ve dönüşmektedir?” şeklinde ortaya konmuştur. Bu ana problemi derinlemesine inceleyebilmek için aşağıdaki üç alt problem çerçevesinde değerlendirme yapılması gerekmektedir. Bu alt problemler:

1. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında yer alan simülakr, simülasyon ve hipergerçeklik kavramları, eğitimde dijital araçların kullanımının eğitimin anlamı ve amacında nasıl bir dönüşüme yol açmaktadır?

2. Simülasyon Kuramıyla uzaktan eğitim süreçleri bir arada ele alındığında, eğitimde gerçeklik algısının yerini hipergerçekliğin almasıyla birlikte eğitimin yüzeyselleşmesi tehdidinin sonuçları nelerdir?
3. Tüketim toplumu bağlamında dijital eğitim platformlarının, teknoloji tabanlı öğrenme yöntem ve tekniklerinin, uzaktan eğitim süreçlerinin, eğitimin metalaşmasına ve bilgiye erişim üzerindeki eşitsizliklere etkisi nedir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı perspektifinden hareketle, teknolojinin ve tüketim toplumunun günümüz örgün eğitim sistemleri üzerindeki etkilerini felsefî ve eleştirel bir bakış açısıyla ele almaktadır. Özellikle eğitimde dijitalleşme, teknoloji tabanlı öğrenme sistemleri, bilginin yüzeyselleşmesi ve eğitimin metalaşması gibi modern sorunların teorik kökenlerine inerek bu süreçlerin eğitim ve birey üzerindeki etkilerini anlamayı hedeflemektedir. Araştırma, eğitim pratiğinin günümüzde karşılaştığı insanî ve felsefî problemleri ele alarak eğitimdeki anlam kaymalarını, teknoloji destekli eğitim uygulamalarının etkilerini ve hipergerçeklik gibi kavramların öğrenme süreçlerini nasıl değiştirdiğini irdelemektedir. Teknolojik gelişmelerin eğitime getirdiği olanaklar kadar, bireylerin eğitim süreçlerinde tüketici olarak konumlanması ve bu durumun pedagojik etkileri de araştırmanın odak noktalarındandır. Böylece eğitimde gerçeklik algısının yerini hipergerçekliğin alması, bilgi üretiminin yüzeyselleşmesi ve bireylerin öğrenme becerilerinde meydana gelen evrim eleştirel bir yaklaşımla tartışılacaktır. Bu bağlamda iki temel hedef belirlenmiştir: Birincisi, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramından yola çıkarak eğitimin dijitalleşmesi, teknoloji ve tüketim toplumu bağlamında karşılaştığı sorunları ele almak ve bu sorunların insan odaklı bir eğitim anlayışıyla nasıl çözümlenebileceğini tartışmaktır. İkincisi ise, eğitim süreçlerindeki teknolojik dönüşümlerin ve uygulamalarının felsefî boyutlarını ortaya koyarak, örgün eğitimin yalnızca bilgi aktaran bir araç olmaktan çıkarılıp insanî değerleri güçlendiren bir süreç hâline gelmesi için kuramsal bir zemin sunmaktır. Bu çalışma, eğitim felsefesine özgün bir katkı sağlamayı hedeflerken, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramını eğitim bağlamında ele alarak dijitalleşmenin, eğitimin bireysel ve toplumsal işlevlerine dair yeni tartışma alanları yaratmasını amaçlamaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma Baudrillard'ın Simülasyon Kuramından hareketle dijitalleşen dünyanın ve teknolojilerin, eğitim ve bilgi üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemeyi hedeflemektedir. Teknolojinin hızlı gelişimi ve tüketim toplumunun dinamikleri, eğitimin anlamını ve işlevini değiştirmiş, eğitimi bir bilgi aktarım sürecinden ziyade simülakr ve hipergerçeklik bağlamında yeniden şekillenen bir olgu hâline getirmiştir. Bu bağlamda eğitimin metalaşması, bilginin yüzeyselleşmesi ve teknoloji tabanlı öğrenme sistemlerinin birey üzerindeki etkileri gibi güncel sorunlar, eğitimin bireyler için değil, toplumsal yapılar açısından da kritik bir değerlendirme sürecine ihtiyaç duyduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma, eğitimin dijitalleşme sürecinde karşılaşılan insanî, felsefî ve teknoloji kaynaklı problemlere odaklanmaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin eğitime entegrasyonu, bireylerin öğrenme süreçlerini nasıl etkilediği ve bu süreçlerin insanın anlam arayışına ne ölçüde katkı sağladığı soruları, bu çalışmanın temel dayanak noktalarını oluşturmaktadır. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde, eğitimde gerçeklik algısının yerini hipergerçekliğin almasının ve teknoloji tabanlı öğretim sistemlerinin bu süreçteki rolünün hem olumlu hem de olumsuz etkileri ele alınmaktadır. Araştırmanın bir diğer önemli yönü ise, eğitim felsefesine özgün bir katkı sunarak, eğitimin dijitalleşme ve tüketim toplumu bağlamında ele alınmasını değil aynı zamanda insan merkezli bir perspektifle yeniden düşünülmesini hedeflemesidir. Dijitalleşmenin sunduğu avantajlara rağmen eğitim süreçlerinde bireylerin yüzeyselleşen bilgiyle yetinmesi yerine düşünme becerilerinin geliştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Sonuç itibarıyla bu çalışma, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramını eğitim bağlamında ele alarak eğitimde hipergerçeklik, dijitalleşme, teknoloji ve tüketim toplumunun etkilerini felsefî ve eleştirel bir perspektifle değerlendirmekte ve bu konular üzerine literatürdeki önemli bir boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır. Araştırma, örgün eğitimin teknik bir araç olmaktan çıkarılıp insanî değerlerin inşasında ve bireylerin anlam arayışlarını desteklemede nasıl bir araç hâline getirilebileceğine dair yeni bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir.

1.4. İlgili Araştırmalar

Bu çalışmada, Gazi Üniversitesi'nin veri tabanı ve kütüphanesindeki kitap listesinde yer alan kaynaklar incelenerek konuyla ilgili anahtar kelimeler kullanılmış olup Türkçe ve İngilizce kaynaklar taranmıştır. Ayrıca YÖK Tez Merkezi, Turcademy, DergiPark, Academia, Google

Scholar, Springer, TR Dizin, ResearchGate, Türkiye Belge Sağlama Sistemi (TÜBESS) ve Z-Library gibi platformlarda lisans, yüksek lisans ve doktora tezlerinin yanı sıra makaleler, konferans bildirileri ve kitaplar detaylı bir şekilde incelenmiştir. Türkçe ve İngilizce literatürde incelenen bazı eserler, Baudrillard, tüketim toplumu, bilgi, eğitim, gerçeklik ve simülasyon gibi çeşitli konuları ele almıştır. Ancak bu çalışmalar, doğrudan bu araştırmanın temelini oluşturan “Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı bağlamında eğitimi yeniden düşünme” odaklı değildir. Bu araştırma, tüketim toplumunun eğitim üzerindeki etkilerini, postmodern dönemdeki teknolojik dönüşümlerle birlikte eğitim alanında gerçekleşen teknoloji uygulamalarını ve bu süreçlerin eğitimle ilişkisini sınırlı bir çerçevede ele alarak değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Yapılan tarama ve analizlerde bu konuyla doğrudan ilgili sınırlı sayıda çalışma tespit edilmiştir. Literatürde bu çalışmaya yakın birkaç araştırma bulunsa da aynı konu, içerik ve problem çerçevesinde kapsamlı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu araştırma, Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı ışığında eğitimi yeniden düşünme açısından literatürdeki boşluğu doldurmayı hedeflemektedir. Çalışma ile ilgili olarak incelenen tezler, makaleler ve kitaplar aşağıda detaylandırılmıştır.

Jean Baudrillard (2011a) “Nesneler Sistemi” adlı eserinde, modern toplumda tüketim kültürünün nesneler üzerinden nasıl yapılandığını ele almaktadır. Nesnelerin işlevsel olarak değil, toplumsal anlam ve göstergeler taşıyan unsurlar olduğunu vurgulamaktadır. Baudrillard, tüketim toplumunda bireylerin nesneler aracılığıyla kimliklerini oluşturduğunu ve bu sistemin toplumsal ilişkileri nasıl değiştirdiğini incelemektedir.

Jean Baudrillard (1970)’ın “Tüketim Toplumu” adlı eseri, modern toplumda tüketimin bir ihtiyaçtan ziyade göstergeler ve semboller üzerinden şekillenen bir kültür olduğunu savunmaktadır. Tüketim nesnelerinin, bireylerin kimliklerini ifade etmede bir araç hâline geldiğini vurgulamaktadır. Baudrillard tüketim toplumu kavramını, bireylerin tüketimle nasıl anlam ve statü kazandığını ele alarak derinleştirmektedir.

Jean Baudrillard (1981)’ın “Simülakrlar ve Simülasyon” adlı eseri, modern toplumda gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların bulanıklaştığını savunmaktadır. Simülakr kavramını tanımlayarak, gerçekliğin yerini yapay göstergelerle oluşturulan hipergerçekliğin aldığını vurgulamaktadır. Eğitim, medya ve tüketim toplumunu ele alarak bireylerin gerçeklikten koparıldığı bir dünyayı detaylı bir şekilde analiz etmektedir.

Oğuz Adanır (1999)’ın “Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler” adlı eseri, Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramını detaylı bir şekilde ele alarak kuramın

temel kavramlarını ve modern toplum üzerindeki etkilerini tartışmaktadır. Kitap, simülakr, hipergerçeklik ve medya gibi kavramlara odaklanarak Baudrillard'ın düşüncelerini daha geniş bir bağlamda yorumlamaktadır. Söyleşi bölümleri, kuramın farklı alanlara uygulanabilirliğini pratik bir perspektifle sunmaktadır.

İbrahim Emre Günay (2021)'in "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında İnsanın Simülakra Dönüşümü ve Kitle İletişim Araçlarının Etkisi Üzerine Bir Değerlendirme" adlı derlemesinde, Batı Avrupa toplumlarının 18. yüzyılda gerçeklik ilkesine dayalı bir dönemden günümüzde simülasyon evrenine geçiş yaptığı savunulmaktadır. Çalışmada, simülasyon evreninde kavramların simülakra dönüşmesine rağmen eski düzenin devam ediyormuş gibi gösterildiği ve gerçeğin yokluğunun kitle iletişim araçlarıyla gizlendiği vurgulanmıştır. Ayrıca insanın simülakra dönüşümü ve bu süreçte kitle iletişim araçlarının etkisi Baudrillard'ın kuramı çerçevesinde incelenmiştir.

Mehmet Güzel (2015)'in "Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları" adlı makalesinde, Baudrillard'ın postmodern Batı dünyasında kapitalizmin yeni bir aşamasına geçişle gerçeklik ilkesinin yitirildiği ele alınmıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte günlük hayat ve insani ilişkilerin dönüşümünü eleştiren Baudrillard'ın simülasyon kuramı temel kavramlarıyla açıklanmıştır. Makale, bu teorinin temel kavramlarına giriş yapmayı amaçlamaktadır.

İbrahim Emre Günay (2021)'in "Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı: Bir Simülakr Olarak Sarı Yelekliler" adlı doktora tezinde, tüketim düzenine geçişle gerçeklik ilkesinin yerini simülasyonun aldığı ve kitle iletişim araçlarının sarı yelekliler hareketini simülakr olarak sunduğu savunulmaktadır. Liberation ve Le Figaro gazetelerinin haber başlıkları üzerinden yapılan analizle, bu hareketin simülasyon evrenine ait bir fenomen olduğu ve toplumsal-politik yapıların sistemle uyumlu şekilde entegre olduğu gösterilmiştir.

Ozan Çelik (2022)'in "Tüketim Kültürünün Oluşturulmasında Okulun Rolünün Baudrillard Perspektifinde İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezinde, öğretmen görüşleri doğrultusunda okulların tüketim toplumunun küçük bir modeli olarak işlev gördüğü ve tüketim odaklı bireyler yetiştirdiği saptanmıştır. Karma yöntemle yapılan araştırmada, öğrencilerin tüketim davranışlarının okulda şekillendiği, sınavların bilgiye tüketim nesnesi niteliği kazandırdığı ve okulların toplumsal sınıf atlamayı teşvik eden bir tüketim aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Şükran Duranlar (2019)'ın “Baudrillard'ın Teknoloji Eleştirisi” adlı yüksek lisans tezinde, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı temel alınarak teknolojinin toplumsal ve kültürel gelişmeler üzerindeki etkileri incelenmiştir. Çalışmada teknolojinin sunduğu imkanların gerçekliği yok eden simülasyon süreçleri ile toplumsal ve bireysel yaşamda tüketim odaklı değişimlere yol açtığı vurgulanmıştır. Ayrıca medya araçlarının gerçeklik algısını nasıl şekillendirdiği ve tüketim kültürüyle olan ilişkisi ele alınmıştır.

Mustafa Dikmen (2016)'ın “Jean Baudrillard ve Postmodernizm” adlı yüksek lisans tezinde, postmodern dönemde gerçekliğin kaybı ve teknolojinin enformasyon bombardımanı altında toplumun evrimi incelenmiştir. Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon kavramları temel alınarak postmodernizmle ilişkisi ve bu düşünce sisteminin bilim, kültür, tarih gibi alanlardaki etkileri ele alınmıştır. Çalışma, Baudrillard'ın postmodernizmdeki konumunu anlamak için temel kavramlarına ve postmodernizmin karakteristik özelliklerine odaklanmıştır.

BÖLÜM II

YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı perspektifiyle eğitimin dijitalleşme sürecini ve tüketim toplumu bağlamında eğitimde yaşanan dönüşümleri incelemek amacıyla nitel bir çalışma olarak tasarlanmıştır (Creswell, 2017, s. 64-68). Nitel araştırma yöntemi, sosyal bilimlerde karmaşık ve çok boyutlu konuları anlamak için esnek ve derinlemesine analiz imkânı sunan bir yöntemdir. Nitel araştırma, insanın toplumsal sistemleri, bireysel anlam dünyalarını ve bu süreçlerde teknolojinin etkilerini keşfetme amacını taşır. Özellikle toplumsal olguların farklı bağlamlarda nasıl şekillendiği, bireylerin bu bağlamları nasıl anlamlandırdığı üzerinde yoğunlaşır (Özdemir, 2010, s. 326). Bu bağlamda çalışmanın temel yöntemi olarak nitel yaklaşım benimsenmiştir.

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, toplumsal gerçeklik algısının nasıl yapay imgeler ve göstergelerle inşa edildiğini ortaya koymaktadır. Kuram, özellikle dijitalleşme çağında eğitim süreçlerinin fiziksel ve somut bağlamlardan uzaklaşıp sanal ortamlara taşındığını ve bu sürecin hipergerçeklik kavramıyla yakından ilişkili olduğunu savunmaktadır. Eğitim alanında kullanılan dijital teknolojiler, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırların bulanıklaşmasına neden olmaktadır. Bu durum, eğitimde dijitalleşme sürecinin teknolojik bir yenilik değil toplumsal bir değişim olarak ele alınması gerektiğini göstermektedir. Baudrillard'ın simülakr ve hipergerçeklik kavramları bağlamında dijitalleşmenin eğitimin içeriğini, biçimini ve anlamını nasıl yeniden şekillendirdiği tartışmaya açılmıştır.

Araştırma ayrıca tüketim toplumunun eğitimi ve teknoloji tabanlı araçların bu süreçteki rolünü anlamayı hedeflemektedir. Baudrillard'a göre tüketim toplumu (1970), bireylerin kimliklerini tüketim üzerinden inşa ettikleri ve göstergelerin gerçeklikten daha baskın hâle

geldiği bir yapıyı ifade etmektedir. Eğitim bu bağlamda bir bilgi aktarımı sürecinden çok, bireylerin dijital platformlar, teknoloji destekli öğrenme sistemleri ve araçlarla tüketici olarak yeniden şekillendirildiği bir sürece evrilmektedir. Çevrim içi kurslar, marka üniversiteler ve popüler dijital eğitim platformları, eğitimin metalaşmasının ve tüketim toplumunun göstergeleri olarak ele alınmaktadır. Bu çalışmada dijitalleşmenin fırsat eşitliği, adalet ve eğitimdeki anlam kaymaları üzerindeki etkileri ele alınmıştır.

Nitel araştırma yöntemi, sosyal olguları anlamayı ve bu olguların bağlamları içindeki derinliğini ortaya çıkarmayı amaçlayan bir yaklaşımdır. Bu yöntemle elde edilen veriler, bireylerin yaşam deneyimlerini, mekânları ve konuşmaları kapsayan genellikle istatistiksel olarak ölçülemeyen ancak zengin içerik sağlayan bilgilerdir (Bogdan & Biklen, 1992). Nitel yöntem, araştırmacıların belirli hipotezlerden ziyade bir odak noktası geliştirerek olayları öznel bakış açılarıyla değerlendirerek incelemelerini sağlamaktadır. Açıklama ve betimleme ise nitel araştırmanın merkezinde yer alan iki temel yaklaşımdır. Açıklama, bir olayın nedenlerini ortaya koymayı hedeflerken; betimleme, bir durumun ne olduğunu anlamaya odaklanmaktadır (Punch, 2005, s. 16). Ayrıca bu yöntem, kavramlar arasındaki bağlantıları ortaya çıkaran yorumlama sürecini de içermektedir. Bu yönüyle nitel araştırma, mevcut bilgileri anlamakla kalmazken yeni kuramsal çerçevelerin geliştirilmesine de katkı sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 39). Bu yöntemle toplanan veriler genellikle metinler, görseller veya kişisel belgeler gibi farklı formatlarda olur. Araştırmacılar, verileri topladıkları bağlamlara sadık kalarak sayısal indirgemeler yerine tam bir zenginlikle analiz etmeyi amaçlar. Bu özellik, nitel yöntemi sosyal bilimler alanında vazgeçilmez bir araç hâline getirmektedir. Örneğin Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, tüketim toplumu, teknoloji ve eğitim üzerine yapılan bir çalışmada, bu kavramlar arasındaki ilişkileri anlamak ve daha sonraki araştırmalar için kuramsal bir zemin oluşturmak, nitel yöntemin sağlayabileceği derinlikli bir yaklaşımla mümkün olmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 39; Bogdan & Biklen, 1992). Araştırmanın yöntemi, nitel araştırmanın betimsel ve açıklayıcı yönlerini ön plana çıkarmaktadır. Betimsel yaklaşım, bir durumun neliğine odaklanırken açıklayıcı analizler, bir olgunun neden ve sonuç ilişkilerini anlamaya yöneliktir (Punch, 2005, s. 16). Nitel araştırmalarda süreç odaklı bilgi edinme ve anlama, araştırmanın doğası gereği önem taşımaktadır. Araştırma kapsamında dijitalleşmenin ve teknoloji tabanlı sistemlerin eğitim üzerindeki tarihsel ve toplumsal etkileri hem bireysel hem de sistemik düzeyde ele alınmış, bu etkilerin fırsat eşitliği, adalet ve eğitimin metalaşması gibi boyutları tartışılmıştır. Sonuç itibarıyla bu çalışma, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamında

eğitimin dijitalleşme sürecini ve tüketim toplumunun eğitime etkilerini kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Çalışmada etik ilkelere uygun olarak kaynaklara atıf yapılmış ve nitel yöntemin sağladığı esneklikten yararlanılarak çok yönlü bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda araştırma, eğitimin değişim sürecine ilişkin teorik bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır.

2.2. Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırmada, veri toplama süreçleri literatür taraması ve doküman analizi yöntemleri üzerine temellendirilmiştir. Nitel araştırmanın özelliği gereği, veri toplamada bireysel ya da toplumsal fenomenlere dair derinlemesine bilgi sağlayan yöntemler tercih edilmiştir (Bogdan & Biklen, 1992). Literatür taraması sırasında araştırmanın ana ve alt problemleri doğrultusunda birinci ve ikinci dereceden kaynaklara ulaşılmış; elde edilen bilgiler, doküman analizi tekniği kullanılarak detaylı bir şekilde incelenmiştir (Karasar, 2020, s. 229). Doküman analizi, yazılı materyallerin incelenerek araştırma problemlerine yönelik verilerin ortaya çıkarılmasını sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 187). Bu çalışmada doküman analizi yöntemi Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, dijitalleşme, teknoloji ve tüketim toplumu kavramlarının tarihsel gelişimlerini ve bu süreçlerin eğitim üzerindeki etkilerini anlamak amacıyla kullanılmıştır. Araştırma kapsamında dijitalleşme, teknoloji destekli sistemler, tüketim toplumu ve eğitimin metalaşması gibi konulara odaklanan kaynaklar incelenmiştir. Özellikle eğitimin dijitalleşme sürecinde nasıl bir değişim geçirdiği ve bu değişimin, Baudrillard'ın simülakr ve hipergerçeklik kavramları ışığında nasıl bir anlam kaymasına neden olduğu doküman analiziyle ele alınmıştır. Bu süreçte kaynakların özgünlüğü kontrol edilmiş, içerik analizi yapılmış ve veriler sınıflandırılarak araştırmanın amacına uygun bir şekilde yorumlanmıştır (Forster, 2006). Ayrıca tüketim toplumunun eğitimi bir metalaşma sürecine nasıl dâhil ettiği, teknoloji tabanlı araçların bu süreçteki rolü ve dijitalleşmenin fırsat eşitliği, eğitimde adalet ve toplumsal eşitsizlik üzerindeki etkileri de analiz edilmiştir. Doküman analizi, bu kavramlar arasındaki ilişkilerin derinlemesine anlaşılmasını sağlayarak kuramsal bir çerçeve geliştirilmesine katkıda bulunmuştur. Beş aşamadan oluşan bu analiz süreci sistematik bir süreçle gerçekleştirilmiştir: dokümanlara ulaşma, orijinalliği kontrol etme, dokümanları anlama, veriyi analiz etme ve veriyi kullanma (Sak vd., 2021). Bu süreçte çevrim içi veri tabanları, fiziksel kitaplar ve dergilerden geniş ölçüde yararlanılmıştır. Bu yöntemin sunduğu avantajlar, araştırmanın kuramsal temellerinin

güçlendirilmesine olanak tanımıştır. Literatür taraması ise çalışmanın teorik çerçevesini oluşturmada önemli bir rol oynamıştır (Neuman, 2014, s. 164-167). Literatürde, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, teknoloji tabanlı sistemler ve tüketim toplumu kavramlarının eğitimin dijitalleşmesi üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Aynı zamanda dijital eğitim platformları, teknoloji tabanlı öğrenme yaklaşımlarının eğitim süreçlerine entegrasyonu, bu teknolojilerin simülakr ve hipergerçeklik kavramları bağlamında nasıl bir anlam kaymasına neden olduğu literatür üzerinden değerlendirilmiştir. Veri toplama teknikleri, mevcut yazılı materyallerin analizi ile birlikte bu kaynaklar arasındaki ilişkilerin ve bağlantıların kurulmasını hedeflemiştir. Literatür taraması ve doküman analizi, eğitimin dijitalleşme süreci, teknoloji tabanlı sistemler ve tüketim toplumu bağlamındaki dönüşümleri anlamada etkili bir araç olarak kullanılmakta olup araştırmanın her aşamasında etik kurallara dikkat edilmiş, kaynaklara doğru bir şekilde atıf yapılmış ve akademik dürüstlük ilkelerine uyulmuştur (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 187).

2.3. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Bu çalışmada elde edilen veriler eleştirel bir bakış açısıyla çözümlenmiş ve yorumlanmıştır. Doküman analizi yöntemi kapsamında incelenen kaynakların içerikleri detaylı bir şekilde değerlendirilmiş ve araştırmanın ana problemi ile alt problemleri çerçevesinde yorumlanmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 197). Doğrudan çözümleme yöntemi kullanılarak hem açık hem de örtük anlamlara odaklanılmış, bu sayede kaynakların daha iyi anlaşılması sağlanmıştır (Punch, 2005, s. 220). Araştırmada Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, teknoloji, tüketim toplumu, eğitimin dijitalleşmesi ve metalaşması gibi kavramların tarihsel ve toplumsal bağlamları değerlendirilmiş; bu kavramlar arasındaki ilişkiler betimsel bir yaklaşımla analiz edilmiştir. Çözümleme sürecinde dokümanlarda kavramlar arasındaki neden-sonuç ilişkileri araştırılmıştır. Simülasyon, hipergerçeklik ve teknoloji gibi kavramların, eğitimin anlamını ve amacını nasıl dönüştürdüğü yorumlanmıştır. Niteliksel araştırmanın doğası gereği, verilerin yorumu yaratıcı ve yorumlayıcı bir süreç olarak gerçekleştirilmiştir. Nitel analizlere öncelik verilerek, verilerin derinlemesine anlamlandırılması hedeflenmiştir. (Denzin & Lincoln, 2007, s. 34). Çalışma boyunca elde edilen kaynaklar, araştırmanın amacına uygun şekilde yorumlanmış ve ilerleyen çalışmalar için teorik bir zemin oluşturulmuştur.

BÖLÜM III

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme

3.1. Mekanik Çağdan Bilişim Çağına: Eğitim ve Teknolojinin Tarihsel Yolculuğu

Eğitim, toplumun bilgi birikimini ve kültürel değerlerini nesilden nesile aktaran bir mekanizma olarak öne çıkarken en genel haliyle bireyin bedensel, zihinsel, ruhsal ve sosyal yönlerden geliştirilmesini amaçlamaktadır (Arslanoğlu, 2015, s. 180). Eğitim kelimesinin kökeni Latince olup kökü “educare” veya “educere”dir (Arslan, 2017, s. 3). Ziya Gökalp (1972)'e göre eğitim, bireyin toplumsal ve kültürel değerleri benimseyerek toplumun bir üyesi hâline gelmesini sağlayan bir terbiye ve kültür aktarım sürecidir. İsmail Hakkı Baltacıoğlu (1972)'na göre ise eğitim, bireyin yaşayarak ve deneyimleyerek toplumsal hayata uyum sağlamasını ve toplumun ihtiyaçlarına katkıda bulunmasını mümkün kılan dinamik bir süreçtir. İnsan yaşamında önemli bir yer tutan bu süreç, bireyin toplum içinde etkili bir şekilde var olmasını, toplumsal normlara uyum sağlamasını ve kendini gerçekleştirmesini amaçlamaktadır. Eğitim, bireyin hayata dair beceriler kazanmasını ve toplumsal rollerini yerine getirebilmesini sağlamaktadır. Bu süreç bir yandan bireyin içsel potansiyelini keşfetmesine olanak tanırken diğer yandan çevresiyle uyum içinde yaşamasını sağlayacak değerler ve beceriler kazandırmaktadır. Eğitim, toplumsal gelişimi destekleyen bireyi hem kişisel hem de toplumsal düzeyde olgunlaştıran bir araçtır. Bu bağlamda, eğitim sistemleri farklı şekillerde yapılandırılmakta ve her bir yaklaşım bireyin gelişimine farklı katkılar sunmaktadır:

Formal eğitim, okullar, üniversiteler ve diğer eğitim kurumlarında verilen yapılandırılmış ve düzenli öğrenme sürecini ifade etmekte ve bu eğitim türü zorunlu olmaktadır (Eskicumalı,

2012, s. 4). Öğrenciler, belirli dersleri takip etmekte; başarıları, sınavlar ve diğer değerlendirmelerle ölçülmektedir. Başarıyla tamamlanan her aşama bir diplomayla sonuçlanır ve bu belgeler, iş dünyasında ve resmi süreçlerde geçerli olmaktadır. Formal eğitimde genellikle öğrenme hedefleri önceden belirlenmekte ve öğrenciler bu hedeflere ulaşmak için derslerde başarılı olmak zorundadır (Ünal, 2021, s. 8). Örneğin ilkokul, lise ve üniversite gibi eğitim kurumları formal eğitim kapsamında yer almaktadır. Devlet tarafından düzenlenen kurslar veya meslek okulları da bu kategoriye girmektedir. İnfomal eğitim, kişilerin günlük hayatlarında, topluluklarda, iş yerlerinde veya diğer sosyal etkileşimlerde kazandıkları öğrenme deneyimlerini ifade etmektedir (Bayram, 2017, s. 9-10). Bu tür eğitim, daha esnek ve yapılandırılmamış bir süreçtir. Belirli bir müfredata dayalı olmayıp öğrenme, kişinin günlük yaşamı ve etkileşimleriyle şekillenmektedir. Örgün eğitim ise belirli bir müfredat çerçevesinde eğitim kurumlarında yüz yüze gerçekleştirilen, öğretmen rehberliğinde yürütülen ve sistematik bir yapıya sahip olan bir eğitim modelidir (Ünal, 2021, s. 8-9). Bireylerin bilişsel, sosyal ve kültürel gelişimlerini desteklemeyi amaçlayan bu eğitim türü, genellikle ilköğretimden yükseköğretime kadar kesintisiz bir süreç olarak devam etmektedir. Zorunlu ders saatleri, belirli fiziksel mekânlar ve disiplinli bir yapı gerektirmesi nedeniyle düzenli öğrenme alışkanlıklarının kazanılmasına katkı sağlamakta ve aynı zamanda akran etkileşimi yoluyla bireylerin iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Bayram, 2017, s. 8). İnfomal eğitimde, bireyler genellikle kendi hızlarında öğrenir ve öğrenme süreçleri, kişisel ilgi alanlarına dayalıdır. Eğitim, öğretmen ve öğrenci ilişkisiyle sınırlı değildir. Aile üyeleri, arkadaşlar, iş arkadaşları ve diğer topluluklar da bu sürecin bir parçası olmaktadır (Ünal, 2021, s. 7-8; Eskicumalı, 2013, s. 24). İnfomal eğitim, hayat boyu sürmektedir ve her yaşta, her yaşam evresinde gerçekleşmektedir. Ayrıca internet aracılığıyla öğrenme, sosyal medya üzerinden bilgi edinme gibi süreçler de infomal eğitim kapsamına girmektedir. Bu yönüyle eğitim, bireyin zihinsel kapasitesini geliştirmekle sınırlı kalmazken sosyal, duygusal ve ahlaki boyutlarda da bir değişim sağlamaktadır. Eğitimin temel hedefi, bireylerin potansiyellerini gerçekleştirebilmelerine olanak tanırken onları hem bireysel hem de toplumsal hayata hazırlamaktır (Filiz, 2017, s. 5).

Eğitim antropolojisi, eğitimi insana odaklanarak ele alan ve eğitimin kültürel, toplumsal, psikolojik boyutlarını derinlemesine inceleyen bir disiplindir. Bu disiplin, eğitim süreçlerini akademik bilgi aktarımından ibaret görmeyip eğitim süreçlerinin insana dair kimlik, değer, anlam, inanç, davranış gibi kavramlarla nasıl ilişkili olduğunu vurgulamaktadır (Özden,

2013, s. 240). İnsan, toplum içerisinde gelişen ve sosyal ilişkilerle şekillenen bir varlık olmasından dolayı eğitim de bu toplumsal yapının bir yansımasıdır. Eğitim, bir yandan insanın toplumsallaşmasını sağlarken diğer yandan insanın da eğitim süreçlerini şekillendiren bir varlıktır. İnsan, bu süreçte hem eğitim sürecinin öznesi hem de nesnesi olarak yer almaktadır (Karataş, 2013, s. 110). İnsan, eğitimin bir parçası olduğu kadar eğitimi yeniden şekillendiren ve yönlendiren bir etmen olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda eğitim, insanın öğrenmenin yanı sıra kişisel, kültürel ve toplumsal gelişimini de kapsayan çok boyutlu bir süreçtir. Eğitim antropolojisi, dünya çapında farklı kültürlerdeki eğitim sistemlerini, eğitim biçimlerini ve bu sistemlerin birey ve toplum üzerindeki etkilerini inceleyerek eğitimin çok boyutlu etkilerini anlamaya çalışmaktadır. Bu disiplin, eğitimin belirli bilgi setlerini aktarmaktan ibaret olmadığını insan yaşamındaki sosyal ve kültürel yapılarla etkileşerek insanın kimlik, değer ve anlam inşasını etkileyen bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır (Ergün, 2009, s. 4-5). Eğitim, bireyi bir toplumun değerleri ve normlarıyla uyumlu hâle getiren bir araç olmanın ötesine geçmektedir. Ayrıca bireyin kendisini ifade etme, toplumuyla ilişkisini kurma ve geleceğe dair bakış açısını şekillendirme biçimidir. Eğitim antropolojisi, eğitimin bu yönlerini ele alırken eğitim süreçlerinin kültürel bağlamını göz önünde bulundurur ve eğitimin insana dair çok yönlü bir deneyim olduğunu savunmaktadır. Bu disiplin, bireyin öğrenme süreçlerini, toplumsal yapılar, kültürel değerler ve çevresel koşullar bağlamında ele alarak eğitimin insani yönünü ortaya koymaktadır. Eğitim, her bireyin farklı koşullarda, farklı değerlerle, farklı toplumsal yapılar içinde geliştiği bir süreçtir ve bu durum, eğitimdeki çeşitliliği ve esnekliği sağlamaktadır. Bu noktada eğitim antropolojisi, eğitimin bilgi aktarımının yanında bireyin değerler sistemini, kültürel kimliğini ve toplumsal rolünü geliştirdiği bir süreç olduğunu vurgulamaktadır (Başaran, 2007, s. 74-78). Birey bu süreçte kültürel normları, toplumsal değerleri ve kendi yaşam deneyimlerini bir arada değerlendirerek öğrenmekte ve gelişmektedir. Bu da eğitimin daha çok bir içsel yolculuk olduğu fikrini pekiştirmiştir. Bu disiplin bireyin anlam arayışı, kimlik inşası ve toplumsal katılımı ile şekillenen bir yolculuk olduğunu ortaya koymaktadır (Özden, 2013, s. 240).

Kültür, bir toplumun tarihsel süreçleri boyunca oluşturduğu bilgi, inanç, sanat, ahlak, hukuk, gelenek ve diğer alışkanlıkların bir toplamı olarak tanımlanmaktadır. Kültür, bir halkın toplumsal yapısını belirleyen, bireylerin günlük yaşamını şekillendiren ve toplumsal dayanışmayı pekiştiren bir olgu olarak işlev görmektedir. Fransızca kökenli “cultura” kelimesi, Latince “colere” (sürmek, ekip-biçmek) anlamına gelmektedir ve bu anlamda

“cultura”, Türkçedeki “ekin” kelimesiyle de benzerlik göstermektedir. Latincedeki bu kelime, doğayı işlemek, tarıma dayalı bir üretim sürecini ifade etmekte kullanılırken zamanla daha geniş bir anlam kazanarak insanın çevresini, toplumunu, değerlerini ve ilişkilerini şekillendiren bir olgu olmuştur (Filiz, 2017, s. 11; Güneş, 2022, s. 43-44). Böylece kültür, geçmişten bugüne uzanan bir miras olmanın ötesinde toplumsal yapıların, değerlerin ve bireylerin kimliklerinin geliştiği dinamik bir süreç olarak meydana gelmektedir. Kültür, sürekli bir değişim içinde olan bir süreç olarak varlığını sürdürmektedir. Bu dinamik yapı, toplumların zaman içinde değişen koşullarına, ihtiyaçlarına ve yeni bilgi birikimlerine uyum sağlamaktadır. Kültürün bu değişkenliği, onun geçmişten gelen bir miras olarak tanımlanmasına ve geleceğe yönelik bir yönlendirme mekanizması olarak görülmesine olanak tanımaktadır. Geçmişten bugüne aktarılan kültürel öğeler, toplumsal hafızanın bir parçası olarak korunmaktadır. Ancak bu öğeler, toplumsal ve bireysel gelişimle paralel olarak zaman içinde değişmektedir. Kültür, bu şekilde bir toplumun gelecekteki yönelimlerini şekillendiren, bireylerin dünyayı algılama biçimlerini etkileyen ve onları geleceğe hazırlayan bir araç olarak işlev görmektedir (Arslan, 2017, s. 2).

Kültürlenme, bireyin doğumundan itibaren içinde bulunduğu toplumun kültürel değerlerini, normlarını ve davranış kalıplarını öğrenme süreci olarak tanımlanmakta ve bu süreç eğitimle yakından ilişkilidir. Eğitim, kültürlenmenin hem bir aracı hem de bir sonucu olarak işlev görmektedir. Formal eğitim kurumları, bireylere toplumsal normları, değerleri ve bilgi birikimini aktaran temel mekanizmalardan biridir. İnfomal eğitim yoluyla ise aile, sosyal çevre ve medya gibi kaynaklar, bireyin kültürel kimliğinin şekillenmesine katkıda bulunmaktadır (Filiz, 2017, s. 11). Kültürlenme süreci, bireyin topluma uyum sağlamasının yanı sıra kültürel değerleri eleştirel bir şekilde değerlendirebilmesini ve bu değerleri geleceğe taşımasını hedeflemektedir. Böylece eğitim, bireyin kültürel bir varlık olarak gelişimini desteklerken toplumsal süreklilik ve yenilik arasında bir denge kurmasını sağlamaktadır. Böylece kültürlenme, eğitimle birleşerek bireyin hem toplumsal kimliğini hem de bireysel potansiyelini geliştiren dinamik bir süreç hâline gelmektedir. Kültürleşme ise farklı kültürlerin bir araya geldiği ortamlarda bireylerin veya grupların birbirlerinden etkilenme sürecini ifade etmekte ve bu süreç eğitim bağlamında önemli bir role sahip bulunmaktadır (Başaran, 2007, s. 114-115). Eğitim, kültürleşmenin hem aracı hem de ortamı olarak bireylere farklı kültürleri tanıma, anlamlandırma ve bu kültürlerden öğrenme fırsatı sunmaktadır. Özellikle küreselleşme ve dijitalleşme çağında eğitim, bireylerin küresel kültüre uyum sağlamalarına yardımcı olurken yerel kültürlerin korunması ve aktarılması için

de bir araç işlevi görmektedir (Şeren, 2017, s. 94-95). Kültürleşme sürecinde bireyler, farklı kültürlerden gelen unsurları kendi değerleriyle harmanlayarak yeni bir kültürel sentez oluşturabilmekte ve bu durum, eğitim süreçlerinde kültürel çeşitliliğin ve karşılıklı anlayışın artmasını sağlamaktadır (Filiz, 2017, s. 11). Bununla birlikte baskın kültürlerin diğer kültürler üzerindeki etkisi nedeniyle eğitim ortamlarında kültürel eşitsizlikler ve asimilasyon riskleri de ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle eğitim, kültürleşme sürecini yöneterek bireylerin farklı kültürlerle karşı duyarlı, eleştirel ve açık bir bakış açısı geliştirmesine olanak tanımaktadır. Böylelikle kültürel çeşitliliği destekleyen bir toplumsal yapı oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır.

Eğitim ve kültür arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Eğitim kültürün aktarılması, korunması ve yeniden üretilmesi sürecinde en önemli araçlardan biri olarak kabul edilmektedir. Kültür, eğitim yoluyla gelecek nesillere aktarılmaktadır. Bu da bir toplumun sürekliliğini sağlaması açısından hayati bir önem taşımaktadır (Arslanoğlu, 2012, s. 30). Örneğin bir toplumun dilini, geleneklerini ve değerlerini öğrenme süreci genellikle eğitim aracılığıyla gerçekleşmektedir. Eğitim, kültürü bir yandan bireylere öğretirken diğer yandan bireylerin kültürü sorgulamasına, geliştirmesine ve zenginleştirmesine imkân tanımaktadır. Bu durum, eğitimin kültürle olan ilişkisinin çift yönlü bir etkileşim olduğunu ortaya koymaktadır. Eğitim ve kültür arasındaki ilişki, bireyin kimlik inşasında da kendini göstermektedir. Eğitimin amacı, millî bireyler yetiştirmektir (2012, s. 30). Birey, eğitim yoluyla kültürel değerleri öğrenirken kendi kimliğini oluşturmakta ve topluma katılmaktadır. Bu süreçte eğitim, bireyi bilgiyle donatmakla kalmayıp onun kültürel aidiyetini de güçlendirmektedir. Örneğin, bir birey yerel gelenekleri ve normları öğrenirken bu değerlerin toplumsal bağlamdaki rolünü de kavramaktadır. Bunun yanı sıra eğitim, bireyin kültürün pasif bir taşıyıcısı olmasını değil, kültürü eleştirel bir şekilde analiz edebilmesini de hedeflemektedir. Bu nedenle eğitim ve kültür arasındaki ilişki, bireylerin topluma uyum sağlamalarını ve toplumu dönüştürmelerini mümkün kılan bir yapı olarak ifade edilmektedir (Şeren, 2017, s. 94-95). Kültür ve eğitim arasındaki bu bağ, bireylerin kimliklerini inşa etmelerini, topluma uyum sağlamalarını ve topluma farklı bir boyut kazandırmalarını mümkün kılmaktadır. Toplumların modernleşme, küreselleşme ve dijitalleşme gibi süreçlerden geçerken yaşadığı kültürel değişimler eğitim sistemlerini de doğrudan etkilemektedir. Örneğin teknoloji ve dijitalleşme, eğitimin yöntemlerini ve kültürün aktarılma biçimlerini değiştirmiştir (Tezcan, 2017, s. 100). Kültür unsurları, modern eğitim süreçleriyle yeniden yorumlanırken bireyler, bir yandan kendi kültürel değerlerini korumaya

çalışmakta diğer yandan küresel kültürün etkisiyle yeni değerler ve normlar öğrenmektedir. Bu durum, eğitim ve kültür arasındaki ilişkinin dinamik ve sürekli değişen bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır.

Kültür yaratan varlık olan insanın anlam arayışı, felsefe aracılığıyla mümkün olmaktadır (Ülken, 2013, s. 20). Felsefe varlık, bilgi, ahlak, gerçeklik, doğruluk ve anlam gibi temel konuları ele alan; insanın kendini, çevresini ve evreni anlama çabasını sistematik ve eleştirel bir şekilde sürdüren bir disiplindir. Kelime kökeni itibarıyla “bilgelik sevgisi” anlamına gelen felsefe, bireyin ve toplumun yaşamını şekillendiren değerleri, inançları ve düşünce yapılarını sorgulayarak daha derin bir anlayış geliştirmeyi amaçlamaktadır. Felsefe sözcüğü Türkçeye, Arapçadaki “Rumi bilgelik geleneği” anlamına gelen falsafa (فلسفة) sözcüğünden geçmiştir. Arapçaya ise Eski Yunancadaki “bilgelik sevgisi” anlamına gelen philosophía (φίλος, philos: “sevmek”; και σοφία, sophía: “bilgelik”) sözcüğünden aktarılmıştır. Bu sözcük, Eski Yunanca “bilgeligi seven” anlamına gelen philósophos (φίλος, philos: “sevmek”; και σοφός, sophós: “bilge”) teriminden türetilmiştir (Cevizci, 1999, s. 333). Bazı kaynaklar, philosophía sözcüğünü “hikmet arayışı” olarak çevirmektedir (Arslanoğlu, 2012, s. 32). Felsefe akıl yürütme, sorgulama ve analitik düşünme yoluyla doğru ve yanlışın, gerçek ve hayalin, iyi ve kötünün ne olduğu gibi soruları yanıtlamaya çalışmaktadır (Başaran, 2007, s. 29). Ayrıca insan hayatının anlamını ve amacını araştırarak bireyin varoluşsal sorgulamalarına rehberlik etmektedir. Bu bağlamda felsefe, insanın hem bireysel hem de toplumsal yaşamını zenginleştiren ve düşünsel bir derinlik sağlayan evrensel bir arayış olarak ifade edilmektedir. Özetle eğitim felsefesi, eğitimin doğasını, amaçlarını ve yöntemlerini sorgulayan; bireyin, toplumun ve kültürün eğitimle ilişkisini anlamaya çalışan bir disiplin olarak tanımlanmaktadır (Arslanoğlu, 2012, s. 46-49). Eğitim, bireyin bilgi, beceri, tutum ve değerlerini geliştiren, onu topluma uyum sağlamaya ve kendi potansiyelini gerçekleştirmeye yönlendiren bir süreçtir. Bu sürecin temelinde yer alan felsefi yaklaşımlar, eğitimin anlamını ve amacını belirlerken eğitim politikalarının, öğretim yöntemlerinin ve içeriklerinin şekillenmesinde de önemli bir rol üstlenmektedir. Eğitim felsefesi bu yönüyle, eğitimin pratik bir etkinlik olmanın ötesinde, insana ve topluma dair daha derin soruların yanıtlarını arayan bir alan olduğunu ortaya koymaktadır (Ergün, 2009, s. 4-6).

Eğitim felsefesi, eğitimin birey üzerindeki etkilerini ve toplumla olan ilişkisini ele alırken bireyin öğrenme süreçlerinin insani değerler ve anlam arayışıyla nasıl şekillendiğini de incelemektedir (Başaran, 2007, s. 46-47). Eğitimin amacı, bilgi aktarmanın ötesine geçerek

bireyin analitik, yaratıcı ve metabilşsel düşünme becerilerini geliştirmesini sağlamaktır. Eğitim felsefesi, bu çok boyutlu sürecin etik, estetik, politik ve epistemolojik boyutlarını irdeleyerek, eğitimin insan yaşamındaki yerini ve önemini daha kapsamlı bir şekilde ortaya çıkarmaktadır (Cevizci, 2021, s. 22-23). Eğitim felsefesi, bireyin hayat boyu süren öğrenme sürecinde anlam arayışına rehberlik eden bir disiplindir. Eğitim felsefesi, eğitimin teorik ve pratik temellerini sorgularken bireylerin öğrenme süreçlerinde temel alınacak ilke ve değerlerin çerçevesini çizmektedir. Bu disiplin, eğitimi daha anlamlı kılmak yanı sıra modern dünyada karşılaşılan sorunlara çözüm sunmayı amaçlamaktadır. Ancak bu teorik çerçevenin pratik uygulamalara evrilmesi, belirli yöntem ve araçların etkin kullanımıyla mümkün olmaktadır. Bu noktada, teknik kavramı, eğitim felsefesinin somutlaştırılmasında ve uygulamalı hâle getirilmesinde kritik bir rol üstlenmektedir (Arslanoğlu, 2012, s. 34). Eğitimde teknikler, felsefi yaklaşımların pratik düzleme aktarılmasına imkân tanıyan araçlar olarak işlev görmektedir.

İlk çağlardan itibaren insanlar, hayatta kalma mücadelesinde aletler ve yöntemler geliştirerek teknik bilginin temellerini atmıştır. Teknik kelimesi, Proto Hint-Avrupa dilinde “teks-nā” olarak geçerken, Antik Yunancada “téχnē” yapı ustası, Latince’de ise “texere” dokumak anlamına gelmektedir. Fransızca’da “technique” imalat yöntemlerini ifade ederken Grekçe’de “aletheia” hakikat anlamına gelen teknik, yapay ve fizikî nesnelerle alet ve makineleri üretmenin bilgisi olarak tanımlanmıştır (Günay, 2017, s. 163). Teknik, tecrübe ve örtük bilgi olan beceriyi de kapsamaktadır. Aristoteles “techne” kavramını zanaat ve sanat anlamlarında kullanmış; bilgi ve becerinin sistematik aktarımının eğitimin özünü oluşturduğunu savunmuştur. Techne, doğadaki ham malzemeleri bilgi ve ustalıkla işleyerek faydalı ürünlere dönüştürme süreci olup nesneleri ve bilgiyi de toplumsal anlam kazandırarak şekillendirmektedir. Antik Yunan’da eğitim, soyut bilginin yanı sıra teknik bilgi ve pratik becerileri de içermiş; bu bilgiler uygulama yoluyla içselleştirilmiştir. Aristoteles’in techne anlayışı, bireyin öğrendiği bilgiyi pratikte kullanmasını ve topluma uyum sağlamasını kolaylaştırmıştır. Teknik beceriler, eğitimin toplumsal gelişime katkısını artırmış, bireysel bilgi ile toplumsal yarar arasındaki bağı güçlendirmiştir.

Teknik bilgi ve becerinin eğitime dâhil edilmesi, eğitimin uygulamalı ve gerçek hayata uyarlanabilir bir yapı kazanmasını sağlamıştır. Aristoteles, bilginin teorik birikim olmasının yanında eyleme dökülmesi ve topluma fayda sağlaması gerektiğini vurgulamıştır (Arslanoğlu, 2012, s. 70-74). Techne kavramı, bireysel gelişim ve toplumsal fayda açısından

eğitimin temel taşlarından biri olmuş; ustadan çırağa bilgi aktarımıyla başlayan süreçler, eğitimin soyut bilgiyi uygulamaya çeviren bir işlev taşıdığını göstermiştir. Teknik bilgi, bireysel yeteneklerin yanı sıra toplumun genel gelişime de katkı sağlamış, eğitimi bir katalizör hâline getirmiştir. Aristoteles'te bu anlayış, bilginin pratik kazanımlarla zenginleşmesini ve eğitimin teorik bilgi ile uygulamayı birleştiren bir sistem hâline gelmesini güçlendirmiştir. Aristoteles, bu kavramı doğayı taklit etme (mimesis) sürecindeki kusurların birer yansıması olarak görmüştür (Durhan, 2020, s. 1980-1982). Ona göre sanat, bir ürün yaratmanın ötesinde bu yaratım sürecine odaklanan bir faaliyettir ve doğanın yarım kalan işini tamamlamak amacıyla doğayı taklit etmektedir. İnsanlık tarihi boyunca doğa ve insan için hem rehber hem de kaynak olmuş, insanlar doğaya hükmederken ona hükmetmiştir. Aristoteles'e göre insanlar, doğadan aldıklarını doğaya geri vererek bu alışverişi tamamlamış ve bunu doğayı taklit ederek başarmışlardır. Doğayı taklit eden insan, onun eksiklerini tamamlayarak daha ideal veya anlamlı bir form yaratmıştır. Sanat, anlam ve değer üreten bir etkinliktir (Gürgün, 2021, s. 351-356). Sanatın yaratım süreci, Aristoteles'in "poiesis" olarak adlandırdığı, doğanın kendiliğinden üretemediği şeylerin insan aklı ve yeteneği ile gerçekleştirdiği bir süreçtir. Bu süreçte sanatçı, malzeme üzerinde teknik bir egemenlik kurarken estetik bir amaç gütmektedir. Aristoteles'e göre sanatçı, doğayı olduğu gibi kopyalamaz; doğanın eksikliklerini tamamlayarak yeni anlamlar yaratmıştır. Böylelikle sanat hem teknik hem de estetik bir yaratım olarak insanın doğayla ilişkisini yeniden şekillendirmektedir. Aristoteles'in techne kavramından yola çıkarak sanat ve zanaat faaliyetlerinin gelişimiyle birlikte teknik, yüzyıllar içinde değişerek teknolojiyi beraberinde getirmiştir. Teknoloji terimi ise Yunanca techne (el sanatları, zanaat, yetenek, bilgi, beceri) ve "logos" (anlamlandırma, akıl yürütme) sözcüklerinden türemiştir ve sosyolojide "Uygulayım bilim" olarak adlandırılmaktadır (Cevizci, 1999, s. 835). Teknoloji, hizmetlerin veya malların üretiminde uygulanan tekniklerin ve yöntemlerin birleşmesi aracılığıyla yapay nesnelerin üretimini ifade etmektedir. Teknik gibi teknoloji de doğadaki kaynakların araç edinilmesiyle başlamış ve insanın doğaya hâkim olma çabasıyla şekillenmiştir. Bu süreçte teknoloji, teknik bilginin yanı sıra bilgisayarlar, cihazlar ve makineler gibi gündelik hayatta kullanılan araçları da kapsamaktadır. İnsan, doğaya hâkim olma gerekliliğiyle teknik ve teknolojiyi geliştirerek kendisini diğer canlılardan ayıran bir varlık olmuştur.

Techne, Antik Yunan'dan itibaren hem estetik hem de işlevsel üretimin temel taşlarından biri olarak kabul edilmiştir. Orta Çağ'da özellikle 12. yüzyıldan itibaren su ve rüzgâr

değirmenlerinin tarımsal verimliliği artırması, halkın pratik bilgiye dayalı mesleki eğitim ihtiyacını belirgin hâle getirmiştir. 13. yüzyılda kurulan ilk üniversiteler, tıp ve hukuk gibi alanlarda uzmanlaşmayı teşvik etmiş, eğitimde derinleşmeyi sağlamıştır. 15. yüzyılda Coğrafi Keşiflerin sağladığı ekonomik refah, eğitime daha fazla kaynak ayrılmasını sağlarken matbaanın icadı bilgiye erişimi kolaylaştırarak okuryazarlığı artırmıştır. Keşifler matematik, astronomi ve coğrafya gibi bilim dallarında uzmanlaşmayı teşvik etmiş, Avrupa’da bilim, sanat ve felsefe alanlarında rönesansı tetiklemiştir. 16. yüzyılda Avrupa’da Coğrafi Keşiflerin getirdiği zenginlik ve yeni ticaret yolları, ekonomik ve toplumsal gelişmelere yol açarak kültürel ve bilimsel birikimi artırmıştır. Rönesans, eğitimi dini merkezli bir yapıdan bireyin düşünce kapasitesini geliştiren bir sisteme çevirmiş, matbaanın icadı bilgiye erişimi kolaylaştırarak eğitimin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Ekonomik eşitsizlikler eğitimin sınıfsal bir yapı kazanmasına neden olmuş, aristokrasi ve burjuvazi yüksek standartlı eğitim olanaklarına erişirken alt sınıflar bu imkânlardan mahrum kalmıştır. Reform hareketleri, eğitimin sekülerleşmesini hızlandırmış, okuma-yazma oranlarını artırarak bireylerin dini metinlere doğrudan erişimini mümkün kılmıştır. Metod Çağı olarak adlandırılan 17. yüzyılda, Hollanda’nın tersane teknolojileri ve İngiltere’nin güçlü donanması, teknik bilgiye dayalı eğitimi ve mühendislik alanındaki gelişmeleri desteklemiştir (Arslanoğlu, 2012, s. 50; Ergün, 2009, s. 29; Köktürk, 2016, s. 12). Aynı dönemde bilimsel devrimle birlikte Galileo, Kepler ve Newton gibi bilim insanlarının çalışmaları, fizik, astronomi ve matematik gibi alanlarda bilimsel yöntemlerin eğitime dâhil edilmesini sağlamıştır. Newton’un çalışmaları, bu alanlardaki bireylerin bilgi birikimini artırarak teknolojik ilerlemelere katkıda bulunmuştur. 16. ve 17. yüzyıllarda bilimsel ve teknik bilgiye dayalı eğitim anlayışı, modern eğitimin temellerini atmış ve I. Endüstri Devrimi’ne zemin hazırlamıştır.

3.2. Endüstri Devrimlerinden Dijital Çağa: Eğitim, Toplum ve Teknoloji

Endüstri kelimesi Latince “industria” sözcüğünden türemiş, Türkçeye Fransızca “industrie” kelimesinden geçmiştir. Türk Dil Kurumu, endüstriyi enerji kaynaklarını kullanarak ham maddeleri işleme yöntemleri olarak tanımlarken sanayi ise kâr amaçlı üretim yapılan alanlar olarak ifade edilmektedir. Tarım Devrimi, göçebe toplumların üretime geçişini sağlarken 18. yüzyılda fabrikalarla I. Sanayi Devrimi gerçekleşmiştir. Bu devrim, insan ve hayvan gücünden makine gücüne geçişin temelini atmıştır. Teknolojik gelişmeler, eski icatların

pratik bilgiyle yeniden üretilmesiyle gerçekleşmiş, toplumsal kalkınma ve kültürel değişimleri de beraberinde getirmiştir. Askerî ihtiyaçlar, ticaret, seyahat, savaşlar ve arz-talep dengesi teknolojinin ilerlemesinde belirleyici olmuştur (Basalla, 2013, s. 124). Kültürel etkileşimle çeşitlenen bu unsurlar, teknolojik gelişime katkı sağlamış, I. Sanayi Devrimi ise uygarlığın yeniden şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Teknolojinin ilerlemesi ve I. Endüstri Devrimi, eğitimde de köklü değişimlere yol açarak teknik bilgi ve beceri gereksinimini artırmıştır. Buharlı makinelerle makineleşmenin başlaması, eğitimi daha teknik ve uygulamalı hâle getirmiştir. Fransa’da mühendislik okulları kurulmuş, devlet destekli icatlar teşvik edilmiştir (İşler, 2021, s. 5). Tarımdan sanayi toplumuna geçiş, şehirleşme ve nüfus artışı teşvik ederek sanayi işçileri yetiştirmeye yönelik yeni bir eğitim anlayışı doğurmuştur. İngiltere’nin sanayiye sağladığı kaynaklar mühendislik, madencilik ve bankacılık gibi alanların eğitimde yer almasını sağlayarak işçi sınıfının doğuşu, işçi hakları ve sosyal refah gibi konuların eğitime dâhil olmasına neden olmuştur (Koca, 2020, s. 4535). Aşırı kömür kullanımı nedeniyle artan çevresel sorunlar çevresel farkındalık eğitimlerinin önemini artırmıştır. I. Endüstri Devrimi, sanayiye yönelik bilgi ve beceri kazandıran eğitim anlayışlarının temelini atarak sosyal, ekonomik ve çevresel konuların müfredata eklenmesine temel hazırlamıştır.

II. Endüstri Devrimi, su ve buhar gücünden elektrik, doğalgaz ve petrol gibi enerji kaynaklarına geçişi sağlayarak eğitimde teknolojik donanım ve yeterlilik aktarımını etkilemiştir. Elektrik enerjisinin yaygınlaşmasıyla telgraf, radyo ve montaj hatları gibi yenilikler, kitlesel üretimi desteklemiş, eğitimin pratik bilgiye dayalı içeriğini artırmıştır (Berktas & Oraklıbel, 2021, s. 3). Henry Ford’un otomobil üretim sistemi ise montaj hatları ve üretim süreçlerinin eğitim programlarına eklenmesini sağlamıştır (Koca, 2020, s. 4537). Çelik üretimi ve kimya endüstrisindeki gelişmeler mühendislik eğitimini zenginleştirmiş, teknik eğitimin önemi artmıştır. Fordizm, hız ve verimliliği ön plana çıkaran bir eğitim anlayışını benimsemiştir. Sanayiye uygun bireyler yetiştirmek için İngiltere’de yeni okullar açılmış, tekstilde elektrikli makinelerin kullanımı teknolojik becerilere yönelik programları yaygınlaştırmıştır. Sanayileşme, kırsaldan kente göçü artırarak hızlı nüfus artışı, çarpık kentleşme ve çevresel sorunlara yol açmıştır. Otomasyon süreçleri bazı mesleklerin kaybolmasına, yeni iş kollarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Teknolojinin üretimi hızlandırması ve makineleşme süreci, modern sanayinin temellerini atarak III. Endüstri Devrimi’ne zemin hazırlamıştır. Bu devrim, dijitalleşme ve otomasyonun yaygınlaşmasıyla eğitim alanında önemli değişikliklere yol açmış, dijital okuryazarlık ve teknik becerilere

dayalı bir eğitim anlayışını teşvik etmiştir (Davutoğlu, 2020, s. 178). Mikroelektronik ve bilgisayar teknolojilerinin üretime entegrasyonu, mühendislik ve teknoloji eğitimine yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Eğitimde dijital araçların yaygınlaşması, öğrencilerin programlama, veri analitiği ve otomasyon gibi alanlarda bilgi sahibi olmalarını sağlamış, robotik sistemlerin tasarımı ve programlanması eğitimin bir parçası olmuştur (Millî Eğitim Bakanlığı (MEB), 2011, s. 4-9). Robot teknolojileri, tekrarlayan görevleri üstlenerek insan iş gücünü yaratıcı ve karmaşık becerilere yönlendirmiştir. İnternetin yaygınlaşması, küresel iş birliği ve veri analizi becerilerini ön plana çıkararak dijital pazarlama ve müşteri ilişkileri gibi alanları eğitim programlarına dâhil etmiştir (Rifkin, 2014, s. 33). Dijitalleşme, girişimcilik ve finans eğitime zemin hazırlarken siber güvenlik ve dijital etik gibi konular da müfredata eklenmiştir. Teknolojinin üretime bağımlılığı kriz yönetimi ve teknik destek ihtiyacını artırmış, mesleki eğitimde sürekli gelişim ve esneklik anlayışını teşvik etmiştir. Eğitim, dijitalleşmenin gerektirdiği nitelikli iş gücünü yetiştirmeye odaklanarak küresel ekonomiyle uyumlu bireyler yetiştirecek şekilde yeniden yapılandırılmıştır.

IV. Sanayi Devrimi ile birlikte dijitalleşme, ileri teknolojilerin entegrasyonunu hızlandırarak eğitimi dönüştüren bir süreç olmuştur. Bu dönem, 2011’de Almanya’daki Hannover Fuarı’nda fiziksel üretimi dijital teknolojilerle birleştirerek akıllı sistemler geliştirmeyi amaçlamıştır (Özsoylu, 2017, s. 43). Eğitimde dijital okuryazarlık, siber-fiziksel sistemler ve bağlantılı teknolojilere yönelik içerikler geliştirilmiş, otomasyon ve robotik laboratuvarları artırılmıştır. “Nesnelerin İnterneti” (IoT) kavramı ile cihazlar arasındaki veri alışverişi eğitimde akıllı sınıflar, uzaktan öğrenme ve veri takibi gibi uygulamaları mümkün kılmıştır. IoT, öğrenci performansını izleme ve akıllı kampüs sistemleri gibi etkin çözümler sunmuştur (Şad & Yokuş, 2021, s. 333-334). Makine öğrenimi ve yapay zekâ destekli sistemler, eğitim süreçlerini bireyselleştirerek öğrencilerin eksikliklerini tespit etmeyi ve uyarlanabilir içerikler sunmayı mümkün kılmıştır. “Büyük Veri Analitiği” eğitim süreçlerinden elde edilen verilerin analiz edilmesini sağlayarak öğretim yöntemlerinin uyarlanmasını ve öğrencilerin gelişiminin izlenmesini mümkün kılmıştır (İhtiyaroğlu, 2023, s. 463). 18. yüzyılda buhar gücüyle başlayan bu devrimler, 21. yüzyılda dijital değişimle devam ederek V. Endüstri Devrimi’ne ulaşmıştır. Bu süreç, yapay zekâ ve robot teknolojileriyle insan zekâsının birleşmesini hedeflemiş ve eğitimde insana odaklılık, esneklik ve sürdürülebilirlik gibi unsurları öne çıkarmıştır (Duman, 2022, s. 7). Eğitimde dijital araçlar kullanılarak yaratıcı ve yenilikçi çözümler üretilmiş, çevre dostu materyaller ve geri dönüşüm teknolojileri ile çevresel etkiler azaltılmıştır. Ayrıca kişiselleştirilmiş

öğrenme talepleri doğrultusunda eğitim sistemleri esnek yapılar kazanmıştır. Artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler, öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak öğrenme süreçlerini daha etkili ve etkileşimli hâle getirmiştir (Özkahveci, Civek & Ulusoy, 2022, s. 400).

3.3. Modernizmden Postmodernizm Dönemine: Bilgi ve Tüketim Toplumu

Latince kökenli “modern” kelimesi, 5. yüzyılda kullanılmaya başlanmış ve 16. yüzyılda “şimdi” anlamıyla ilişkilendirilmiştir (Keskin, 2020, s. 122). Modernizm, eski değerleri yenilikçi düşüncelerle değiştirerek toplumsal, sanatsal ve bilimsel gelişmeleri ifade etmektedir. Aydınlanma dönemi ile bağlantılı olup akılcı, ilerlemeci ve insan merkezli bir dünya görüşünü savunmaktadır. Modernleşme, toplumların moderniteye ulaşma süreci olup kitle hareketlerinin ortaya çıkmasına olanak sağlayarak kapitalizm, bilimsel keşifler ve sanayi devrimleriyle şekillenmiştir (Cevizci, 1999, s. 603). Bireyselleşme ve normlardan kopuşu temsil eden modernizm, bireyin öznel deneyimlerine odaklanmış, sosyal yapıları ve inanç sistemlerini sorgulamıştır (Horzum, 2008, s. 5). Modernizm, bilgi ve eğitimin toplumsal yapının temel unsurları hâline geldiği, bilim ve teknolojinin hızla ilerlediği bir dönemi kapsamaktadır. Elektrik, telefon ve otomobil gibi yenilikler toplumsal yapıyı köklü biçimde değiştirmiş, bilginin yayılmasını hızlandırmıştır. Zorunlu eğitim yasaları, bilgiye erişimi artırarak toplumsal eşitliğe katkı sağlamıştır (Gündüz, 2013, s. 72). Üniversiteler, bilimsel bilgi üretimi ve sorgulayıcı düşüncüyü teşvik eden merkezler hâline gelmiştir. Bilgi, ekonomik kalkınmanın ve toplumsal refahın temel unsuru olarak görülmüş, bilimsel araştırmalar ve teknolojik yenilikler ekonomik büyümeyi hızlandırmıştır. Modernizm, deney ve mantıksal çıkarımlara dayalı bilgi üretimini desteklemiş, eğitim ise bireylerin bağımsız ve mantıksal düşünmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Bu süreçte bilgi, ekonomik büyüme ve bireysel gelişim için vazgeçilmez, eğitim ise eşitlikçi bir toplumun inşasında kilit bir unsur olmuştur.

Modernizm dönemi, tüketim toplumunun ortaya çıkması ve gelişimi açısından kritik bir öneme sahiptir. Sanayi Devrimi’nin etkileri ile teknolojik ilerlemelerin üretim kapasitesini artırması, kentleşmenin hızlanması ve toplumsal refahın yükselmesi tüketim alışkanlıklarında da köklü değişikliklere yol açmıştır. Endüstri Devrimi, üretim süreçlerinde büyük değişiklikler yaratmıştır. Makineleşme ile seri üretim teknikleri ürünlerin daha ucuz ve daha hızlı bir şekilde üretilmesini sağlamıştır. Bu durum, ürün çeşitliliğini artırırken tüketim mallarına da hızlı erişimi kolaylaştırmıştır. Daha önce lüks olarak görülen birçok

ürün geniş halk kitleleri tarafından erişebilir hâle gelmiş ve buradan tüketim toplumu kavramı doğmuştur (Baudrillard, 2017, s. 45-46). Endüstri Devrimi'nin getirmiş olduğu kentleşme ve ekonomik büyüme, yeni tüketici pazarları yaratmıştır. Reklamcılık ve perakende sektörü gibi alanların gelişimi hız kazanmıştır. Modernizm bu dönemde bilimsel ilerlemenin ve teknolojinin sembolü hâline gelmiştir. Toplumsal hayatın her alanında etkisini gösteren bu dönem, insanların hayat kalitelerini yükseltmekte, eğitime ve bilgiye erişimi artırmaktadır. Ancak kitlesel üretim ile tüketimin çevresel etkilerini, insan hayatındaki bireyselleşmeyi ve yabancılaşmayı da beraberinde getirmiştir (Koç, 2018, s. 2). Küresel tüketim toplumunun temelleri bu dönemde atılmıştır. Hızlı kentleşme, sanayileşme ve makineleşme toplumsal yapıları şekillendirirken bireylerin toplumsal kimliklerini de etkileyerek tüketimin ve modern insanın kimliğinin ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Kentlerde yaşayan modern insanlar, büyük bir tüketici kitlesine sebep olan modernizmde, kırsal kesimlere göre daha yüksek gelir seviyesinde ve daha fazla boş zamana sahip olup tüketim harcamalarının artmasına da neden olmuşlardır (Horzum, 2008, s. 12-13). Modernizmle birlikte reklamcılık ve pazarlama teknikleri de büyük bir gelişim göstermiştir. Şirketler ürünlerini geniş kitlelere tanıtmak için gazete, radyo ve daha sonra televizyon gibi kitle iletişim araçlarını kullanmışlardır. Reklâmlar bu dönemde tüketicilerin ihtiyaç ve arzularını şekillendirmiş, tüketim kültürünün ise yayılmasına katkıda bulunmuşlardır. Tüketim mallarının simgesel değeri (Baudrillard, 2016) reklamcılığın ve kitle iletişim araçlarının gelişmesi ile daha da pekişmiştir. Bu mallar reklâmlar aracılığıyla halka ve dünyaya açılması ile birlikte küresel anlamda çığır açan modernizm döneminde amaç, ihtiyaçları karşılamaktan öte sosyal statü ve bireysel kimlik kendini ifade etme aracı olarak görülmeye başlanmıştır (Şenel, 2024, s. 79). Giyim, otomobil ve ev eşyaları gibi ürünler, bireylerin hem kişisel tarzını yansıtırken hem de sosyal statüsünü artıran göstergeler hâline gelmiştir. Tüketim kültürü, bireylerin gerçek ihtiyaçlarının dışında “yapay ihtiyaçlar” yaratmış ve çevresel kaynakların aşırı tüketimine neden olmuştur (Adanır, 2004, s. 74). Ayrıca tüketim toplumu, bireyleri yüzeysel değerlere ve materyalizme yöneltmiştir. Maddî ihtiyaçlara değer veren bireyler, kendi toplumsal kimliklerini nesneler üzerine kurmuş ve tüketim kültürüne yeni bir boyut kazandırmıştır. 19. yüzyılın sonlarından 20. yüzyılın ortalarına kadar devam eden modernizm, yerini postmodernizme bırakmıştır. Modernizmin getirmiş olduğu yenilikler ve iyimserlikler II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkileri ve Soğuk Savaş Dönemi gibi olaylarla sorgulanmaya başlanmıştır. Bu sebeple modernizmin varsayımlarına karşı bir tepki ve yeni bir düşünce tarzının doğmasına zemin hazırlanmıştır.

Modernizmden postmodernizme geiş ile modernizmin birey ve ilerleme odaklı anlayışına karşın postmodernizm daha ok paralanmışlık, ironi ve oklu gereklikler gibi yaklaşımlar ile düşünce ve sanat dünyasında yeni bir dönem başlatmıştır (Harvey, 2010, s. 60). 20. yüzyılın ortalarındaki siyasi, toplumsal ve teknolojik gelişmelerin bir sonucu olan postmodernizmle bu geiş insanlık tarihindeki büyük deėişimlerin bir yansıması olarak öne çıkmıştır.

Postmodernizm, II. Dünya Savaşı sonrası modernizme tepki olarak gelişen kültürel, düşünsel ve sanatsal bir harekettir. Modernizmin ilerleme ve tek gereklik anlayışını sorgularken, postmodernizm oklu gereklikler, ironi ve paralanmışlık üzerine kurulu bir dünya görüşünü benimsemiştir (Eryiğit, 2001, s. 2). Terim, İngilizce “post-” (sonra) ve “modern” (aėdaş) kelimelerinden türemiştir (Bayram, 2007, s. 37). İlk kez Federico Onis tarafından 1930’larda modernizme tepki olarak, postmodernlik ise Arnold Joseph Toynbee tarafından 1947’de Batı medeniyetinin yeni bir dönemini tanımlamak için kullanılmıştır. Postmodernizm, modernizmin rasyonalite ve teknolojik ilerleme vurgusuna karşı çıkmış, bilimin mutlak doğruluğunu sorgulamıştır. 1960’lar ve 1970’lerde Vietnam Savaşı, Sivil Haklar Hareketleri ve feminist hareketler gibi sosyal ve politik deėişimler postmodern düşüncenin temellerini atmıştır. Bu dönemde toplumun homojen olmadığı, oklu kimlikler ve farklılıklar barındırdığı düşüncesi öne çıkmıştır. Postmodernizm döneminde teknoloji hızla gelişmiş, bilgisayar ve dijital devrim ortaya çıkmıştır. 1960’lardan itibaren bilgisayarlar akademik ve askerî kullanımın ötesine geçerek kişisel ve ticari alanda yaygınlaşmıştır. 1970’lerde mikro işlemcilerle kişisel bilgisayarlar evlere girmiş, 1960’larda ARPANET ile temelleri atılan internet, 1990’larda “World Wide Web” ile küresel iletişim ve ticaretin temel yapı taşı olmuştur. İnternet, bilgiye oklu ve anında erişim anlayışıyla postmodernizmi desteklemiştir. 1980’lerden itibaren cep telefonları yaygınlaşmış, 1990’larda mobil iletişim hız kazanarak sosyal etkileşim biçimlerini deėiştirmiştir. Eğlence ve medya sektörü büyük gelişim gösterirken 1980’lerden itibaren bilgisayar ve konsol oyunları yaygınlaşmış, 1990’larda sanal gereklik teknolojileri dijital deneyimlere yeni bir boyut katmıştır. 2000’lerin başında Facebook, Twitter, YouTube gibi sosyal medya platformları bireysel ifade ve oklu gereklik anlayışını pekiştirmiştir. Yine bu dönemlerde “Yeni Medya Çaėı” ile içerik akışı (streaming) teknolojileri gelişmiş, Netflix ve Spotify gibi platformlar bireysel ve anında erişim kültürünü yaygınlaştırarak medya tüketimini deėiştirmiştir (Kırık, 2017, s. 233). Postmodern dönemdeki bu teknolojik gelişmelerin tüketim toplumunu daha da belirginleştirerek karmaşıklaştırdığı bir zaman dilimi oluşmuştur. Bu dönemde tüketim,

ekonomik bir etkinlik olmaktan çıkarak kültürel ve sosyal bir kimlik ifadesi hâline gelmiştir. Postmodern dönemde tüketim, bireysel kimlik veya sosyal statü ifade eden bir araç hâline gelmiştir. İnsanlar tükettikleri ürünler ve markalar aracılığı ile kendilerini ifade etmeye başlamışlardır ve böylece toplumsal konumlarını da belirlemişlerdir. Giyim, otomobiller, elektronik cihazlar ve diğer tüketim malları, bireylerin hayat tarzlarını ve kimliklerini yansıtan semboller olarak görülmüştür. Küreselleşme ile bu dönemde tüketim kültürünün dünya genelinde yayılması sağlanmıştır. Küresel ticaretin ve iletişimin artması ile de tüketim mallarının ve markaların uluslararası alanda hızla yayılmasına yol açılmıştır. McDonald's, Nike, Microsoft ve Apple gibi küresel markalar, evrensel tüketim kültürünün simgeleri hâline gelmiştir (Karaca, 2010, s. 71-72). Böylece tüketim toplumunda postmodernizm aracılığı ile medya ve reklamcılık da büyük bir ivmeye sahip olmuştur. Reklâmlar, tüketicilere sürekli olarak en iyi ihtiyaçlar ve arzular yaratmış böylelikle tüketimi de teşvik etmiştir. Daha önceleri televizyon sonra ise internet ve sosyal medya platformları, tüketim kültürünün yayılmasında önemli rol oynamıştır. Ünlü kişiler ve son dönemde ortaya çıkan Influencer'lar (sosyal medya aracılığıyla tanınmış insanlar) tüketim alışkanlıklarını şekillendirmiş ve yeni trendler meydana getirmişlerdir (Eyel & Şen, 2020, s. 8-11). Böylece bu yeni trendlerin yaratımı tüketim toplumunda çeşitlilik özellikleri göstermiştir.

Postmodernizm döneminde tüketim toplumu eleştirisinde Thorstein Veblen (2005, s. 57) 1899 yılında yayımlanan “The Theory of the Leisure Class” (Aylak Sınıfın Teorisi) adlı eseriyle ekonomi, sosyoloji ve kültürel eleştiri alanlarında önemli bir kavram olan “gösterişçi tüketim”i literatüre kazandırmıştır. Veblen bu kavramla, tüketim alışkanlıklarının bireysel ihtiyaçları karşılamaktan öte, sosyal statü sergileme ve prestij kazanma amacını taşıdığını belirtmiştir (Güleç, 2015, s. 71). Tüketim, maddi ihtiyaçların ötesinde toplumsal mesajlar ileten bir araç olarak işlev görmektedir. Kapitalist toplumlarda, bireyler toplumsal hiyerarşideki yerlerini göstermek için gösterişçi tüketim stratejilerini kullanmaktadır. Veblen’e göre, insanlar sahip oldukları zenginliği değil, bu zenginliği başkalarına ne ölçüde sergileyebildiklerinden dolayı saygı görmektedir. Özellikle üst sınıf yani “aylak sınıf”, üretim süreçlerinden uzak durarak, lüks tüketimle statülerini gözler önüne sermektedir (Veblen, 2005, s. 147). Tüketim, bireysel bir eylem olmakla birlikte toplumsal bir performans olarak da kabul edilmektedir. Veblen’in gösterişçi tüketim eleştirisi, modern tüketim toplumunun temel taşlarından biridir. Tüketim toplumunun ortaya çıkışı, ekonomik büyüme ve sanayileşmenin dışında bireylerin sosyal kimliklerini tüketimle ifade etme arzusuyla da şekillenmiştir. Kapitalist ekonomik sistem, tüketimi bir ekonomik faaliyet

olmaktan çıkarıp kültürel boyut kazandırmıştır. Tüketim tercihleri, bireysel ihtiyaçların ötesinde toplumsal beklentiler ve sembolik değerlerle şekillenmektedir. Örneğin, bir kişinin pahalı bir araba alması, bu aracın teknik özelliklerinden ziyade toplumsal statüsünü gösterme işleviyle anlam kazanmaktadır. Tüketim toplumunda gösterişçi tüketim, ekonomik eşitsizlikleri derinleştirmekte ve yeniden üretmektedir. Veblen (2005), zenginlik sergileme arzusunun üst sınıflara ait olmadığını, alt ve orta sınıflarda da bir taklitçi tüketim oluşturduğunu savunmaktadır. Alt gelirli bireyler, üst sınıfların tüketim alışkanlıklarını taklit etmeye çalışmaktadır (Kızılkaya, 2001, s. 55-58). Taklitçi tüketim, tüketim toplumunun rekabetçi dinamikleriyle ilişkilidir. Veblen'in gösterişçi tüketim eleştirisi, Jean Baudrillard (1970)'in tüketim toplumunun simülasyon dünyası kavramı ile de örtüşmektedir. Baudrillard, tüketim toplumunda nesnelerin gerçek anlamlarının yerine sembolik değerlerin geçtiğini savunmakta ve bu da Veblen'in eleştirisini anlamada önemli bir katkı sağlamaktadır.

3.4. Postmodern Dönemden Hareketle Jean Baudrillard'da Simülasyon Kuramı

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm.

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

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi (Baudrillard, 2011b, s. 7).

Postmodernizmin en etkili düşünürlerinden biri olan Jean Baudrillard, özellikle simülasyon ve hipergerçeklik kavramları ile postmodern toplumun doğasını ve gerçeklik algısını sorgulamış, modern toplumun medya, teknoloji ve tüketim kültürü tarafından nasıl şekillendirildiğini ve bu süreçlerin gerçeklik algısını nasıl bir form kazandığını derinlemesine eleştirmiştir. Ona göre modern toplumda gerçeklik, medya, reklâmlar ve simülasyonlar tarafından yerinden edilmiştir. Postmodern toplumda simülasyon, gerçeğin yerini almıştır. Gerçeklikten kopyalanmış veya esinlenmiş görüntüler temsillerle dolu bir dünyayı ifade etmektedir (Baudrillard, 2012, s. 40-42). Bu durum ise, gerçeklikle bağları kopmuş ve bağımsız bir dünya yaratmıştır. Jean Baudrillard (1981), “Simülakrlar ve Simülasyon” adlı eserinde simülasyon kavramını, gerçekliğin yerini alan ve onu değiştiren bir süreç olarak tanımlamaktadır. Simülasyon, gerçekliğin bir temsil oluşundan öte gerçekliğin yerini almış ve onunla yer değiştirerek yeni bir gerçeklik yaratan sistem olarak

tanımlanmıştır. Bu süreç, modern toplumda teknoloji, medya ve tüketim kültürü tarafından sürekli olarak beslenmiş ve güçlendirilmiştir. Baudrillard, simülasyonu üç aşamada ele almaktadır:

A. Simülakrlar: Simülakrlar, bir şeyin gerçekliğinin yerine geçen ve onun bir kopyası olan temsildir. Baudrillard'a göre simülakrlar dört aşamadan olmaktadır (Okuyan & Taslaman, 2018, s. 30):

I. Gerçeğin basit birer kopyası (Sadık İkiz): İlk aşamada simülasyon gerçeğin basit bir yansıması veya kopyasıdır. Örneğin, bir resim veya heykel, gerçek bir şeyin temsili olmaktadır.

II. Gerçekliği değiştiren bir kopya (Yetersiz Temsil): Bu aşamada simülasyon, gerçeği değiştiren ve ona göre uyarlanan bir kopyadır. Örneğin, bir haritanın bazı parçalarının eskimesi veya eskimiş parçaların gerçeğe tam olarak uymaması.

III. Gerçekliğin yerini alan bir kopya (Maskeli Simülakr): Simülasyon, gerçeğin yerini alan bir kopyadır. Burada artık simülasyon gerçeklikten daha baskın hâle gelmiştir. Örnek olarak bir televizyon programındaki dizi ya da diğer programların gerçeğe yakın olarak sunup insanların da bu gerçekliğe göre kendi hayatlarını düzenlemesi.

IV. Gerçeğin olmadığı bir kopya (Hipergerçeklik): Son aşamada ise simülasyon artık bir gerçekliğe dayanmayan tamamen bağımsız bir kopyadır. Bu da “bütünsel gerçekliğin” doğuşunu temsil etmektedir. Örnek olarak Disneyland gibi yerlerde yaratılmış olan hayali bir dünyanın gerçek dünya ile iç içe geçmesi ile insanların bu yapay gerçekliği benimsemeleri. Sosyal medyada inşa edilen kimliklerin, insanların gerçek hayatlarından daha baskın hâle gelmesi örnek olarak verilebilmektedir.

B. Simülasyon: Baudrillard'ın simülasyon kavramı,

“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 üretilmesidir” (Baudrillard, 2011b, s. 7).

Modern hayatta gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin tamamıyla çözülmesi üzerine inşa edilmiştir. Ona göre simülasyon sadece bir şeyin kopyası ya da taklidi değil aksine artık gerçekliğin kendisinden daha da gerçekmiş gibi görünen yeni bir gerçeklik biçimi olmuştur. Simülasyon, gerçeğin yansımasından ve bir temsilden ziyade gerçeğin yerini almış ve kendi

başına yeni bir gerçeklik hâline gelmiştir. Bu durum kültürel, politik, ekonomik ve toplumsal dinamikleri derinden etkilemiş ve köklü bir değişikliğe uğratmıştır (Adanır, 2004, s. 14). Simülasyonun modern hayatta özellikle medya ve tüketim kültürü üzerinde yoğun bir etkisi vardır. Baudrillard, popüler kültürün ve medyanın gerçekliği temsil etmek yerine yeniden üretimle bir gerçeklik yarattığını savunmaktadır. Televizyon, internet ve reklâmlar gibi medya araçları gerçeğin yerine tamamıyla alabilecek yeni görüntüler, semboller ve anlatılar üretmektedir. Bu semboller, başlangıçta bir gerçeği işaret ediyormuş gibi görünmüş olsa da aslında artık bir bağlantıları kalmamıştır. Örnek olarak bir ünlünün imajı, ünlünün kendisinden daha önemli bir hâle geldiğinde bu imaj sürekli olarak yeniden üretilmektedir. Ünlü olan kişi artık bir insan olarak değil bir simülakr olarak var olmaktadır. Aynı zamanda tüketim kültürü ve reklâmlar da gerçek olan gereksinimleri dışında simülasyonları tatmin eden bir yapıya sahip olmuştur (Özdil, 2022, s. 222-223). Bir ürünü satın almak, fiziksel bir ihtiyacı karşılamak yerine o ürün ile ilişkili bir simülasyon dünyasına adım atabilme anlamına gelmektedir. Böylelikle tüketim, gerçek dünya ile bağını koparmaktadır. Tamamıyla simülasyon dünyası hâline gelmektedir.

Baudrillard'a göre simülasyon kavramı, iktidar ve denetim kavramlarıyla da ilişkilidir. Simülasyon, bireylerin gerçeklik ile ilişkilerini yeniden tanımlamaktadır. Bu süreçte var olan iktidar yapıları tarafından yönlendirilmektedir. Gerçekliğin ortadan kalkması ve simülakrların hâkim olduğu dünyada insanların neyin gerçek ve neyin sahte olduğuna dair sorgulamalarını da zorlaştırmıştır (Baudrillard, 2011b, s. 37-41). Gerçeklik algısı kaybolmuş olduğu için iktidar ilişkileri de gizlenmekte ve görünmez hâle gelmektedir. Hükümetler, büyük kurumlar ve medyalar, simülasyonlar vasıtasıyla toplumu denetlemektedirler. Gerçek bir olay yerine o olayın medya bağlantısı ile yaratılmış olan bir simülasyonu kamuoyuna sunulmaktadır. Bu ise iktidar sahiplerinin gerçeği manipüle ederek kitleleri kontrol altına almasını mümkün kılmaktadır (Dikmen, 2016, s. 8-11). Baudrillard, bu durumu “simülakrlar dünyası” olarak tanımlamakta ve simülakrların, gerçeklik yerine geçen yapay temsiller olduğunu belirtmektedir (Adanır, 2004, s. 126-130). Gerçek ile sahte arasındaki ayrımın bulanıklaşması, bireylerin göstergelerle dolu bir dünyada yaşamalarına sebep olmaktadır. Gerçekliğin tamamen ortadan kalkması ve simülakrların (gerçekliğin yerini alan kopyalar) kalmasıyla birlikte Baudrillard bu noktada “hipergerçeklik” kavramını ileri sürmüştür.

C. Hipergerçeklik (Hyperreality): Hipergerçeklik, gerçeğin ve simülasyonun birbirine karıştığı, gerçeğin artık var olmadığı bir durumdur. Baudrillard (2011)'a göre, bu kavram

simülasyonun son aşamasıdır. Hipergerçeklik, gerçekliğin ötesinde bir dünya yaratmıştır. Burada simülasyonlar, gerçekliğin yerini almış ve insanlar bu yapay gerçeklik içinde yaşamaya başlamışlardır. Hipergerçeklikte gerçek ile hayali arasında olan ayrım bulanıklaşmış ve kaybolmuştur. İnsanlar medya ve teknolojinin yaratmış olduğu bu yeni gerçeklik içinde var olmaktadır ve bu yapay gerçekliği gerçekmiş gibi kabul etmektedirler. Baudrillard'a göre yaşadığımız dünyanın kültür ve toplumu gerçek ile bağlantısını yitirmiştir. Gerçeklik kendini taklit etmeye başlamıştır ve her gerçeğin yerine göstergesel imgelerin kopyaları dayatılmaktadır (Güzel, 2015, s. 69-71). Baudrillard, toplumsalın 20. yüzyıldaki hayatını ve sistemin içindeki anlamını sorgulamaktadır. Günlük yaşantıdan örnekler vererek çözümlemelerle gerçeğin taklit edilerek yeniden üretilmesini ve bunun sonucunda gerçeğin içinin boşaltılıp bir anlam kaybı içinde olduğunu söylemektedir. Bunu da şöyle örneklemektedir:

...simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir”. Öyleyse “mış” gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçek” ile “sahte” ve “gerçek” ile “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Simüle eden kişi gerçekten hasta mıdır, değil midir? Çünkü bu insan gerçek semptomlar üretmektedir. Simüle eden kişiye ne hastasın ne de değilsin denebilmektedir. Bu kişiyi nesnel bir şekilde hasta ya da sağlam olarak değerlendirebilmek mümkün değildir. (Baudrillard, 2011b, s. 16).

Kısacası gerçek ile simülasyon arasında ayırt edici farklar bulunmamaktadır. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip olan simülasyon, gerçeğin tüm aşamalarını taklit etmektedir. Bir gerçekliği aslından hiçbir fark olmayacak şekilde simüle etmek, o gerçeğin yerine geçmek ve hatta daha gerçek bir hâle gelmesine neden olmuştur. Gerçeğin daha gerçeği ise hipergerçeklik denilen bir aşamadır. Bu aşamada ise gerçeklik bir simülakr hâline gelmektedir. Simülakr, asıl gerçeği gizlemektedir. Baudrillard (1970), gerçeğin yeniden üretilmesini sistemde yer alan bir hata olarak yorumlamaktadır. Bu hata toplumun ve hayatın her aşamasına işlemiştir. Politika ve iktidar da gerçekliğini yitirerek bundan nasibini almıştır. Politika, asıl görevini yapmamaktadır ve sadece yapıyor gibi görünmektedir (Çam, 2019, s. 7). Gerçeği en iyi gizleyen şeylerden biri de kitle iletişim araçları ve televizyondur. Televizyonda üretilen programlar sahte gerçeklikler üretmektedir. Sinema ise gerçeği gereğinden fazla detaylı olarak canlandırmasından dolayı hipergerçek bir konuma sürüklenmiştir. Tarihi olaylar yeniden canlandırıldığında da gerçekliğini yitirmiştir. Bu durum iyice çığırından çıkarak sinemanın bağımsızlığını tamamen yok etmek üzeredir.

Medya kanalları, şirketler ve sponsorlar sinema filmlerinin içine bazen bir ürün, nesne ya da bir slogan koyarak seyirciyi de bu duruma alışmış olarak göstermiştir (Yıldırım, 2018, s. 120-126).

Jean Baudrillard (1981), Simülasyon Kuramı aracılığıyla günümüz dünyasının, gerçekliğin kendisinin onun kopyaları ile yer değiştirmesinden dolayı evrenin bir Disneyland'e dönüştüğünü düşünmektedir. Günümüzde dünya, yeniden üretim ve tüketim toplumunun bir sonucudur. Bu dünyayı simülakrlar ve simülasyon kuşatmıştır. Gerçekliğin yerine simülasyonlar geçerken nesneler sistemi ise birer simülakrdır (Baudrillard, 2011a; Günay, 2021a, s. 110). Ona göre (1981) bu dünyada gerçeklik, komut modelleri, bellekler ve matrisler vasıtasıyla üretilmektedir. Bu sayede sınırsız sayıda yeniden üretim olanaklı hâle gelmektedir. Akılcı bir bağlamda gerçeğe ihtiyaç duyulmamakta çünkü gerçek, negatif süreçlere ve ideal olana karşı durabilecek bir konumda değildir. Gerçek artık işlemsel bir yöntem vaziyetine gelmiş ve bu sebeple bir daha geri dönmesi asla mümkün olmayacaktır. Baudrillard'ın bu tezi ile batının rasyonel fikirlerinin iyimserliği altında şekillenip “doğru” kavramından söz etmenin artık mümkün olmadığı üzerinde durulmaktadır (Güzel, 2015, s. 66). Baudrillard'ın düşüncelerine göre Simülasyon Kuramı modernlikten postmodernliğe geçişi simgelemektedir. Kendileri dışında hiçbir gerçekliği olmayan simülakrlar “taklitler” üzerine kurulu bir dünyada simülakrların ilki erken modern dönem, ikincisi modern dönem, üçüncüsü ise postmodern dönem olmuştur. Son dönem olan gerçekliğin yerini ise simülakrlara bırakılan alan, doğruluğun ve anlamın karşılığının artık bulunmadığı ve tüm bu çabaların sona ermiş olduğu dönemdir (Sarup, 2004, s. 232-233). Gerçekliğin yitip gittiği bu dönemde Baudrillard (1981)'a göre, günümüzde hakikatlerin, değerlerin ve yeni anlamların üretilmesi üzerine göstergeler konusunu dört evrede açıklamaktadır:

“İlk evrede gerçekliğin dışı vurumu olarak göstergeler, imgeler ve kelimelerin gelişimini içermektedir. İkinci evrede bu göstergeler gerçekliği süsleyip abartır ya da çarpıtmaktadır. Ancak göstergeler, gerçeği yansıtmaya devam etmektedirler. Üçüncü ve son evrelerde ise göstergeler ve simülasyonlar gerçeğin yerini almıştır” (Slattery, 2014, s. 471).

Bu dönemde yeni anlamların ve gerçekliklerin üretilmesi ile bilginin çoğalması ancak anlamın daha da azaldığı bir dünyanın varlığının ortaya çıktığını açıklamaktadır. Bilgi toplumunun doğru ya da gerçek bilgiyi sorgulamadan gerçeğin yerine temsillerin geçmesiyle birlikte günlük hayatın her alanında rengarenk imgelerle süslü bir simülasyon sürecini başlatmıştır. Üretimin dışında yeniden üretim ve tüketimin nesneler sisteminden çok

imgelerin ön planda olduđu göstergeler dünyası, bilgi teknolojilerinin de gelişmesiyle birlikte yeni bir safhaya adım atmaktadır. Modern düzendeki endüstriyel üretim, nesneler sistemindeki değış tokuş, doğrudan iletişim ve fiziksel güç ilişkileri üzerine kurulmuş olan bu yapı postmodern düzende yerini bilgi toplumunun, medyanın, reklâmların, bazı iletişim araçlarının ve göstergelerin egemen olduđu düzene bırakmıştır. (Baudrillard, 2016, s. 16-17; 2011a). Simülasyonun bu egemenliği toplumsal yapının da sonunu getirmiştir. Bu bağlamda çağdaş toplumda medya; bilgisayarlar, bilgi işleme, sibernetik modeller, kumanda sistemleri ve eğlence endüstrileri tarafından yönetilmektedir. Neyin gerçek olduđu ya da neyin sahte olduğunu artık ayırt edemeyen insanoğlu, göstergeler ile gerçeklik arasındaki ayırmda kaybolmuş ve bu iki ayırım içe doğru çökmüştür. Simülasyon dünyasında özellikle haberler ve herhangi bir bilgi, medya ve reklâmlar aracılığıyla imajların, imajlarının imajları olarak hipergerçeklik biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Hipergerçeklik temsil ile kopya arasındaki ayırımın bulanıklaşmasını ya da tamamen kaybolmasını ifade etmektedir. Bu durum ise gösteren ve gösterilen arasında olan ilişkinin artık geçersiz olduđu anlamına gelmektedir. Kısacası gösterenler gösterilenden bağımsız bir biçim kazanmıştır (Ceylan, 2022, s. 23-24).

Baudrillard (1981)'a göre, simülasyonlarda hem gösterilenler ve gösterenler kadar hem de anlattıkları kadar da anlamdan yoksunlardır. Kısacası hem dil bilgisi hem de toplumun kurucu faktörlerinden olan simülasyonlar, ağır bilgi ve haberleşme bombardımanı ile birlikte artık başka bir karşılıkları ve anlamları olmayan, gösterenler hâline gelen imgelerin doğru ya da yanlışlanabilirliği olmayan hâline gelmişlerdir. Simülasyon Kuramının önemli bir örneği ise Disneyland'dir. Baudrillard (1981)'a göre, simülasyonların en somut örneğidir. Amerika'nın kültürel ve toplumsal yapısını yansıtmaktadır. Disneyland, gerçek dünyadan bir kaçış sunarak buraya gelen ziyaretçilerine idealize edilmiş ve hayalî bir gerçeklik sunmaktadır. Ancak Baudrillard'a göre bu yalnızca bir eğlence parkı olmayıp aynı zamanda Amerikan toplumunun genel bir simülasyon dünyası içinde yaşadığını da belirtmektedir (Dağ, 2009, s.83). Amerika'nın çelişkili duygularını kapsamakta olan Disneyland, sonsuza dek bir yalnızlığı, bireyselleşmeyi ve yabancılaşmayı ifade etmektedir. Disneyland simülasyonun son basamağındadır ve bu basamakta gerçeklik tamamen kopyalarla yer değiştirmektedir. Disneyland, gerçek dünyanın üzerini örtmüş, toplumu da simülakrların egemenliği altına almıştır. Bu bağlamda Baudrillard'a göre Disneyland'in temel işlevi, gerçek dünyanın hiçbir zaman bir paradisi olmak olmamış, gerçek dünyanın aslında bir simülasyon olduğunu gizlemiştir (Günay, 2021b, s. 107-108). Disneyland, insanların gerçeklikten bir kaçışı olarak nitelendirilmekten ziyade toplum olarak büyük bir simülasyon

içinde tutmaktadır. Bu şekilde toplumdaki tüm gerçeklik algısı simülakrlarla yer deęiřtirmiş ve gerçeklik, yeniden üretilen imgelerden ibaret hâle gelmiştir. Jean Baudrillard'da simülasyon kavramının önemi temsilin, göstergenin, kopyanın ve imgenin gerçeklięin yerine geçmesini vurgulamasıdır. Gerçek, sonsuz sayıda yeniden üretilmektedir ve asıl gerçeęin ortadan kaldırılmasına yol açmaktadır (Belek, 2022, s. 69). Bu şekilde ise imgeler birer araç olmaktan çıkarak kendi bağımsız varlıklarını kazanmış, insan hayatının her alanını kuşatmıştır. Bu bağlamda bilginin ve doğruluęun dayanmış olduęu gerçeklięin yitirilmesi, toplum ve özellikle bireyin hayatındaki imgelerin, yeniden üretilmişlerin, temsillerin, kopyaların ve taklitlerin belirleyici hâle gelmesi anlamına gelmektedir.

3.5. Baudrillard'da Tüketim Toplumunun Simülasyon Üzerine Etkileri

Postmodern toplumda Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, modern kapitalist toplumun tüketim kültürünü eleştirmektedir. Tüketim, nesneler dünyasındaki maddî nesnelerin deęiş tokuşu olmayıp simülakrların tüketimi hâline gelmiştir (Baudrillard, 2016). İnsanlar, nesnelerin kendisinden ziyade bu nesnelerin temsil ettięi anlamları ve imajları tüketmektedirler. Bu durum tüketim toplumunun bireylerin kimliklerini ve toplumsal ilişkilerini nasıl şekillendirdiğini göstermektedir. Baudrillard, bu süreci “gösterge ekonomisi” olarak adlandırmaktadır. Göstergelerin deęerinin gerçeklięin kendisinden daha önemli hâle geldiğini vurgulamaktadır (2009, s. 81). Jean Baudrillard'ın gösterge ekonomisi, kültürel ve toplumsal yapıların semboller ve göstergeler aracılığıyla nasıl şekillendiğini ve anlam kazandığını incelemektedir. Baudrillard (1972), gösterge ekonomisini anlamak için modern toplumda mal ve hizmetlerin gereęinden çok imgeler ve semboller üzerine kurulu olduęunu düşünmektedir. Bu ekonomide ürünler ve nesneler, kullanım veya deęişim deęerlerinin dışında sembolik anlamları üzerinden de anlam kazanmaktadır. Baudrillard (2016)'a göre gösterge ekonomisi tüketim toplumunun temelini oluşturmaktadır. Tüketiciler ürünleri, fonksiyonel özelliklerinin yanı sıra bu ürünlerin taşımış olduęu sembolik deęerlere ve anlamına göre tercih etmektedirler. Örneęin son model bir otomobil, bir ulaşım aracı olmakla kalmaz aynı zamanda statü, kimlik ve prestij sembolüdür. Buradan hareketle gösterge ekonomisinde bir dięer önemli olan düşünce ise “kullanım deęeri” kavramıdır (2017, s. 116). Kullanım deęeri, bir nesnenin veya ürünün taşımış olduęu toplumsal statü ve sembolik anlamıyla ilgilidir. Bir nesnenin salt kullanım deęeri veya deęişim deęerinin ötesinde onun kültürel ve toplumsal bağlamında temsil ettięi şeyi ifade etmektedir.

Baudrillard, modern tüketim toplumunda insanların nesneleri, işlevsel amaçları olmaksızın bu nesnelerin taşımış olduğu sembolik değerlerle de nesneyi tükettiklerini savunmaktadır. Böylece tüketim, maddi ihtiyaçların karşılanmasıyla kalmamış toplumsal statü, prestij ve kimlik gibi sembolik değerlerin de elde edilmesi sürecini yaşamıştır. Nesneler sisteminde nesneler (2011a), sembolik anlamlar yüklenerek tüketilmektedir. Bu sembolik anlamlar, bireylerin toplumsal statülerini ve kimliklerini belirlemektedir. Böylece tüketim kültüründe sürekli olarak yeniden üretilen reklam, medya, moda gibi araçlarla da desteklenen bir simülasyon dünyası ortaya çıkmaktadır. Kullanım değeri bu simülasyon dünyasının temel yapı taşlarından biridir ve tüketim toplumunun dinamiklerini anlamak için merkezî bir kavram olarak ele alınmaktadır. Kullanım değerinden hareketle gösterge ekonomisinde sürekli olarak yeniden üretilen gerçeklik ile tüketiciler arasında bir gerçek ve simülasyon bağlamı oluşmaktadır (2012, s. 94). Örnek olarak, lüks bir villa satın almak isteyen biri barınma ihtiyacını karşılamaktan öte kendisinin toplumsal statüsünü, prestijini ve zenginliğini göstermek için de bu lüks villayı almak istemektedir. Süreç içerisinde bu ilişki arasında ayrım oluşmaktadır. Bu ayrım ise bulanıklaşmaktadır. Baudrillard, simülakr kavramını kullanarak gerçekliğin yerini almış ve kendi başına bir gerçeklikmiş gibi görünen semboller ve imgeler dünyasını tanımlamıştır. Bu simülakrlar toplumda bireysel kimlikleri ve bireylerin tüketim alışkanlıklarını belirlemektedir. Baudrillard'a göre bu anlayış, kapitalizmin ve modern tüketim kültürünün eleştirisini içermektedir. Netice itibarıyla göstergeler ve semboller, toplumsal ve ekonomik güç ilişkilerinin yeniden üretiminde önemli bir rol oynarken Netice itibarıyla göstergeler ve semboller, toplumsal ve ekonomik güç ilişkilerinin yeniden üretiminde önemli bir rol oynarken, postmodern dönem kapitalizmi ve tüketiminin dinamiklerini de şekillendirmektedir (Dikmen, 2016, s. 60-62).

Postmodern dönemde kapitalizm, üretimden çok tüketime odaklanmaktadır ve bireylerin kimliklerini toplumsal statülerini ve anlamlarını tüketim üzerinden kurmalarını sağlamaktadır. Postmodern kapitalizm sürecinde, tüketicilerin deneyimlerine arzularına ve duygularına hitap edilmekte ve tüketicileri sürekli olarak yeni ürünler ve yaşam tarzları arayışına itmektedir. Bireyler, tükettikleri ürünler ve markalar vasıtasıyla kendilerini ifade etmektedirler ve toplumsal statülerini belirlemektedirler. Bu süreçte reklamcılık, medya ve popüler kültür tüketim arzularını ve kalıplarını yönlendiren başlıca güçler olmuştur. Ürünlerin sembolik değerleri onların maddî kullanım değerlerinden çok daha önemli hâle gelmiştir. Tüketim ihtiyaçlarının karşılanmasından ziyade kimlik inşası ve toplumsal farklılaşmanın bir aracı olmuştur. Postmodern kapitalizmde küreselleşme, esnek üretim ve

teknoloji ile üretim süreçleri, taleplere hızlı cevap verirken gelişmiştir (Kırılmaz & Ayparçası, 2016, s. 42-49). Küresel tedarik zincirler sayesinde de farklı coğrafyalara yayılmıştır. Teknolojinin gelişimiyle tüketim alışkanlıklarının ve pazar dinamiklerinin evrildiği postmodern dünyada dijital platformlar ve sosyal medya, tüketici davranışlarını etkileyen yeni mecralar hâline gelmiş ve bireylerin tüketim tercihleri üzerinde de büyük bir etki yaratmıştır.

Modern ve postmodern toplumlarda kapitalizmin tüketim olgusuyla ilişkisi Karl Marx'ın görüşleriyle bağdaşmaktadır. Karl Marx, kapitalist sistemin doğasını ve bu sistemin toplumsal ilişkiler üzerindeki etkilerini analiz etmiştir. Tüketim kavramına da değinen Marx'a göre kapitalizm, emeğin meta hâline gelmesine ve üretim araçlarının özel mülkiyetine dayalı bir sistemdir (Demir, 2018, s. 69-70). Bu sistemde, tüketim de üretim gibi kapitalist ilişkilerin bir parçası olmaktadır. Kapitalistlerin kârlarını en iyi duruma getirme amacına hizmet etmektedir. Marx, kapitalist üretim ilişkilerinin toplumda eşitsizlik, adaletsizlik ve sömürüyü derinleştirdiğini vurgulamaktadır. Tüketim bu ilişkilerin bir sonucu olarak, bireylerin emeği karşılığında elde ettikleri gelirle sınırlı kalmakta ve sınıfsal farklılıkları ön plana çıkarmaktadır. Kapitalizmin modern ve postmodern dönemlerdeki gelişimi, tüketim pratiklerinde de belirgin değişiklikler yaratmıştır. Ancak Marx'ın kapitalizm eleştirisi, bu gelişmelere rağmen geçerliliğini korumuştur. Modern ve postmodern kapitalizm tüketimi, bireylerin yaşamında merkezî bir konuma yerleştirirken toplumsal eşitsizlikleri ve adaletsizlikleri yeniden üretmeye devam etmektedir (İpek, 2023, s. 74). Tüketim, postmodern dönemde bir kimlik ve anlam kaynağı olarak öne çıkmaktadır. İnsanlar tükettikçe kendi kimliklerini öğrenmekte ve kim olduklarını tanımlamakta ve kendilerini topluma göre konumlandırmaktadırlar. Tüketim nesneleri, ekonomik değerler dışında sembolik kültürel değerler de taşımaktadır. Bu da tüketimin toplumsal ve özellikle bireysel hayatın merkezine yerleşmiş olduğu bir dünya yaratmaktadır. Bu dünya düzeninde her şeyin yavaş yavaş tahrip edildiği ve tüketildiği, toplum tarafından fark edilememektedir (Baudrillard, 2011c, s. 6). Postmodern kapitalizm, tüketim kültürünü desteklemekte ve bireylerin sürekli olarak yeni anlamlar ve kültürler peşinde koşmasını sağlamaktadır.

Postmodern dönemde ortaya çıkan bu tüketim, Simülasyon Kuramı ile bağdaşmıştır. Baudrillard (1970)'a göre ise tüketim toplumu, iktidar ve kontrol mekanizmalarını nasıl işlediğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. İktidar yapıları gerçeklik ve hakikat üzerinde kontrol sahibi olma üzerine kuruludur. Ancak postmodern toplumda bu kontrol, imajlar ve

simülakrlar aracılığıyla sağlanmaktadır. İktidar, bireylerin gerçeklik algısını manipüle etmekte ve simülakrlar üzerinden bir gerçeklik inşa etmektedir. Bu durum ise bireylerin algılarını ve bilinçlerini kontrol altında tutmanın yeni yollarını aramaktadır. Baudrillard (1970)'a göre tüketim toplumu, iktidarın ve kontrolün en etkin biçimde uygulandığı alanlardan birisidir. Modern toplumda iktidarın nasıl işlediği ve bireylerin davranışları nasıl yönlendirdiğini anlamak açısından bu kavramı ortaya koymuştur. İktidar artık ekonomik ve siyasî kurumlar aracılığıyla değil kültürel ve sembolik mekanizmalar vasıtasıyla da işlemektedir (2011b, s. 33-34). Tüketim toplumunda iktidar, bireyleri ve toplumu kontrol etmek için imgeler, semboller ve tüketim alışkanlıkları üzerinden çalışmaktadır.

20. yüzyılın en önemli düşünürlerinden biri olan Michel Foucault da postmodern dönemde tüketim toplumu, iktidar ilişkileri, denetim mekanizmaları ve bireylerin bedenleri üzerindeki iktidarın şekillenmesi gibi konularda analizler sunmuştur. Tüketim toplumunun denetim mekanizmalarının bir parçası olduğunu savunmuştur. Tüketim toplumunda iktidar, bireylerin arzularını ve ihtiyaçlarını şekillendiren, hatta onların kimliklerini yeniden tanımlayan bir yapıya sahiptir. Tüketim ekonomik bir eylem olmaktan çıkarak bireylerin sosyokültürel kimliklerini ifade ettikleri ve dolaylı olarak iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiği bir süreç olmuştur (Foucault, 1992, s. 341-342). Foucault'nun iktidar kavramı ise baskıcı veya zorlayıcı bir güç olmaktan ziyade her yerde ve her ilişkide var olan, çok katmanlı ve dinamik bir yapıdır. Ona göre iktidar, bir sınıfın ya da otoritenin diğerine dayattığı bir yapı değildir. İktidar, bireylerin kendilerini tanımlama ve konumlandırma biçimleri üzerinde nüfuz sahibidir. İktidarın bu nüfuz edici yapısı, postmodern toplumlarda bireylerin sürekli gözetim ve kontrol altında tutulmalarına neden olmaktadır (Çelebi, 2013, s. 517-518). Panoptikon kavramı da Foucault'nun iktidar teorisinin temel taşlarından biridir. İngiliz filozof Jeremy Bentham'ın bir hapisane modeli olarak tasarladığı panoptikon, Foucault tarafından modern toplumların işleyişine dair bir metafor olarak kullanılmıştır. Panoptikon, bireylerin sürekli gözlendiği fakat gözlemlendiklerini asla kesin olarak bilemedikleri bir gözetim mekanizmasıdır (Ergün, 2009, s. 159). Bu belirsizlik durumu, bireylerde kendi davranışlarını sürekli olarak denetleme ve otokontrol geliştirme eğilimi yaratmıştır. Böylelikle fiziksel bir güç kullanmadan bireyler üzerinde etkili bir iktidar mekanizması kurulmuştur. Modern ve postmodern toplumlarda bu gözetim modeli kamera sistemleri, dijital izleme araçları ve veri tabanları aracılığıyla daha da karmaşık hâle gelmiştir.

Reklamcılık, popüler kültür ve medya bireylerin neyi arzulaması gerektiğini, hangi hayat tarzını benimsemeleri gerektiğini ve hangi ürünlerin prestijli olduğunu belirleyen başlıca araçlardan biri olmuştur. Bu mekanizmalar, bireylerin düşüncelerini davranışlarını ve duygularını şekillendirerek onları belirli tüketim kalıplarına yönlendirmektedir. Baudrillard (2011b, s. 245-246)'a göre tüketim nesneleri ve deneyimler, gerçek ihtiyaçların ötesinde simüle edilmiş arzular ve anlamlar üzerinden kurgulanmaktadır. İktidar, tüketim üzerinden bireyleri kontrol ederken onları sürekli olarak hep daha fazla tüketmeye teşvik etmektedir (2017, s. 82-100). Bu süreç bireylerin kimliklerini ve toplumsal statülerini tüketim yoluyla inşa etmelerini sağlamaktadır. Bireyler tükettikleri ürünler ve markalar aracılığıyla kendilerini ifade etmekte ve toplumda kendilerine bir yer edinmektedirler. Özellikle iktidarın ve kontrol mekanizmalarının bireylerin özgürlüklerini ve seçilmelerini kısıtlayan onları belirli kalıplara hapseden bir işleyiş biçimi olduğunu göstermektedir (Foucault, 1992, s. 341-347).

Simülasyon Kuramı aynı zamanda kültürel yapılar ve toplum üzerinde de derin etkiler yaratmıştır. Toplum, hipergerçekliğin ve simülakrların hükmettiği bir yapıya evrilirken bireyler de bu yapının birer parçası hâline gelmektedir. Değerler, kurallar ve gerçeklik algıları yerini imajlara ve simülakrlara dayalı yeni bir kültürel oluşuma bırakmaktadır. Bu yeni oluşumlar bireylerin kimliklerini ve toplumsal rollerini yeniden tanımlamaktadır. Baudrillard (2017, s. 74)'a göre tüketim toplumu gerçek ihtiyaçlardan ziyade yapay ihtiyaçlar yaratmıştır. İnsanlar medya, reklâmlar ve pazarlama stratejileri aracılığıyla belli ürünleri ve markaları arzulamaktadır. Bu süreç, bireylerin sürekli olarak yeni ürünler peşinde koşmasına ve gerçek ihtiyaçlarının ötesinde lüks tüketim yapmasına neden olmaktadır. Reklâmlar ve medya, popüler kültür ile tüketim ürünlerini çekici ve arzulanan nesneler olarak tüketiciyle paylaşmaktadır. Bireyler ise gerçeklikten koparak gösterilen bu imajlarla göstergeler dünyasında yaşamaya başlamıştır. Böylece tüketim, nesnelerin temsil ettiği anlamlar ve imajlarla da ilgili olmuştur. İnsanlar, tüketim toplumunda gerçek ürünlerden çok bu ürünlerin yaratmış olduğu simülasyonlara değer veren bir toplumu ifade etmektedir. Baudrillard (2017)'a göre tüketim toplumu, ideolojik bir yapı olarak tezahür edilmektedir. Tüketim, bireyleri belirli bir düşünce ve davranış kalıplarına yönlendirmekte ve bunu bir ideoloji hâline getirmektedir. Medya ve reklâmlar bu ideolojiyi sürekli olarak yeniden üretirler ve bireylerin bilinç altına işlemektedirler. Bu durum ise bireylerin tüketim toplumu tarafından belirlenen kurallar ve değerler doğrultusunda hareket etmelerine yol açmaktadır. Tüketim toplumunun sosyal farklılıkları ve eşitsizlikleri de yeniden ürettiğini belirten

Baudrillard (1970), tüketim ürünlerinin ve markaların sosyal grupların ve sınıflarının kendilerini ifade etme ve ayrıştırma aracı olarak kullandığını öne sürmektedir. Bu durum ise, tüketim yoluyla sosyal statülerin ve hiyerarşilerin pekiştirilmesine yol açmaktadır (Adanır, 2004, s. 15-20). Sosyal ve kültürel bir olgu hâline gelen tüketim toplumu bireylerin kimliklerinin, sosyal statülerinin ve kültürel anlamlarının inşa edildiği bir süreç hâline getirmektedir.

Medya ve tüketim kültürü, simülasyonların en önemli araçlarındandır. Medya sürekli olarak gerçekliği manipüle etmekte ve yeniden üretmektedir. Böylece insanlar için gerçeklik algısı sürekli değişmektedir. Reklâmlar, televizyon programları, filmler ve sosyal medya platformları hipergerçeklik dünyasını besleyen ve destekleyen faktörlerdir. Tüketim kültürü ise simülakrların sürekli olarak yeniden üretilmesi ve tüketilmesi üzerine kuruludur. Baudrillard (1970), modern toplumda nesnelerin kullanım değerinden çok sembolik değerlerinin önemli olduğunu savunmaktadır. Bu nedenle insanlar, tükettikleri ürünler vasıtasıyla sosyal statülerini ve kimliklerini ifade etmektedirler. Böylelikle gerçeklik yerini simülakrlara bırakmakta ve tüketim kültürü hipergerçeklik dünyasında güçlenmektedir. Baudrillard, postmodern toplumda tüketim ve gösterinin merkezî bir rol oynadığını savunmaktadır (Karapınar, 2017, s. 517). Tüketim toplumu, bireylerin statülerini ve kimliklerini tükettikleri ürünler ve markalar aracılığıyla inşa etmiş oldukları bir toplumu ifade etmektedir. Bu toplumda tüketim ihtiyaçları karşılamakta kalmaz ayrıca anlam ve değer de üretmektedir. İnsanların hayatlarını medya ve teknolojik araçlar ile sergiledikleri ve başkalarının hayatlarını izledikleri bir toplum olan Guy Debord'un “Gösteri Toplumu” kavramını destekleyen Baudrillard, medyanın gerçekliğin yerini alan gösteriler ve imajlarla dolu bir dünya yarattığını savunmuştur (Baudrillard, 2010, s. 12).

Guy Debord'un “Gösteri Toplumu” ve Jean Baudrillard'ın “Simülasyon Kuramı” kavramları, modern toplumun dinamiklerini anlamak için kritik bir öneme sahiptir. Her iki düşünür de kapitalizmin ve medyanın toplum üzerindeki etkilerini derinlemesine ele almış ancak farklı yaklaşımlar benimsemişlerdir. Guy Debord, 1967 yılında yayımladığı “Gösteri Toplumu” adlı eserinde modern toplumun gerçeklikten koparak bir gösteri hâline geldiğini savunmaktadır. Debord'a göre gösteri toplumunda her şey temsil edilen şeye ve görüntüye indirgenmiştir. Meta fetişizmi olarak da adlandırılan bu durum öncelikle Karl Marx (1867) tarafından ortaya atılan bir kavramdır (Aslan, 2017, s. 160-161). Kapitalist toplumlarda üretilen malların yani metaların, insanlar üzerinde yarattığı yanılsamayı ifade etmektedir. Bu

kavrama göre metalar, kullanım değerlerine göre değil değişim değerlerine göre farklı sosyal anlamlar yüklemektedir. Bu süreçte metalar, insanî emeğin ürünleri olarak görülmekten çıkmış bağımsız ve gizemli nesneler hâline gelmiştir. Meta fetişizmi, insanlar arasındaki sosyal ilişkileri metalar arasındaki ilişkiler gibi görünmesine neden olmakta ve bu durum emeğin gerçek değerinin ve üretim sürecindeki sömürünün gizlenmesine yol açmaktadır (Topal, 2017, s. 427-431). Böylece tüketiciler, satın aldıkları ürünlerin arkasındaki emek ve üretim koşullarını görmezden gelmekte ve metaları bağımsız ve büyüleyici nesneler olarak algılamaktadır. Kısacası meta fetişizmi bir insanın ürettiği bir nesneye tapınma şekli olarak tanımlanmaktadır. Bu tapınma durumu insanların günlük hayatlarını kuşatmakta ve onları edilgen izleyicilere dönüştürmektedir. Bireylerin gerçek ve sosyal ilişkilerden uzaklaşmasına neden olurken imgelerle dolu bir dünya kurmasına sebep olmaktadır. Gösteri ise toplumun tüm alanlarına nüfuz etmiştir ve bireylerin düşüncelerini, algılarını ve davranışlarını belirlemektedir. Bu bağlamda Debord gösteriyi, toplumsal ilişkilerin kendisi olarak tanımlamaktadır. Gösteri, toplumsal düzenin merkezinde yer almakta ve onu yeniden üretmektedir (Debord, 1996, s. 155). Jean Baudrillard ise Debord'un gösteri toplumunu ileri bir aşamaya taşımış, tüketim toplumu ve simülasyon kavramlarını geliştirmiştir. Baudrillard'a göre modern toplumda tüketim, ihtiyaçları karşılamakla kalmaz aynı zamanda bireylerin kimliklerini ve toplumsal statülerini belirleyen bir işlev olarak da görmektedir. Tüketim toplumu, bireylerin semboller ve imgeler aracılığıyla kendilerini ifade ettikleri bir süreçtir. Burada tüketim nesneleri ve semboller bireylerin sosyal ilişkileri ve toplumsal aidiyetlerini belirlemektedir. Debord ile Baudrillard'ın arasındaki temel farklardan biri ise Debord gösteri toplumunu eleştirirken kapitalist üretim ilişkilerine ve bunların toplumsal etkilerine odaklanmaktadır (Kılınç & Kılınç, 2014, s. 126). Gösteri, kapitalist üretim sürecinin bir uzantısı olmakla beraber bireylerin yabancılaşmasına da yol açmaktadır. Baudrillard ise kapitalist üretim ilişkilerinin ötesine geçmiş, modern toplumun kültürel ve sembolik boyutlarına da odaklanmıştır. Tüketim ve simülasyon, bireysel kimliklerin ve toplumsal ilişkilerin belirleyicisi olarak görülmektedir.

Baudrillard, tüketim toplumunda teknoloji eleştirisinde ise modern dünyada teknolojinin toplumsal yapı, gerçeklik ve bireysel algı üzerindeki çoğu zaman yıkıcı etkilerine dair kapsamlı bir analiz sunmaktadır (Duranlar, 2019, s. 69-70). Teknolojiye yönelik eleştirisi, onun simülasyon ve hipergerçeklik kavramları çerçevesinde teknolojinin insan hayatında artık bir araç olmaktan çıkarak insan deneyimini ve algılarını yeniden şekillendiren bir güç hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Bu eleştiri, teknolojinin faydacı bir araç olmasının

dışında toplumsal anlamda bir gerçeklik üretim mekanizması olduğunu vurgulamaktadır. Baudrillard (1981) teknolojiyi, teknik bir gelişimin dışında modern toplumda gerçekliğin yerini alan bir simülasyon sistemi olarak vurgulamaktadır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insanın yaşadığı gerçeklik ve deneyimler, giderek daha fazla teknolojik temsillere dayanmaktadır. Televizyon, internet ve dijital medya gibi teknolojiler, gerçeği olduğu gibi yansıtma düşüncesinde bulunmakta ancak gerçekte bu araçlar, Baudrillard'ın simülakr olarak adlandırdığı tamamen yapay bir gerçeklik yaratmaktadır. Bu simülakrlar, gerçek dünyanın bir yansıması değildir; kendi başına var olan ve gerçekliğin yerini alan bir hipergerçeklik düzlemidir. Baudrillard'a göre teknoloji, gerçeğin temsilinden ziyade kendi gerçekliğini üreten bir mekanizma hâline gelmiştir (Adaş, 2018, s. 46; Duranlar, 2019, s. 66-68). Medya, gerçek olayları değil bu olayların bir temsilini göstermektedir. Bu temsiller zamanla gerçek olayların yerini almaktadır. Medya imgeleri gerçekliğin yerine geçmiş ve bu bireyler, imgeler aracılığıyla dünyayı algılamaktadır. Bu olay, gerçekliğin yerini imgelerin aldığı bir dünyaya yol göstermekte ve bu dünyadaki bireylerin gerçeklik algısı büyük ölçüde medya tarafından kontrol edilmektedir. Teknoloji ile simülasyon arasındaki ilişki ise gerçeklik ve temsil arasındaki ayrımın bulanıklaşmasına dayanmaktadır. Örneğin bir savaş haberini televizyondan izleyen bir birey, savaşın gerçekliğini değil, medya tarafından oluşturulmuş ve kurgulanmış bir hipergerçekliği deneyimlemektedir. Bu durum, teknolojinin bireylerin gerçeklik algısını manipüle eden bir araç hâline geldiğini göstermektedir (Dombaycı & Ulu, 2024, s. 176). Ona göre teknoloji, insan özgürlüğünü artırmak yerine bireyleri kontrol eden bir mekanizmaya dönüşmektedir (Dikmen, 2016, s. 28). Teknolojinin yaratmış olduğu hipergerçeklik, bireylerin gerçek dünyayla olan bağlarını zayıflatarak onları sanal bir gerçeklik içinde yaşamaya zorlamaktadır. Bu durum, bireylerin özgürlüklerini kaybetmelerine ve teknolojik sistemlere bağımlı hâle gelmelerine yol açmaktadır. Baudrillard, teknolojinin bireyler üzerindeki etkisine dikkat çekmekte ve teknolojik ilerlemenin insanlık için her zaman olumlu sonuçlar doğurmadığını öne sürmektedir.

BÖLÜM IV

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Eğitim, Tüketim ve Teknoloji

4.1. Eğitimin Tüketim Toplumundaki Konumu ve Tarihsel Arka Plan

20. yüzyılda tüketim toplumu kavramı, Endüstri Devrimlerinin etkileri ve modern kapitalizmin gelişmesiyle birlikte yakından ilişkilidir. Tüketim toplumunun temelleri, küresel ticaretin artmasıyla birlikte kitlesel üretim tekniklerinin gelişmesi ve tüketici kültürünün yaygınlaşması aracılığıyla atılmıştır. Bu yüzyılın başlarında Fordizm, sanayileşmenin ekonomik ve toplumsal yapıyı geliştirdiği bir üretim modeli olarak ortaya çıkmıştır. Henry Ford, 1913 yılında Michigan'daki Highland Park fabrikasında hareketli montaj hattını devreye sokarak iş süreçlerini standartlaştırmış, üretim süreçlerini hızlandırıp maliyetleri düşürerek düşük maliyetle yüksek verimlilik sağlamış ve üretilen malların geniş bir kitleye sunulmasını mümkün kılmıştır (Kayacan, Özel & Irmak, 2016, s. 156). Bu dönemde işçi sınıfı üretim süreci ve bu süreçten çıkan ürünlerin tüketicisi olarak konumlandırılmıştır. Bu yaklaşım, işçilerin daha yüksek ücretlerle ödüllendirilmesi ve böylece ekonomik döngüye dahil edilmeleri esasına dayanmaktadır. Ford'un geliştirdiği Model T otomobili gibi ürünler, lüks tüketim nesneleri olmaktan çıkmış, ortalama bir bireyin erişebileceği seviyeye gelmiştir. Böylelikle Fordizm, tüketim toplumunun temellerini atarak bireylerin ekonomik sistem içerisindeki rollerini yeniden tanımlamıştır.

Fordizmin bu ekonomik etkileri, toplumsal hayatın diğer alanlarında olduğu gibi eğitime de doğrudan yansımıştır. Bu dönemde eğitim, bireylerin üretim süreçlerine daha etkin bir şekilde entegre edilmesini sağlamak amacıyla araçsallaştırılmıştır. Eğitim sistemleri, bireylerin kişisel gelişim ve entelektüel derinlik kazanmalarından çok, iş gücü piyasasının taleplerine cevap verecek beceriler edinmelerini hedeflemiştir. Özellikle teknik ve mesleki eğitim programları, sanayiye uygun nitelikli işçiler yetiştirme hedefiyle yaygınlaşmıştır.

Böylece eğitim, bireysel bir gelişim süreci olmaktan çıkmış, ekonomik bir gerekliliğe indirgenmiştir. Fordizmin standartlaştırma anlayışı, eğitimin de homojen bir yapıya kavuşmasına sebep olmuştur (Hesapçıoğlu, 2004, s. 33-34). Seri üretim modelinin ürünü olan bu yaklaşım eğitim sistemlerini, bireyleri belirli kalıplara uygun hâle getiren bir süreç olarak şekillendirmiştir. Müfredatlar, iş gücünün ihtiyaçlarına uygun becerilerin kazandırılmasına odaklanmış; matematik, fen bilimleri ve teknik dersler gibi uygulamalı içerikler ön plana çıkarılmıştır. Bu durum, bireylerin ıraksak, analitik ve hipotetik düşünme becerilerini arka plana iterken, onları iş gücüne en kısa sürede katılabilecek şekilde hazırlamayı amaçlamıştır. Bu dönemin eğitim anlayışı, bireylerin ekonomik birer araç olarak görülmesine yönelik eleştirilerle karşı karşıya gelmiştir (Üsküplü, 2019, s. 45-46). Fordizm, eğitimdeki sınıfsal eşitsizlikleri daha da derinleştirmiştir. İşçi sınıfına yönelik mesleki ve teknik eğitimin önceliklendirildiği bu modelde, varlıklı sınıflar daha özgürleştirici ve entelektüel temelli bir eğitim sistemine erişebilmiştir. Fordist modelin etkileri, bir dünya savaşı sonrasında ortaya çıkan ekonomik, toplumsal ve kültürel değişimlerin temellerini de atmıştır.

I. Dünya Savaşı, ekonomik kaynakların aşırı tüketilmesi ve toplumların ağır bedeller ödemesiyle sonuçlanmış; savaşın ardından gelen “Kükreyen Yirmiler” dönemi hem toplumsal bir rahatlama hem de yeni bir ekonomik ve kültürel düzenin başlangıcı olmuştur (Alatlı, 2001). Kükreyen Yirmiler, Amerika Birleşik Devletleri’nde savaştan dönen askerlerin topluma entegre edilmesi, üretim süreçlerinin yeniden düzenlenmesi ve bireylerin hızlı bir şekilde tüketim toplumunun bir parçası hâline getirilmesi çabalarını beraberinde getirmiştir. Fordist üretim modeli bu dönemin ekonomik yükselişinde temel bir rol oynamaktadır. Seri üretimle beraber işçilerin gelirlerinin artırılması bir taraftan üretimi sürdürülebilir kılarken diğer taraftan geniş kitleleri tüketim toplumunun aktif birer parçası hâline getirmiştir. Bu dönemde otomobiller, ev aletleri, giysiler ve diğer tüketim ürünleri bir statü sembolü hâline gelmiştir. Toplum, ihtiyaçlarını karşılayanın yanı sıra kendini ifade etmek ve sosyal statüsünü göstermek için tüketmeye başlamıştır. Dönem içerisinde reklamcılık ve kitle iletişim araçlarının gelişimiyle bireylerin tüketim davranışları sistematik bir şekilde yönlendirilmiştir. Kükreyen Yirmiler dönemi bireylerin hem ekonomik refahını artırırken hem de eğlence kültürünü, bireysel özgürlüklerini ve toplumsal normlardaki etkisini hızlandırmıştır. Bu ekonomik ve kültürel değişimlerin eğitime de doğrudan etkileri olmuştur. Kükreyen Yirmiler döneminde eğitim, daha fazla bireyin ekonomik sistemde üretken bir yer edinmesine olanak tanıyacak bir araç olarak görülmüştür. Özellikle mesleki

eğitim programları ve teknik okullar, Fordizmin ihtiyaç duyduğu kalifiye iş gücünü sağlama amacını taşımıştır. Bu dönemde eğitimin bireysel gelişimden ziyade ekonomik verimliliği artırmaya hizmet etmesi, Fordist anlayışın bir uzantısı durumundadır. Eğitimin içeriği, bireylerin hızla iş piyasasına uyum sağlayabileceği pratik bilgilerle donatılmış; yaratıcı, analitik düşünme ve bireysel gelişim ise arka planda kalmıştır. Bu dönemin eğitimle ilgili diğer bir önemli etkisi de bireylerin tüketim toplumuna uyum sağlamasını kolaylaştıracak beceriler kazandırma çabasıdır. Eğitim hem mesleki beceriler kazandırmaya hem de bireylerin tüketici kimliklerini geliştirmelerine ve kültürel değerleri benimsemelerine hizmet etmiştir. Bu yaklaşım, eğitimin toplumsal ve insani boyutlarını geri plana iterek bireyleri ekonomik sistemin taleplerine yanıt veren birer özne hâline getirmiştir. Kükreyen Yirmiler döneminin ardından 1929'da patlak veren Büyük Buhran, modern ekonomilerin kırılganlığını açığa çıkaran büyük bir ekonomik kriz olarak tarihe geçmiştir. Amerikan borsasının çöküşüyle başlayan bu dönem, dünya genelinde işsizlik oranlarının hızla artmasına, bankaların iflas etmesine ve toplumun geniş kesimlerinin yoksulluğa sürüklenmesine yol açmıştır (Küllü, 2019, s. 13-15). Fordizmin seri üretim anlayışı ve Kükreyen Yirmiler döneminin aşırı tüketim eğilimleri, ekonominin sürdürülebilirliği konusunda ciddi sorunları da beraberinde getirmiştir. Üretilen malların talep yetersizliği nedeniyle stoklanması, üretim süreçlerinin durmasına ve iş gücü piyasasının daralmasına neden olmuştur. Ekonomik sistemin çöküşü, ekonomi dahil toplumsal yapıda da derin yaralar açmıştır. Bu dönemde eğitim, Büyük Buhranın yaratmış olduğu ekonomik ve sosyal krizlerin etkisini hafifletmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da, bireyleri iş gücü piyasasına daha uygun hâle getirmek için mesleki eğitim programlarına ağırlık verilirken eğitim sistemleri, gençleri işsizliğin etkilerinden korumak ve ekonomik krize çözüm bulacak beceriler kazandırmak amacıyla yeniden düzenlenmiştir (Ansal, 1996, s. 10-12).

1930'ların sonunda II. Dünya Savaşı'nın patlak vermesi ile ekonomik düzen yeniden şekillenmiştir. Savaş dönemi, üretimin büyük ölçüde askeri ihtiyaçlara yönlendirilmesi nedeniyle yeni bir ekonomik modelin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Fordist üretim anlayışı, savaş ekonomisinin temel taşı hâline gelirken, toplumu daha kolektif bir yapıya da yönlendirmiştir. Bu süreçte, eğitimin işlevi de değişmiştir. Eğitim, savaş için gerekli teknik ve bilimsel bilgiyi sağlayacak bireyler yetiştirmek üzere yeniden düzenlenerek özellikle mühendislik, teknoloji ve tıp gibi alanlarda eğitim görmüş bireylerin sayısını artırma çabası, savaş ekonomisinin devamlılığı için kritik bir rol oynamıştır. Bununla birlikte propaganda

araçlarıyla şekillendirilen eğitim, ulusal birlik duygusunu güçlendirmek ve bireylerin savaşa uyum sağlamaları için kullanılmıştır. II. Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle birlikte, dünya ekonomisi yeni bir döneme girmiştir. 1950'li yıllarda, savaşın yıkıcı etkilerinden kurtulan Batı toplumları, tüketim toplumunun yükselişiyle yeni bir ekonomik refah dönemine adım atmıştır. Bu dönemde Marshall Planı gibi ekonomik kalkınma programları, Avrupa'yı yeniden inşa ederken Amerikan kültürünü ve tüketim modelini küresel ölçekte yaygınlaştırmıştır (Sakar & Atlı, 2023, s. 1725-1726). Tüketim toplumunun bu dönemde güçlenmesi, üç temel faktöre dayanmaktadır: savaş sonrası ekonomik canlanma, teknolojik yenilikler ve kitle iletişim araçlarının etkisi. Fordizmin seri üretim anlayışı, bu dönemde gelişen teknolojiyle birleşerek üretimi daha verimli hâle getirmiştir. Özellikle otomobil, beyaz eşya ve elektronik ürünler gibi tüketim malları savaş sonrası refahın simgesi hâline gelmiştir. Televizyon ve radyo gibi kitle iletişim araçları, bireylerin tüketim alışkanlıklarını sistematik olarak yönlendirirken reklamcılık sektörünün etkisiyle yeni bir kültür oluşmuştur. Bu dönemde eğitimin rolü, tüketim toplumunun güçlenmesiyle paralel bir şekilde şekillenmiştir. Savaş sonrasında eğitim bireyleri, ekonomik üretkenlik için hazırlayan bir araç olmaktan çıkarak, tüketim toplumuna entegrasyonunu sağlayan bir mekanizma hâline gelmiştir. Eğitim sistemleri, bireylerin ekonomik refahı sürdürebilecek beceriler kazanmalarını ve tüketim toplumunun değerlerini içselleştirerek modern hayat tarzını benimsemelerini de öğretmiştir. Bu dönemdeki müfredatlar, bilim ve teknoloji odaklı içeriklerle zenginleştirilirken tüketici bilincini geliştirmeyi hedefleyen konuları içermiştir. Eğitim, toplumsal statünün ve ekonomik başarının bir göstergesi hâline gelmiştir. Özellikle yükseköğretim, bireylerin sosyal hareketliliği ve tüketim toplumundaki yerlerini sağlamlaştırmaları için bir araç olarak görülmeye başlanmıştır. Bu durum, üniversitelerin artan sayıda öğrenci kabul etmesine ve eğitimin kitleselleşmesine yol açmıştır. Kitleselleşme, eğitimin bireysel gelişimi destekleme potansiyelini de sınırlayarak, bireyleri ekonomik sistemin taleplerine uyum sağlamaya yönlendirmiştir. Böylece bu süreç, eğitimin ticarileşmesinin temellerini atmıştır (Çetin, 2015, s. 79-80).

20. yüzyılın ortalarından itibaren üniversiteler geniş bir kitlenin erişebileceği kurumlar hâline gelmiştir. Bu süreç teknik ve mesleki eğitim kurumlarını da yaygınlaştırmış ve yükseköğretim sistemi içinde önemli bir yer edinmiştir. Yükseköğretimde çeşitliliğin artmış olması öğrencilere daha geniş bir yelpazede eğitim ve kariyer fırsatları sunmuştur. Üniversite eğitimi ile bireylerin sosyal ve ekonomik statülerini yükseltmede daha iyi bir iş, sosyal hareketlilik ve toplumsal kalkınma açısından da önemli sonuçlar ortaya çıkarmıştır. 20.

yüzyıl boyunca yükseköğretimdeki bu genişleme, bilgiye dayalı toplumların temel yapı taşlarından biri hâline gelmiştir. Ayrıca modern ekonomilerin de rekabet etme gücünü artırmıştır. Bu dönemde eğitimde meydana gelen bir diğer önemli gelişme ise teknolojinin eğitim ile bütünleşmesi, eğitim sistemlerini ve öğrenme süreçlerini daha etkin hâle getirerek bilgiye erişimi kolaylaştırmasıdır. Öğretim yöntemlerini ve tekniklerini çeşitlendirmiş, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini ise zenginleştirmiştir. 20. yüzyılın ilk yarısında radyo ve televizyon eğitimde yeni bir iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Radyo, uzak ve kırsal bölgelerde eğitim olanaklarına erişimi artırarak eğitim programlarının geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlamıştır. Televizyon ise işitsel ve görsel öğelerle öğrenmeyi desteklemiş, eğitici programlar ve belgesellerle öğrencilere farklı konularda bilgiler sunmuştur. Bu medya araçları eğitimin sınıf dışına taşınmasını ve uzaktan eğitim kavramının da doğmasına katkıda bulunmuştur. Özellikle pazarlama, moda tasarımı ve işletme gibi tüketim ile doğrudan ilişkili alanlarda eğitim programlarının yaygınlaşması ve kontenjanların artırılması tüketim kültürünün eğitim aracılığıyla pekiştirilmesine de katkıda bulunmuştur (Gündüz, 2019). Eğitim kurumları, bireyleri iş dünyasına hazırlamakla kalmamış tüketici olarak da bilinçlendirmiştir. Medyanın ve reklamcılığın gelişimi ile eğitimde tüketim kültürünün daha da belirgin hâle gelmesi amaçlanmıştır. Okullarda verilen eğitim, öğrencilerin tüketim alışkanlıklarını ve markalarla olan ilişkilerini de şekillendirmiştir. Reklamcılık ve medya okuryazarlığı gibi dersler gençlerin tüketici olarak bilinçlenmelerine yardımcı olmakla birlikte reklam endüstrisinin eğitim kurumlarıyla bütünleşmesini sağlamıştır. Süreç boyunca öğrenciler, modern tüketim toplumunun beklentilerine uygun olarak marka bilinci yüksek, tüketim kültürünü benimseyen ve tüketici davranışlarını anlayabilen bireyler olarak yetiştirilmiştir. Eğitimin tüketim toplumu üzerindeki etkisi aynı zamanda bireylerin kimlik oluşturmada ve toplumsal statüyü geliştirmesinde de önemli bir rol oynamıştır. Eğitim düzeyi, bireylerin sosyal statüsünü belirleyen önemli bir faktör hâline gelmiştir. Eğitimli bireylerin toplumsal statülerini yansıtan tüketim alışkanlıkları bir gösterge olarak kabul edilmiştir (Çiçek, 2022, s. 1343-1344). Yüksek eğitim düzeyine sahip olan bireyler daha fazla gelir elde etme potansiyeline sahip olduklarından dolayı lüks tüketim ürünlerine ve hizmetlerine erişimleri artmıştır. Bu durum sonucunda eğitimli bireylerin tüketim alışkanlıklarını ve toplumsal statülerini pekiştiren bir döngü yaratılmıştır.

1960'lı yıllar ise tüketim toplumunun genişlemesiyle birlikte bu yapıya karşı ciddi sorgulamaların ve eleştirilerin yükseldiği bir dönem olmuştur. II. Dünya Savaşı sonrası

ekonomik büyüme, teknolojik yenilikler ve refah düzeyindeki artışlar, bireylerin daha fazla tüketim alışkanlığı geliştirmesine olanak tanımıştır. Bu döneme damgasını vuran sosyal ve kültürel hareketler, tüketim toplumunun meydana getirmiş olduğu bireysel ve toplumsal sonuçları sorgulamaya itmiştir. Eğitim de bu sorgulamalardan etkilenerek, tüketim toplumuna uyum sağlayan bireyler yetiştirme amacından uzaklaşıp, bütüncül düşünceyi ve toplumsal sorumluluğu teşvik eden bir alan olarak yeniden ele alınmaya başlanmıştır. 1960'lı yıllarda tüketim toplumunun eleştirisi, Batı'da öğrenci hareketleri, sivil haklar mücadeleleri ve anti-savaş protestolarıyla birleşerek derinleşmiştir (Baudrillard, 2017, s. 70-74). Kapitalist sistemin yaratmış olduğu tüketim odaklı hayat tarzı, bireylerin kimliklerini metalar üzerinden tanımlamasına neden olmuştur. Tüketim, bireyin ihtiyaçlarını karşılamaktan ziyade onun sosyal statüsünü ve değerini ifade eden bir araç hâline gelmiştir. Bu durum, gençler arasında yabancılaşma ve anlam krizlerine yol açmıştır. Sanat, edebiyat ve akademik çalışmalar bu eleştirilerin odak noktası hâline gelirken düşünürler, tüketim toplumunun bireyi özgürleştirmek yerine onun üzerinde yeni bir baskı biçimi meydana getirdiğini savunmuşlardır. Bu eleştirilerden eğitim alanı da fazlasıyla etkilenmiştir. Eğitim sistemi, bireyleri ekonomik sisteme entegre eden ve onları tüketim toplumunun değerlerine uyum sağlamaya zorlayan bir mekanizma olarak görülmeye başlanmıştır. Eleştirel pedagoji hareketi, bu dönemde ivme kazanmıştır. Paulo Freire gibi eğitimciler, eğitim sisteminin mevcut yapısının bireyleri pasifleştirdiğini ve onların ekonomik sistemin taleplerine yanıt veren birer araç hâline geldiğini savunmuşlardır.

Paulo Freire'nin eğitim anlayışı, tüketim toplumunun bireyler üzerindeki etkilerini eleştiren ve eğitimi bilgi aktarımıyla sınırlı bir süreç olarak görmeyen derin bir felsefi ve pedagojik çerçeve sunmaktadır (Cevizci, 2021, s. 218). Freire'nin "Ezilenlerin Pedagojisi" (Pedagogy of the Oppressed) adlı eseri, eğitim sisteminin toplumsal adaletsizliklere karşı nasıl bir direnç aracı olarak yeniden yapılandırılması gerektiğini tartışan en önemli metinlerden biridir. Freire (2016, s. 58-59), eğitimin mevcut yapısının bireyleri pasifleştirdiğini, onların analitik ve eleştirel düşünme becerilerini körelttiğini ve nihayetinde bireyleri ekonomik sistemin taleplerine uyum sağlamaya zorlayan bir mekanizma hâline getirdiğini savunmaktadır. Freire'ye göre, eğitim sistemleri bireyleri baskıcı bir düzenin sürdürülmesine katkıda bulunan pasif varlıklar olarak görmektedir. Bu tür bir eğitim modeli, onun tabiriyle "bankacı eğitim modeli" olarak tanımlanmaktadır (Aydın & Önal, 2023, s. 4152). Bu modelde öğretmen, bilginin tek sahibi ve aktarıcısı olarak görülmekte öğrenciler ise boş bir kap gibi bilgiyle doldurulmayı bekleyen bir konuma indirgenmektedir. Öğrencilerin bilgiyi eleştirel

ve yaratıcı bir şekilde sorgulaması veya anlamlandırması beklenmemektedir; bunun yerine, onlardan bilgiyi olduğu gibi kabul etmeleri ve sistemin gerekliliklerine uygun şekilde hareket etmeleri istenmektedir. Bu yaklaşım bireyleri, ekonomik sistemin taleplerine yanıt veren birer araç hâline getirmekte ve onların toplumsal adaletsizliklere karşı bilinçlenmesini engellemektedir. Freire'nin pedagojisi, bu mekanik ve hiyerarşik modeli kökten eleştirmekte ve eğitimde eleştirel bilinçlenmeyi merkeze almaktadır. Freire'nin "bilinçlenme" (conscientização) kavramı, bireylerin kendi yaşam koşullarını ve bu koşulları belirleyen toplumsal yapıları sorgulama kapasitelerini ifade etmektedir (Aydın & Akto, 2021, s. 1184-1185). Ona göre eğitim, bireylerin toplumsal gerçekliği anlamlandığı ve bu gerçekliği değiştirmek için harekete geçtiği bir pratik olmalıdır. Bu bağlamda eğitim, bireylerin kendilerini özgürleştirme ve toplumsal adaletsizliklere karşı mücadele etme becerilerini geliştiren bir süreç olarak yeniden tanımlanmaktadır.

"Özgürleşme bir praksistir: insanların üzerinde yaşadıkları dünyayı dönüştürmek için düşünmesi ve eyleme geçmesidir..." (Freire, 2003, s. 56).

Ezilenlerin Pedagojisi, insan merkezli ve eğitimin diyalog üzerine inşa edilmesi gerektiğini savunmaktadır (Yılmaz, 2016, s. 309-310). Freire (1982)'ye göre, öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişki, bir hiyerarşi yerine karşılıklı öğrenmeye dayalı bir ortaklık olmalıdır. Bu diyalogcu yaklaşım, bireylerin bilgiye erişmesini sağlamakla kalmazken bu bilgiyi şüpheli bir şekilde sorgulamasını ve anlamlandırmasını da sağlamaktadır. Freire, bu süreçte eğitimin salt bilgi aktarımından öteye geçerek, bireylerin toplumsal adaletsizliklere karşı bilinçlenmesini ve bu adaletsizliklere karşı müdahale etmesini teşvik eden bir araç hâline gelmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Eğitimin amacı (2003), bireylerin toplumsal sistemin dayattığı baskıcı yapıları sorgulayarak bu yapıları şekillendirme gücünü kendilerinde bulmalarını sağlamaktadır. Freire'nin yaklaşımı, tüketim toplumunun eğitim üzerindeki etkileri düşünüldüğünde özellikle önemli bir eleştirel çerçeve sunmaktadır. Tüketim toplumunda eğitim, bireylerin sistemin ekonomik taleplerine uygun beceriler kazanmasını sağlayan bir mekanizma olarak işlev görürken, mantıklı düşünmeyi ve toplumsal bilinçlenmeyi arka plana itmektedir. Freire'nin pedagojisi, bu anlayışı reddederek eğitimi bireylerin özgürleşme sürecinin bir parçası olarak yeniden tanımlamaktadır (Aydın & Önal, 2023, s. 4146). Freire'nin fikirleri, özellikle ekonomik eşitsizliklerin derinleştiği ve eğitimde fırsat eşitsizliklerinin arttığı dönemlerde daha da anlam kazanmaktadır. Tüketim toplumunun bireyleri metalaştıran yapısına karşın Freire'nin pedagojisi, bireylerin toplumsal yapıları

sorgulama potansiyelini öne çıkarmaktadır. Eğitim, bireylerin hem ekonomik sisteme uyum sağlamasına hem de bu sistemi eleştirerek daha adil bir toplumsal düzen için çözüm üretebilmesine olanak tanımaktadır (Cevizci, 2021, s. 223-228). Bu nedenle Freire, eğitim sistemlerinin eleştirel bir şekilde yeniden yapılandırılması gerektiğini savunmaktadır.

1960'lı yıllarda tüketim toplumunun eğitime etkisi, bireylerin sorgulayıcı düşünme becerilerinin gelişimini sınırlayan bir yapı oluşturduğu gerekçesiyle eleştirilmiştir. Eğitim müfredatları, bireyleri ekonomik sistemin ihtiyaçlarına uygun hâle getirecek şekilde düzenlenmiş fakat bu süreçte yaratıcılık ve toplumsal farkındalık gibi beceriler göz ardı edilmiştir. Tüketim toplumunun değerlerini içselleştiren eğitim sistemleri, öğrencileri birer tüketici olarak yetiştirmeye odaklanmış ve onları sorgulayan değil uyum sağlayan bireyler olarak şekillendirmiştir (Orman, 2023, s. 276-277). Bu dönemde meydana gelen öğrenci hareketleri ve sosyal protestolar, eğitimin bu yönünü sorgulayan önemli bir karşı duruş ortaya koymuştur. Özellikle üniversite düzeyindeki eğitimde, öğrenciler mesleki beceriler kazandıran bir sistemin ötesine geçmek istememiş, onun yerine toplumsal meseleleri sorgulayan, eleştiren ve çözüm üreten bir eğitim anlayışını talep etmişlerdir. Bu talepler, eğitimde demokratikleşme ve eşitlikçi politikaların tartışılmasını gündeme getirmiştir. Örneğin, 1968 yılında Fransa'daki öğrenci hareketleri, ekonomik eşitsizliklere ve eğitimin bireyleri tüketim toplumuna uyum sağlamaya zorlayan yapısına karşı bir başkaldırı niteliği taşımıştır (Öztürk, 2018, s. 375-377). Öğrenciler, eğitimin toplumsal değişim ve bireysel özgürlük için bir araç olarak yeniden yapılandırılması gerektiğini savunmuşlardır. Ayrıca teknolojinin eğitime entegrasyonu da tartışma konusu olmuştur. Eğitimde teknolojinin kullanımı, bir yandan bilgiye erişimi kolaylaştırma potansiyeli taşıdığı için övülürken diğer yandan bireylerin teknolojik araçlarla kontrol edilmesi ve eğitimin bir endüstriye dönüşmesi gibi riskleri nedeniyle eleştirilmiştir. Eğitim, bireylerin sorgulayıcı ve mantıksal düşünce geliştirme potansiyelini artırmak yerine tüketim toplumunun kültürel kodlarını aktaran bir araca dönmüştür. Eğitim sistemlerinin bu yönde değişimi, tüketim toplumunun ekonomik ve ideolojik baskıları sebebiyle kısıtlı kalmış, bireysel özgürlük ile sistemsel uyum arasındaki gerilim, 1960'lardan itibaren eğitimin temel tartışma alanlarından biri olmuştur. Bu dönemde tartışmalar, büyük ölçüde kapitalizmin, tüketim odaklı bir yaşam tarzını teşvik ederek bireyleri pasifleştirdiği ve toplumsal eşitsizlikleri derinleştirdiği endişeleri etrafında toplanmıştır. Bu eleştirilerden biri, ünlü sosyolog ve filozof Herbert Marcuse tarafından yapılmıştır. Frankfurt Okulu'nun önemli düşünürlerinden biri olarak tüketim toplumu

kavramı üzerinde derinlemesine durmuş ve modern kapitalist toplumların bireyler üzerindeki etkilerini eleştirmiştir.

Herbert Marcuse, 1960'lı yıllarda tüketim toplumuna yönelik en keskin eleştirilerden birini ortaya koyduğu “Tek Boyutlu İnsan” adlı eserinde, modern kapitalist sistemin bireyler üzerinde meydana getirdiği zorlayıcı baskıyı detaylı bir şekilde analiz etmektedir. Marcuse (1990)’a göre tüketim toplumu, bireylerin düşünce dünyasını ve hayat pratiklerini tek boyutlu hâle getirerek onların lateral ve analitik düşünme becerilerini, özgürlük potansiyellerini baskı altına almaktadır. Bu sistem, bireylerin ekonomik sisteme uyum sağlamalarını ve bu sistemin devamlılığını garanti eden birer tüketici olmalarını teşvik etmektedir. Modern kapitalizm, bireylerin gerçek ihtiyaçlarını karşılamakla kalmamakta aynı zamanda “sahte ihtiyaçlar” yaratarak onların tüketime bağımlı hâle gelmesini sağlamaktadır (Coşgun Solak & Yıldırım, 2024, s. 24-26). Bu sahte ihtiyaçlar, bireylerin kimliklerini metalar üzerinden tanımlamasına yol açmakta ve onları özgürleştirici düşünceler geliştirmekten uzaklaştırmaktadır.

Eğitim alanı da bu sistemin bir parçası hâline gelmiştir. Marcuse (1990)’a göre modern eğitim sistemi, bireyleri kapitalist sistemin taleplerine uygun hâle getiren bir mekanizma olarak işlemektedir. Eğitim, bireylerin özgürleşmesine ve sorgulayıcı bilinç geliştirmesine imkân tanıyacak bir süreç olmaktan çıkmış, onları piyasa dinamiklerinin ihtiyaçlarına yanıt verebilecek bilgi ve becerilerle donatan bir araç hâline gelmiştir. Müfredatlar, bireyleri analitik düşünme, toplumsal bilinç ve yaratıcı ifadeler geliştirmek yerine, iş gücü piyasasına hızla entegre olacak şekilde biçimlendirilmektedir. Bu süreçte eğitim, bireyleri “tek boyutlu insanlar” hâline getiren tüketim toplumunun ideolojik aygıtlarından biri olarak işlev görmektedir (Gedikli & Gedikli, 2021, s. 72-75). Öğrenciler, sistemin dayattığı değerleri içselleştirmekte ve mevcut düzenin ötesinde alternatif bir yaşam biçimi ya da toplumsal düzen hayal etme becerilerini köreltmektedir. Marcuse, tüketim toplumunun bireyleri birer tüketici olarak tanımlayan ve ekonomik üretkenliklerini merkeze alan yapısını sert bir şekilde eleştirmiştir. Eğitim, bu yapının devamını sağlamak için kullanılan bir araç hâline gelmiştir. Örneğin, teknolojik gelişmelerin odak noktası hâline getirildiği eğitim sistemlerinde STEM (bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik) gibi alanlara verilen öncelik, bireyleri teknik bilgi ve becerilerle donatmayı amaçlamaktadır. Bu durum, bireylerin toplumu ve kendilerini sorgulama yeteneğini sınırlandırmaktadır. Eğitimde sosyal bilimler, sanat ve felsefe gibi yaratıcı ve global düşüncüyü teşvik eden alanlar genellikle geri

planda kalmaktadır. Marcuse (1990), bireylerin özgürleşmesinin ancak tüketim toplumunun dayattığı ideolojik çerçeveyi aşabilmesiyle mümkün olacağını savunmaktadır fakat tüketim toplumunun baskın yapısı, eğitimin bu potansiyel işlevini yerine getirmesini engellemektedir. Marcuse'un önerdiği özgürleşme modeli, eğitimde bir değişimi gerektirmektedir (Kılınç, 2010, s. 254-258). Bu değişim, bireylerin bilgi edindiği bir süreç olmaktan çok, onların toplumsal adaletsizlikleri sorgulamalarını ve daha adil bir dünya için çözüm üretmelerini sağlayacak bir alan yaratmayı amaçlamaktadır. 1960'lı yılların tüketim toplumuna yönelik eleştirilerinden biri olan bu düşünce, özellikle gençler arasında yükselen öğrenci hareketleri ve eleştirel pedagoji tartışmalarıyla paralellik göstermektedir. Marcuse'un fikirleri, bireylerin tüketim toplumu içerisinde var olan rolleriyle tanımlanmadığı; yaratıcılıklarını, şüpheciliklerini ve toplumsal değişim kapasitelerini özgürce ifade edebildikleri bir eğitim anlayışının gerekliliğini vurgulamaktadır.

1960 ve 1970'lerde yaşamış ve tüketim toplumunu eleştirmiş bir diğer önemli düşünür ise Jean Baudrillard'dır. 1970'li yıllar, tüketim toplumunun hem ekonomik hem de ideolojik olarak zirveye ulaştığı ancak bu düzene yönelik sert eleştirilerin de şekillendiği bir dönem olmuştur. Jean Baudrillard, bu yıllarda yazdığı eserlerle tüketim toplumunu derinlemesine analiz etmiş ve modern kapitalist sistemin bireyler üzerindeki etkilerini ele almıştır. Baudrillard, 1968'deki öğrenci hareketlerinden etkilenmiş ve bu hareketlerin meydana getirdiği toplumsal dalgalanmaları eserlerinde değerlendirmiştir. Tüketim toplumunun bireyler üzerindeki baskısını hem ekonomik bir sömürü aracı hem de ideolojik bir yapı olarak ele almıştır. Bu dönemde ortaya koyduğu fikirler, eğitim sistemlerini de kapsayacak şekilde tüketim toplumunun ideolojik aygıtlarını çözümlemeye odaklanmıştır. Baudrillard (1970), eğitimin tüketim toplumunun değerlerini yeniden üreten bir mekanizmaya dönüştüğünü ve bireylerin kimliklerini tüketim üzerinden tanımlayan bir ideolojik süreç olarak işlev gördüğünü savunmuştur. Baudrillard'ın 1970'li yıllardaki temel eleştirisi, kapitalist toplumun bireyleri artık üretimle değil, tüketimle de kontrol ettiğine dair bir bakış açısı sunmaktadır. Özellikle 1968 öğrenci olaylarının meydana getirdiği toplumsal enerji, tüketim toplumuna karşı bir başkaldırı olarak görülmüş olsa da Baudrillard, bu tür hareketlerin sistemin ideolojik gücü karşısında ne kadar etkili olabileceğini sorgulamaktadır. Ona göre tüketim toplumu (1970), bireyleri ekonomik düzenin bir parçası olarak konumlandırmamakta; onların düşünce biçimlerini, algılarını ve kimliklerini de şekillendirmektedir. Böylece tüketim toplumu, bireyleri gerçek anlamda özgürleştirmenin

aksine, sistemle daha uyumlu hâle getiren bir dizi sembolik mekanizma aracılığıyla hükmetmektedir (2017, s. 100-101).

1968'deki öğrenci hareketleri siyasal olmanın ötesinde, kültürel ve ideolojik bir karşı duruşun sembolü olarak da öne çıkmıştır. Öğrenci hareketleri, eğitim sistemlerini sorgulayarak bireyleri özgürleştirmek yerine sistemin devamlılığını sağlayan birer araca dönüştükleri için eleştirmiştir. Baudrillard "Nesneler Sistemi" (1968) adlı eserinde, nesnelerin fonksiyonel işlevlerinden ziyade toplumsal yapılar içinde taşıdığı simgesel ve kültürel anlamlarla şekillenen bir sistem oluşturduğunu vurgulamıştır. Ona göre modern toplumda nesnelerin, bireylerin kimliklerini ve toplumsal rollerini tanımlayan önemli birer gösterge hâline gelmektedir. Nesneler, kullanım amacına hizmet etmekle kalmazken bireyler arasında sosyal hiyerarşilerin ve statü farklılıklarının inşa edilmesinde de merkezi bir rol oynamaktadır. Nesneler, toplumda bir dil gibi işlev görmekte ve tüketim kültüründe, sosyal ilişkilerin ve anlamların yapılandırılmasında belirleyici bir unsur hâline gelmektedir. Baudrillard'ın bu dönemde kaleme aldığı "Tüketim Toplumu" (1970) adlı eserinde ise tüketim alışkanlıklarının bireyleri nasıl şekillendirdiğine odaklanmaktadır. Ona göre tüketim toplumu, bireyleri satın aldıkları ürünler üzerinden değil, bu ürünlere atfedilen sembolik anlamlar aracılığıyla kontrol etmektedir. Tüketim, bireylerin ihtiyaçlarını karşılamaktan çok, onların statüsünü, kimliğini ve toplumsal rollerini belirlemektedir. Bu durum eğitim alanını da doğrudan etkilemekte; eğitim sistemleri bireyleri analitik ve eleştirel düşünceden uzaklaştırarak tüketim toplumunun değerlerine uyum sağlayacak şekilde biçimlendirmektedir. Baudrillard, 1972'de yayımladığı "Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm" adlı eserinde ise modern toplumun semboller ve anlamlar üzerinden işlendiğini vurgulamaktadır. Bu eserde, modern eğitimin bilgi ve beceri kazandırmanın ötesinde, bireylerin toplumsal statüsünü ve ekonomik değerini tanımlayan bir mekanizma olarak işlediğini ifade etmektedir. Eğitim, tüketim toplumunun sembolik dünyasında önemli bir yere sahiptir. Prestijli okullar, diploma sistemleri ve eğitimdeki derecelendirme mekanizmaları, bireylerin sosyal statülerini belirleyen semboller hâline gelmektedir. Bu süreç, bireyleri özgürleştirmek yerine tüketim toplumunun göstergelerine bağımlı hâle getirmektedir. 1973'te yayımlanan "Üretimin Aynası" adlı eserinde de Marksist üretim teorisini eleştirerek üretim ve tüketim ilişkisinin ötesine geçen bir analiz sunmaktadır. Ona göre (1998), modern kapitalist toplum, bireyler üzerinde tüketim ve simgesel anlamlar aracılığıyla baskı kurmaktadır. Böylelikle eğitim, üretim sistemine uygun bireyler yetiştirmekle sınırlı kalmayıp, tüketim toplumunun sembolik yapısını içselleştiren bireyler

de yaratmaktadır. Eğitim sistemi, bireyleri eleştirel düşünceden uzaklaştırmakta ve onların mevcut düzeni sorgulamaktan çok, bu düzenin bir parçası olmalarını sağlamaktadır. 1981’de yayımladığı “Simülakrlar ve Simülasyon” adlı eserinde ise Baudrillard, tüketim toplumunu anlamak için geliştirdiği temel kavramlara yer vermektedir. Bu eserde, modern toplumun gerçeklik ile sembolik dünya arasındaki ayrımı ortadan kaldırdığını savunmaktadır. Simülasyon, gerçekliğin yerine geçen bir temsiliyet sistemidir. Eğitim sistemi de bu simülasyonun bir parçası hâline gelmektedir. Bireyler, eğitim yoluyla gerçek bilgiye ulaşmaktan ziyade bu bilginin temsil ettiği sembollerle anlam kazanan bir dünyaya uyum sağlamaktadır. Örneğin bir diploma, bireyin bilgi ve yetkinliklerinden ziyade onun toplumsal statüsünü ve ekonomik değerini ifade eden bir sembol hâline gelmektedir. Bu süreç, eğitimin özgürleştirici potansiyelini yok ederek onu tüketim toplumunun bir parçası hâline getirmektedir. Baudrillard’ın 1968-1981 yılları arasındaki eserleri, tüketim toplumunun bireyler üzerindeki etkilerini çözümlerken, eğitim sisteminin bu toplumla olan ilişkisini de açığa çıkarmaktadır. Eğitim, tüketim toplumunun değerlerini ve sembollerini bireylere aktaran bir araç olarak işlemektedir. Bireyler, mantıklı düşünce ve yaratıcılıktan uzaklaştırılarak, tüketim toplumunun ideolojik yapısına uygun bireyler hâline getirilmektedir. Baudrillard (1970), bu sürecin sorgulanması ve bireylerin tüketim toplumunun dayattığı simülasyonun dışına çıkabilmesi için eğitimin farklı bir şekilde yapılandırılması gerektiğini savunmaktadır. Eğitim ona göre, bireyleri toplumsal adaletsizlikleri sorgulamaya teşvik eden ve onların yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkaran bir alan olmalıdır (2017, s. 31-35). Baudrillard’ın eleştirileri, eğitim sistemlerini mevcut düzenin yeniden üretim aracı olmanın ötesinde toplumsal değişimin anahtarı olarak yeniden tasavvur etmenin önemini vurgulamaktadır.

20. yüzyılda eğitimin ticarileşmesi ve metalaşması bireysel ve toplumsal değerlerin aşındırılması gibi çeşitli alanlarda kendini göstermiştir (Çetin, 2015, s. 79). Eğitimin ticarileşmesi, okulların ve üniversitelerin piyasa dinamiklerine uyum sağlaması ve eğitim süreçlerinin ekonomik kazanç odaklı hâle gelmesi ile bir de bu durumun eğitimin temel amacı olan bilgi ve beceri kazandırma işlevini gölgede bırakarak kurumların kâr elde etme ve rekabet etme hedeflerine odaklanmasına yol açmıştır (Illich, 2006, s. 20-31). Eğitimin bu şekilde ticarileşmesi erişim ve kalite açısından eşitsizlikleri de derinleştirmiştir. Maddî olanakları sınırlı olan bireyler kaliteli eğitime erişimde zorluklar yaşamıştır. Tüketim toplumunun eğitim üzerindeki bir diğer olumsuz etkisi ise bireylerin, eğitimi ekonomik bir araç olarak görmeye başlamalarıdır. Toplumsal sorumluluk ve kişisel gelişim anlayışının

yerine bireysel başarı ve maddî kazanç odaklı bir yaklaşıma özen göstermişlerdir. Öğrenciler, eğitim süreçlerinde kariyer hedeflerine ulaşmak için gerekli olan diplomaları ve sertifikaları elde etmeye odaklanmışlardır (Duran, Kaymakçı & Ünal, 2020, s. 1592-1593). Bu yaklaşım ise diploma ve sertifikaların artık bir işe yaramayıp öğrenmenin özünü ve değerini azaltmış, bilgiye ve eleştirel düşünceye verilen önemi zayıflatmıştır (Baudrillard, 2011b, s. 204). Eğitim bu bağlamda bireylerin toplumsal ve kültürel gelişimlerini desteklemek yerine bireyleri ekonomik sistemin bir parçası hâline getirmiştir. Bu sebeplerden dolayı Ivan Illich’e göre eğitim, bireylerin entelektüel ve sosyal gelişimini desteklemesi gereken bir araçken zamanla kurumsal yapılara ve standartlaştırılmış sistemlere bağımlı hâle gelmiştir. Bu süreç, eğitimde insana odaklanma anlayışını zayıflatmış, eğitim süreçlerinin giderek daha yapısal ve teknik bir çerçevede yürütülmesine neden olmuştur.

Ivan Illich’in “Okulsuz Toplum” (1971) adlı eseri, modern eğitim sisteminin bireylerin özgür düşünme ve yaratıcı potansiyellerini sınırlayan, toplumsal yapıyı pekiştiren bir araç hâline geldiğini ileri sürmektedir. Illich, eğitim kurumlarının toplumu homojenleştiren ve bireylerin bağımsızlıklarını kısıtlayan yapılar olarak işlev gördüğünü vurgulamaktadır. Okulların bireyleri, belirli normlara uygun bir şekilde yetiştiren mekanizmalara dönüştüğü; dolayısıyla eğitimin, insanın içsel potansiyelini geliştirmesi ve öğrenme sürecini özgürce yönlendirmesi noktasında yetersiz kaldığına dikkat çekmektedir. Illich (2006), eğitimdeki eşitsizliklerin ve zorlukların daha fazla insanı dışlayarak, toplumsal katmanlaşmayı derinleştirdiğini belirtmekte ve böylece okulları sorgulayan, bireylerin kendi öğrenme süreçlerini daha özgür bir şekilde yönetebileceği alternatif sistemlerin gerekliliğine işaret etmektedir. Illich, eğitim sisteminin bu kurumsallaşmasını da sert bir dille eleştirmekte ve bu yapının, bireylerin gerçek anlamda öğrenme ve özgürleşme süreçlerini sınırlandırdığını savunmaktadır. Illich (2006)’e göre eğitim sisteminin kurumsallaşması bireylerin özgün ve kişisel öğrenme deneyimlerinden uzaklaşmasına yol açmaktadır. Bu perspektifte eğitim, bireylerin öğrenme süreçlerini belirli kurallar ve standartlar içinde sınırlayan, onların kişisel gelişimlerini ve topluma özgürce katkıda bulunmalarını engelleyen bir yapı hâline gelmiştir. Illich (2006, s. 20-31), bu bağlamda eğitimde insani değerlerin savunulması gerektiğini öne sürerek eğitim sistemlerinin bireylerin düşünme becerilerini geliştiren, kişisel öğrenme süreçlerini destekleyen bir yapıya kavuşturulması gerektiğini vurgulamaktadır.

Illich'in eğitim sistemine dair eleştirileri, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde modern eğitim yapısının temel sorunlarına daha derin bir perspektif kazandırmaktadır. Illich, eğitimde kurumsallaşmanın bireylerin özgün öğrenme ve bağımsız düşünme imkânlarını sınırladığını savunmaktadır. Bu bakış açısı Baudrillard'ın simülasyon kavramından hareketle modern eğitim sistemlerinin gerçek öğrenme deneyimlerini taklit eden ve bu deneyimlerin yerini alan simülasyonlar ürettiğini düşündürmektedir. Baudrillard simülakr kavramını, gerçeği temsil eden ancak zamanla gerçeğin yerine geçen bir yapı olarak tanımlamaktadır. Eğitimde bu durum, öğrenme süreçlerinin özünü kaybetmesi ve daha yüzeysel, sembolik bir sistemin hâkimiyet kazanması anlamına gelmektedir. Eğitim sisteminde kurumsallaşma, öğrenmenin birey merkezli ve özgün yapısını yitirip belirli kalıplara ve standartlara uygun bir süreçte gelişmesine neden olmaktadır. Bu gelişim, bireylerin global düşünme becerilerini ve özgün fikir geliştirme yeteneklerini zayıflatmaktadır. Öğrenciler, öğrenme süreçlerinde belirli kurallara ve prosedürlere uymak zorunda kalmakta ve böylelikle bilgiyi sorgulamadan tüketen pasif bireyler hâline gelmektedir. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, Illich'in eleştirisini destekler nitelikte olup eğitimin bireylere gerçeği taklit eden bir öğrenme deneyimi sunduğunu öne sürmektedir. Bu durumda eğitim, bireylerin metabilîşsel sorgulamalarını ve yaratıcı düşüncelerini beslemekten uzaklaşmakta ve öğrencilerin belirli kalıplara uygun şekilde bilgi edinip bu bilgiyi sorgulamadan kabul etmelerini sağlayan bir süreç hâline gelmektedir.

Eğitim sistemleri, bireylerin akademik başarılarını ve standart performanslarını ön planda tutarak özgün düşünce ve anlamlı öğrenme deneyimlerinin önüne geçmektedir. Öğrenciler, öğrenme süreçlerinde belirli sınavlar ve testler aracılığıyla değerlendirilmektedir. Bu süreç, bireylerin içsel motivasyonlarını ele almamakta, dışsal ödül ve değerleri merkeze almaktadır. Bu yapısal simülakr, eğitimde bilgi aktarımının yüzeyselleşmesine yol açmakta ve bireyleri derin öğrenme fırsatlarından mahrum bırakmaktadır. Illich (2006, s. 70), eğitim sisteminin bu kurumsallaşmış yapısını eleştirerek bireylerin gerçek, kişisel öğrenme deneyimlerinden uzaklaştırıldığını ve belirli normlara uyum sağlamak için eğitim aldıklarını belirtmektedir. Bu süreç, eğitimin bireylerin insani değerlerini ve sosyal bağlarını güçlendirme işlevini zayıflatmaktadır. Eğitim, toplumsal fayda sağlamaktan çok, bireyleri homojenleştiren ve sorgulama yeteneklerini sınırlayan bir sistem hâline gelmektedir. Böylece eğitim, özgürleştirici ve yaratıcı düşünceyi teşvik eden bir araç olmaktan çıkarak bireylerin düşünsel ve toplumsal özgürlüklerini sınırlandıran bir yapıya bürünmüştür. Bu eleştiriler, 1970'lerde yaşanan ekonomik ve toplumsal etkileşimlerle daha da anlam kazanmaktadır. Bu dönemde

tüketim toplumundaki değişimler, bireylerin yaşam biçimlerinin yanı sıra eğitim sistemlerinin işlevlerini de derinden etkilemektedir. Bu durum, eğitim sisteminin ıraksak düşünme ve global bakış açılarını teşvik etmektense sadece belirli kalıplara odaklanmasını tetiklemektedir.

1970'ler, ekonomik ve toplumsal yapıda köklü değişimlerin yaşandığı, tüketim toplumunun yeni bir form kazandığı dönem olmuştur. Fordizmin kitle üretimine dayalı katı yapısı, yerini Postfordizm adı verilen daha esnek, bireyselleşmiş ve çeşitlenmiş bir ekonomik düzene bırakmıştır. Bu yeni üretim modeli, büyük fabrikaların standartlaştırılmış üretim süreçlerinden uzaklaşarak, küreselleşen piyasalara hızla uyum sağlayan küçük ölçekli ve özelleşmiş üretim hatlarını ön plana çıkarmıştır. Bu dönemde tüketim toplumu, bireylerin ihtiyaçlarını karşılamaya ötesine geçerek kimliklerini tükettikleri ürünler ve yaşam tarzları üzerinden tanımlamalarını sağlayan bir sistem hâline gelmiştir. Bu süreçte bireyler, kişiselleştirilmiş tüketim alışkanlıklarıyla piyasanın aktif unsurları olarak konumlandırılmıştır. Tüketim toplumundaki bu değişim, eğitim sistemlerini de derinden etkilemiştir. 1970'lerde eğitim, bireyleri ekonomik üretimin bir parçası hâline getirmenin yanı sıra, tüketim toplumunun değerleriyle uyumlu hâle getiren bir mekanizma olarak işlev görmüştür. (Çelik, 2022, s. 13-15). Eğitim müfredatları, öğrencilerin küreselleşen iş piyasasına uyum sağlamasını destekleyecek şekilde yeniden düzenlenmiştir. Teknik ve mesleki becerilere ağırlık verilmiş, ıraksak ve lateral (yanal) bakış açılarını geliştirme fırsatlarını sınırlamıştır. Eğitim, bireylerin toplumsal ve insani potansiyellerini geliştirmek yerine onları esnek üretim süreçlerine uygun birer iş gücü ve tüketici hâline getirmiştir. Bu süreçte eğitim sisteminde erişim eşitsizlikleri derinleşmiş ve toplumsal sınıflar arasındaki farklılıklar belirginleşmiştir. Özellikle yükseköğretim, bireylerin toplumsal statülerini belirleyen bir araç hâline gelmiş; diplomalar, bireylerin bilgi birikiminden çok, tüketim toplumunda sahip oldukları konumun bir sembolü olarak yerini almıştır (Duran, Kaymakcı & Ünal, 2020, s. 1592-1593).

1980'lere gelindiğinde ise neoliberalizm, tüketim toplumunun formunu hızlandıran baskın bir ideoloji hâline gelmiştir. Margaret Thatcher ve Ronald Reagan gibi liderlerin izinde şekillenen neoliberal politika anlayışı, devletin ekonomideki rolünü küçültmeyi, özelleştirmeyi ve serbest piyasa dinamiklerini teşvik etmeyi temel almıştır (Yıldız, 2008, s. 17-18). Bu politikaların eğitime etkisi, kamu hizmeti olarak görülen eğitimin giderek ticarileştirilmesi şeklinde ortaya çıkmıştır (Şahin, 2021, s. 126). Kamu kaynaklarından

eđitime ayrılan bütçe kısıtlanmış, özel sektörün eğitimdeki rolü genişlemiştir. Üniversiteler, bilgi üretim merkezlerinden ziyade piyasa koşullarında rekabet eden ticari kurumlara evrilmiştir. Eğitim, bireylerin toplumsal sorumluluk geliştirdiđi bir alan olmaktan çıkarak, bireysel yatırım yapılması gereken bir meta hâline gelmiştir. Bu süreç, eğitimi toplumsal eşitliđi artıran bir araç olmaktan uzaklaştırıp, ekonomik sistemin yeniden üretilmesine hizmet eden bir mekanizma hâline getirmiştir. Neoliberal eğitim politikaları, eğitimi piyasa odaklı bir anlayışla yeniden şekillendirmiştir. Müfredatlar, iş gücü piyasasının taleplerine uygun hâle getirilmiş, öğrencilerin başarıları nicel ölçütlerle değerlendirilmeye başlanmıştır. Test sonuçları, istihdam edilebilirlik ve ekonomik performans gibi kriterler, eğitimin niteliğinden çok niceliğine odaklanılmasına yol açmıştır. STEM (bilim, teknoloji, mühendislik, matematik) alanlarına yapılan vurgu, bireylerin ekonomik değeri yüksek beceriler kazanmasına öncelik tanırken; sosyal bilimler, sanat ve felsefe gibi alanlar geriplanda bırakılmıştır. Bu durum, bireylerin düşünce sorgulama, geliştirme ve toplumsal değışime katkı sağlama potansiyellerini sınırlandırmıştır. Eğitimin bireysel rekabeti artıran ve ekonomik başarıyı önceleyen bir yapıya evrilmesi, toplumsal adalet ve eşitlik ideallerine zarar vermiştir. Neoliberal politikalar, eğitimin metalaşmasını hızlandırırken orantılı olarak eğitimde fırsat eşitliğini de zayıflatmıştır (2021, s. 126-127). Gelir düzeyi düşük bireyler için nitelikli eğitime erişim zorlaşmış, özel okullar ve prestijli üniversiteler varlıklı kesimlere hizmet eder hâle gelmiştir. Devlet okulları, kaynak yetersizliđi nedeniyle nitelik kaybı yaşamış, özel eğitim kurumları bireysel başarıyı ön plana çıkaran bir yaklaşımla varlıklarını sürdürmüştür. Eğitimdeki bu eşitsizlikler, toplumsal sınıflar arasındaki farkların daha da derinleşmesine yol açmıştır. Eğitimin temel işlevi, bireyleri mantıksal düşünce ve toplumsal bilinç geliştiren özgürleştirici bir süreçle donatmaktan uzaklaşarak, ekonomik sisteme uyum sağlayan bireyler yetiştirmek olmuştur (Cevizci, 2021, s. 189).

1990'lı ve 2000'lerin başları, tüketim toplumunun dijital devrimle birlikte hızla değıştiđi, küreselleşmenin etkilerinin yoğun bir şekilde hissedildiđi bir dönem olmuştur. Teknolojik yenilikler, internetin yaygınlaşması ve bilgiye erişim yollarının dijitalleşmesi, tüketim alışkanlıklarını ve toplumların ekonomik yapısını kökten değıştirmiştir. Bu dönemde tüketim, fiziksel ürünlerin satın alınmasıyla sınırlı kalmayıp dijital içeriklere, sanal hizmetlere ve çevrim içi deneyimlere doğru genişlemiştir. Tüketim toplumunun değışimi, bireylerin yaşam tarzlarından çalışma biçimlerine ve eğitime kadar pek çok alanda etkisini hissettirmiştir. Eğitim ise bu değışikliğin bir parçası olarak hem dijitalleşmenin etkisi altında yeniden şekillenmiş hem de bireylerin bu yeni sisteme uyum sağlamasını sağlayan bir araç

hâline gelmiştir. Dijital devrim, 1990'lı yıllarda internetin yaygınlaşması ve kişisel bilgisayarların daha erişilebilir hâle gelmesiyle hız kazanmıştır. İnternet, tüketim toplumunun yapısını ele geçirerek bireylerin ürünlere, bilgilere ve hizmetlere erişim biçimlerini radikal bir şekilde değiştirmiştir. Geleneksel mağaza alışverişinin yerini hızla büyüyen e-ticaret platformları almıştır. Amazon ve eBay gibi platformlar, tüketicinin fiziksel mekanlarla sınırlı kalmayacağını ve bireylerin ihtiyaçlarını diledikleri anda karşılayabileceği bir dijital pazarın mümkün olduğunu göstermiştir. Bu süreç, bireyleri ürünlerin tüketicisi olmanın ötesinde dijital deneyimlerin de müşterisi hâline getirmiştir. Bireylerin sosyal medya platformları, oyunlar ve dijital içeriklere olan bağımlılığı, tüketim toplumunun yeni bir boyut kazanmasına neden olmuştur. Tüketim artık fiziksel ürünlere yönelik bir faaliyet olmaktan çıkarak bireylerin dijital kimliklerini şekillendirdiği, statülerini sergilediği ve kendilerini ifade ettiği bir araç hâline gelmiştir (Şenel, 2024, s. 79-80). Eğitim, dijital devrimin etkisiyle 1990'lardan itibaren hızla etki göstermeye başlamış ve dijital araçlar, öğrenme süreçlerini yeniden tanımlayarak bireylerin bilgiye erişim biçimlerini değiştirmiştir. Eğitim, sınıf ortamında gerçekleşen bir süreç olmaktan çıkarak çevrim içi platformlar, e-öğrenme araçları ve açık erişim kaynaklarıyla desteklenen küresel bir deneyime evrilmiştir (Özek & Sincer, 2024, s. 1175-1180). Bu dönemde, bilgiye erişim kolaylaşırken, eğitim sistemlerinin bireyleri dijital çağın gerekliliklerine uygun becerilerle donatma çabası ön plana çıkmıştır. Kodlama, veri analitiği ve dijital tasarım gibi alanlar, modern eğitimin vazgeçilmez parçaları hâline gelmiştir. Bu süreç, eğitimin eşitlikçi yapısına yönelik eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Dijital araçlara erişimde yaşanan eşitsizlikler, eğitimde fırsat eşitliğini zayıflatarak dijital okuryazarlık düzeyi düşük bireylerin sistemin dışında kalmasına sebep olmuştur (Ulu & Dombaycı, 2024, s. 76; Yüner, 2023, s. 483-485).

4.2. Tüketim Toplumunda Teknoloji ve Eğitimde Sınıf Ayrımı

21. yüzyılda tüketim toplumu, ekonomik bir olgunun ötesinde toplumsal yapının temel dinamiklerini değiştiren bir paradigma olarak ortaya çıkmaktadır. Bu toplum yapısı, sınıf ayrımlarını belirginleştiren ve toplumsal eşitsizlikleri derinleştiren bir mekanizma oluştururken aynı dönemde teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla bireylerin toplumsal bağları zayıflamış ve kolektif yapılar yerini bireyselleşmeye bırakmıştır. Tüketim kültürünün bireyleri rekabetçi bir yapıya zorlaması ve teknolojinin sosyal ilişkileri yeniden şekillendirmesi hem toplumsal dayanışmayı zayıflatmış hem de bireylerin yabancılaşmasını

artırmıştır. Tüketim toplumunun temelinde bireylerin ekonomik, sosyal ve kültürel sınıflar arasındaki ayrışmaların giderek daha belirgin hâle gelmesi yatmaktadır. Kapitalist üretim ve tüketim modelleri gelir ve statü farklarını pekiştirmenin yanı sıra bu farkları meşrulaştıran bir kültürel yapı da oluşturmaktadır (İpek, 2023, s. 74-78). Varlıklı sınıflar, lüks tüketim ürünleri ve özel hizmetlere erişimlerini genişletirken bu ayrıcalıklı konumlarını teknolojik imkanlarla güçlendirmiştir. Bu süreçte teknoloji, bireysel hayatları kolaylaştıran bir araç olmanın ötesine geçerek toplumsal eşitsizliklerin görünür olduğu bir alan hâline gelmiştir. Dijital dünyada sağlanan fırsatlar belirli bir kesime hitap ederken sınıfsal uçurumları daha da belirginleştirmiştir. Teknolojinin gelişmesi toplumsal bağları güçlendirmek yerine bireyleri izole ederek toplumsal kolektivitenin çözülmesine neden olmuştur. Toplumlarda dayanışma ve kolektivite insanların ortak mekânlarda bulunması, fiziksel temas kurması ve birlikte üretim yapmasıyla şekillenmekteydi. Ancak dijital çağda bu bağlar, bireysel ekranların arkasına çekilmiş bir yaşam biçimine evrilmiştir. Tüketim toplumunun bireyselleşme vurgusu teknolojinin sunduğu kişiselleştirilmiş deneyimlerle birleşmiş ve bireyler, kendi dünyalarına kapanarak toplumsal bağlardan kopmuştur. Bu durum, bireyselliğin bir tercih olmanın ötesinde zorunluluk hâline geldiği bir yabancılaşma sürecini de beraberinde getirmiştir. Teknoloji, bireyleri sürekli bağlantıda tutarak fiziksel mesafeleri kısaltırken sosyal ve duygusal mesafelerin artmasına yol açmıştır. Örneğin sosyal medya ve dijital platformlar aracılığıyla bireyler kolektif bir aidiyet hissi yerine yüzeysel ve geçici bağlantılara dayalı bir toplumsallık algısı geliştirmiştir. Böylece tüketim toplumu teknolojinin etkisiyle “hiperbireyselleşmiş” bir yapıya evrilmiştir (Zengin, 2021, s. 11-13). Sosyal medya, e-ticaret ve veri analitiği gibi araçlar, bireylerin tüketim alışkanlıklarını kişiselleştirerek, onları hedefli reklamlar ve algoritmalar aracılığıyla yönlendirmiştir. Tüketim, ekonomik bir faaliyet olmanın ötesinde bireylerin kimliklerini ifade ettikleri, sosyal bağlarını güçlendirdikleri ve statülerini sergiledikleri bir alan hâline gelmiştir. Özellikle sosyal medya platformları, bireylerin yaşamlarını sürekli olarak başkalarına paylaştığı bir “gösteri toplumu” yaratmıştır (Debord, 1967; Baudrillard, 1970; Karapınar, 2017, s. 517). Bu süreç, tüketimin daha görünür, daha hızlı ve daha erişilebilir hâle gelmesini sağlarken bireyler üzerindeki ekonomik ve psikolojik baskıları da artırmıştır. Baudrillard (1981) Simülasyon Kuramında ifade ettiği gibi dijital dünya, bir gerçekliği yansıtmaktan çok bireyler için bir simülakr yaratmaktadır. Bu simülakr, gerçek toplumsal bağların yerine geçen bir yanılsama dünyasıdır ve bireylerin yalnızlığını maskeleyen öteye geçememektedir.

Tüketim toplumunun bir diğer önemli etkisi ise bireylerin toplumsal rollerinden kopararak tüketici kimliğiyle tanımlanmasıdır. Teknolojik gelişmeler bu süreci hızlandırarak bireylerin tüketim dünyası içinde tamamen bireysel tercihlere odaklanmasını teşvik etmiştir. Teknolojik araçlar, bireyselleşme ve rekabet kültürünü destekleyen bir yapı sunarken toplumsal dayanışma ve iş birliği anlayışını arka plana itmiştir. Örneğin eğitimden sağlık hizmetlerine kadar birçok alanda teknoloji, bireylerin ihtiyaçlarını karşılamak için kişiselleştirilmiş çözümler sunsa da bu çözümler genellikle varlıklı kesimlerin erişimine açıktır. Orta ve alt sınıflar ise bu imkânlardan mahrum kalarak toplumsal eşitsizliklerin daha da derinleştiği bir dünyada yaşamaya mahkûm olmuştur (Karataş, 2013, s. 123-126; Çetin, 2015, s. 84-87). Bu doğrultuda teknolojinin gelişmesiyle fiziksel mesafeler azalmış gibi görünse de sosyal ve duygusal mesafeler artmıştır. İnsanlar, toplumsal olarak bir arada bulunmanın gerektirdiği fiziksel ve duygusal etkileşimlerden giderek uzaklaşmış; dijital dünyada bireysel varlıklarını sürdüren ama toplumsal bağlarını kaybeden bir yapıya bürünmüştür. Yabancılaşma, bu sürecin en temel sonuçlarından biridir. Marx'ın emek süreciyle ilişkilendirdiği yabancılaşma, dijital çağda bireylerin topluma, diğer bireylere ve hatta kendilerine yabancılaşmasıyla daha geniş bir boyut kazanmıştır. Dolayısıyla tüketim toplumunun sınıfsal ayrımları keskinleştirdiği bir dönemde teknolojinin gelişmesi, bireyselliği ve yabancılaşmayı daha belirgin hâle getirmiştir. Bu noktada teknolojinin bir araç olmaktan çıkıp toplumsal gerçekliği yeniden tanımlayan bir güç hâline gelmesi, tüketim toplumunun yarattığı eşitsizliklerin daha da derinleşmesine neden olmaktadır.

Baudrillard (1981)'ın Simülasyon Kuramı, modern dünyada toplumsal gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların bulanıklaştığını ve teknolojinin, bireylerin hayatlarını şekillendiren temel bir unsur hâline geldiğini ortaya koymaktadır. Tüketim toplumu, bireyleri tüketici kimlikleri üzerinden tanımlayan bir yapıyı desteklemekte, teknoloji ise bu ayrımları yeniden üretmenin yanı sıra ortadan kaldırma potansiyelini de barındırmaktadır. Bu toplum, ekonomik ve sosyal sınıflar arasında belirgin ayrışmalar yaratırken teknolojik gelişmeler bu ayrımları daha da derinleştirmiştir. Özellikle özel okullar, bireyselleştirilmiş eğitim sistemleri ve yüksek maliyetli teknolojik araçlar, ekonomik gücü yüksek kesimlerin erişebildiği imkânlar sunmaktadır. Bu durum, eğitime erişimde ve bireylerin toplumsal fırsatlara katılımında da eşitsizliklere yol açmaktadır. Örneğin, dijital öğrenme platformları, çevrim içi öğretim araçları ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler, eğitimde fırsat eşitliğini sağlama potansiyeline sahipken çoğunlukla varlıklı kesimlerin tekelinde kalmaktadır. Yoksul ve dezavantajlı kesimler ise bu imkânlardan mahrum bırakılmakta ve eğitime erişim

konusundaki fırsat eşitsizliği giderek daha belirgin hâle gelmektedir (Şahin, 2021, s. 132-133). Simülasyon Kuramı, teknolojinin bir araç olmanın ötesinde toplumsal gerçekliği yeniden şekillendiren bir yapı olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca bu kuram, gerçekliği yeniden inşa etmeyi ve mevcut sistemleri farklı bir boyuta taşımayı teşvik eden çerçeve sunarken, teknolojinin eğitime erişim ve fırsat eşitliği konusundaki rolünün bireysel başarılar üzerinden değil, toplumsal adalet ve dayanışmayı da merkeze alacak şekilde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Eğitim sisteminin bireylerin başarı odaklı beklentilerini karşılamaktan ziyade toplumsal bütünleşmeyi ve adaleti güçlendirecek bir yapıya kavuşmasını zorunlu kılmaktadır. Teknolojik gelişmeler, toplumsal yapıda önemli bir rol oynamakta ve bilimin etkisiyle ortaya çıkan yenilikler bu değişimin rehberliğinde bulunmaktadır (Zabun, 2017, s. 90-92).

Teknolojinin ve tüketim toplumunun dayattığı bireyselleşme eğilimlerine rağmen eğitimin kolektif değerler temelinde yeniden ele alınması gerektiğini göstermektedir. Bu çağda gelişen teknoloji ile hyperclass ve hyperuniversity kavramları, örgün eğitim modelinin ötesine geçerek dijital teknolojilerin aracılık ettiği sınıfsız, mekânsız ve zaman sınırlarından bağımsız bir eğitim ortamını ifade etmektedir (Tiffin, 2002, s. 2-7; Munar, 2018, s. 1-3). Üniversiteler ve sınıfların dijital platformlar, çevrim içi dersler ve sanal kampüslerle desteklenmesi, bu kavramların somut örneklerindendir. Bu kavramlar, fiziksel bir sınıfın sınırlarını aşarken aynı zamanda eğitimi bireysel bir deneyim hâline getirmektedir (Terashima, Tiffin & Rajasingham, 1999, s. 153-157). Bu durum, bireyselliği ve kişiselleştirilmiş öğrenmeyi teşvik ederken toplumsal bağları ve yüz yüze etkileşimi zayıflatmaktadır. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, örgün eğitim ortamlarının bir simülasyon olmaktan çıkarak tamamen yeni bir gerçeklik ürettiğini ifade etmektedir. Öğrenci ve öğretmen arasındaki ilişki mekânsal olarak bir arada bulunmaya dayalı bir bağdan ziyade ekranlar ve dijital araçlar aracılığıyla inşa edilen bir simülasyona evrilmektedir. Bu durum, eğitimin metalaşmasını ve bireylerin “müşteri” olarak konumlanmasını sebep olmaktadır (Illich, 2006. s. 70; Çetin, 2015, s. 79). Baudrillard (1981)'in hipergerçeklik kuramı, bu yapılar aracılığıyla eğitimin artık bir hakikati temsil etmekten çok kendi gerçekliğini inşa eden bir simülasyona evrildiğini ifade etmektedir. Örgün sınıf ve üniversite modelleri, bilgi aktarımını fiziksel mekânlar ve yüz yüze etkileşimlerle sınırlandırırken hipergerçeklik evrenindeki eğitim, tamamen dijital ve tüketim odaklı bir modele evrilmektedir. Bu evrim, bilgiye erişimi kolaylaştırırken aynı zamanda

eđitimi bireyler iin kariyer odaklı bir ara hâline getirmekte ve eđitimin toplumsal, sosyal ve kùltùrel boyutlarını gùz ardı etmektedir.

Tùketim toplumunun deđerlerine uygun olarak eđitim, bireylerin akademik bilgiyle donatıldıđı bir sùre olmaktan ıkararak onların toplumsal statùlerini belirleyen bir sembolik alan hâline gelmiřtir. Òrneđin prestijli bir üniversiteden alınan diploma, bireyin bilgi birikiminden ziyade onun sosyal ve ekonomik deđerini temsil eden bir gùstergeye dùnùřmùřtùr (Duran, Kaymakcı & Ùnal, 2020, s. 1591-1594). Bu durum, eđitimin bireysel geliřimden uzaklařıp piyasa dinamiklerine uyum sađlayan bir meta hâline gelmesine yol amıřtır. Eđitim kurumları, òđrencileri bireysel bařarıya dayalı rekabeti bir ortamda ekonomik sisteme uyum sađlamaya yùnlendirirken bireylerin, sistemin meydana getirdiđi deđerler üzerinden kendilerini tanımlamalarını teřvik etmektedir. Bu kavramsal deđiřim, eđitimin özelleřtirilmesiyle daha da belirgin hâle gelmiřtir. Eđitimde özelleřtirme, özellikle geliřmekte olan ùlkelerdeki fırsat eřitsizliklerini artıran bir faktùr olarak dikkat ekmektedir (Karatař, 2013, s. 123). Kamu kaynaklarının yetersizliđi, özel okulların ve marka üniversitelerin yùkseliřini teřvik etmiř bu da eđitimde sınıfsal farkları derinleřtirmiřtir. Yùksekòđretim, bireylerin ekonomik deđerlerini artırmak iin yatırım yapılması gereken bir alan olarak gùrùlùrken bu durum gelir dùzeyi dùřùk bireylerin nitelikli eđitime eriřim olanaklarını bùyùk òlùde kısıtlamıřtır. Özel eđitim kurumlarının sunduđu ayrıcalıklar, toplumsal eřitsizliđi yeniden üreten bir sistem yaratmıřtır (İpek, 2023, s. 74-78). Devlet okulları ve kamuya aık üniversiteler, kaynak yetersizliđi nedeniyle nitelik kaybına uđrarken, özel eđitim kurumları varlıklı kesimlere hitap eden elit bir yapıya bùrùnmùřtùr. Eđitimin bu ticarileřmiř yapısı, bireylerin yabancılařma hissini de derinleřtirmiřtir. Eđitim, bireylerin yaratıcı potansiyellerini ve toplumsal sorumluluk bilincini geliřtiren bir sùre olmaktan ıkararak, onları ekonomik sisteme hizmet eden aralar hâline getirmiřtir. Bùylece, bireylerin eđitim sùrelerine yabancılařarak, eđitimi bir òzgùrleřme aracı deđil, zorunlu bir gùrev olarak gùrmelerine yol amıřtır (Ko, 2018, s. 2). Ayrıca bireyselleřme olgusu, tùketim toplumunun eđitim üzerindeki etkilerinden biri olarak òne ıkmıřtır. Òđrenciler bireysel bařarı ve kiřisel kazanç odaklı bir yaklařımla eđitime katılmakta bu da toplumsal dayanıřma ve ortak bilincin zayıflamasına yol amaktadır. Eđitimdeki bu deđiřim, hipergereklik kavramıyla aıklanmaktadır. Tùketim toplumunun etkisi altında eđitim kurumları ve sùreleri gerekte var olan eđitimin òtesinde bir gùsterge deđerini tařımaktadır (Baudrillard, 2009, s. 81). Üniversiteler, uluslararası sıralamalardaki yerleri ve marka deđerleri üzerinden deđerlendirilmekte; òđrenciler ise aldıkları eđitimin niteliđi yerine bu

eğitimin sembolik anlamını önemsemektedir. Örneğin bir üniversitenin marka değeri, öğrencinin kişisel beceri ve bilgi birikimi yerine toplumsal statüsünü belirleyen bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır (2017, s. 100-101). Bu durum eğitimin, bireylerin toplumsal statü arayışlarının bir aracı hâline gelmesine yol açmıştır.

21. yüzyılda tüketim toplumu ve eğitim, dijitalleşmenin zirveye ulaştığı, küreselleşmenin yaşamın her alanına nüfuz ettiği sosyal ve ekonomik sorunların daha karmaşık hâle geldiği bir dönemde birbirine derinlemesine bağlı iki alan olarak ortaya çıkmaktadır. Tüketim toplumu, bu yüzyılda fiziksel malların ve hizmetlerin yanı sıra dijital içeriklerin, veri temelli platformların ve bireylerin kimliklerini sergiledikleri sanal deneyimlerin tüketimini de kapsayacak şekilde genişlemiştir. Eğitim ise bu değişimlere uyum sağlamak ve bireyleri bu yeni dünyaya hazırlamak amacıyla evrilmeye devam etmiştir. Ancak bu süreç, eğitimin toplumsal ve bireysel işlevleri hakkında birçok soruyu da beraberinde getirmiştir. Bu sorunlar, ekonomik veya kültürel alanların yanı sıra devlet mekanizmalarının işleyişinde ve özellikle eğitim politikalarında derin etkiler yaratmıştır. Eğitim, modern devletlerin temel millî politikaları arasında yer alırken, tüketim toplumunun yaygınlaşmasıyla birlikte bu millîlik anlayışı yerini özelleşmeye ve piyasalaşmaya bırakmıştır. Bu değişim, neoliberal ekonomi politikalarının ve küreselleşme sürecinin etkisiyle hız kazanmıştır (Hesapçıoğlu, 2004, s. 42). Eğitimde özelleşme, eğitim sisteminin kamu hizmeti niteliğinden uzaklaşarak piyasa temelli bir yapıya evrilmesi anlamına gelmektedir. Özellikle 1980'lerden itibaren neoliberal politikaların egemen olduğu birçok ülkede devletin eğitim alanındaki yükümlülüklerinin azaltılması hedeflenmiş ve özel sektörün bu alanda etkin rol oynaması teşvik edilmiştir. Bu süreç, eğitimin demokratik bir hak olmasından ziyade bir tüketim malı olarak görülmesine yol açmıştır. Eğitim kurumları arasındaki rekabetin artması, öğrencilerin ve velilerin müşterileştirilmesi, eğitim hizmetlerinin finansmanı için krediler ve özel yatırımlar gibi mekanizmaların devreye girmesi, bu piyasa temelli dönüşümün temel unsurları olmuştur. Eğitimde özelleşme, daha kaliteli ve erişilebilir hizmet sunmayı vaat etse de bu durum eşitsizliklerin artmasına yol açmıştır. Özellikle dezavantajlı gruplar bu yeni sistemde yeterli kaynaklara erişmekte zorlanmış ve eğitimde fırsat eşitliği anlayışı zayıflamıştır (Şahin, 2021, s. 132-134). Millî eğitimin, bir toplumun ortak değerlerini, kültürel mirasını, tarihini koruma ve aktarma misyonu özelleşme süreciyle birlikte yerini küresel bir standartlaşmaya bırakmıştır. Küreselleşen eğitim politikaları, ülkeler arasındaki farklılıkları ortadan kaldırmayı hedeflerken yerel değerlerin ve millî kimliklerin arka planda kalmasına neden olmuştur. Böylece millî eğitimin yavaş yavaş ortadan kalkması bir kültürel

erozyonun yanı sıra politik bir deęişiklik anlamına da gelmektedir. Devletlerin eğitim alanındaki yetkilerinin azalması bu alanda küresel aktörlerin etkinliğinin artmasına yol açmıştır. Örneğin, uluslararası kuruluşların ve çok uluslu şirketlerin eğitim politikalarının belirlenmesindeki etkisi bu formun önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Uluslararası sınav sistemleri, akreditasyon standartları ve teknoloji şirketlerinin eğitim sektöründeki yatırımları bu küresel eğilimlerin somut örnekleri arasında yer almaktadır. Bu süreçte eğitim, bireysel kariyer hedeflerinin gerçekleştiğı bir araç değıl piyasa taleplerine uyum sağlayan “ideal birey” modelini inşa eden bir mekanizma hâline gelmiştir.

Eğitimin özelleşmesi ve ticarileşmesi, simülasyon evreninin bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Böylece eğitim sistemleri artık bir hakikati temsil etmek yerine kendi simülakrlarını yaratmaktadır. Millîlik düşüncesi taşıyan eğitim politikaları özünde birer simülakr hâline gelirken bireylerin bu sistemdeki rolü tüketici ve müşteriye indirgenmiştir. Okullar, üniversiteler ve eğitim programları bilgi üretim ve aktarımının yanı sıra “marka değeri” oluşturma bir aracı olarak da faaliyet göstermektedir (Cook, 2000; Norris, 2006; Sandlin vd., 2012). Tüketim toplumunun dinamikleri, devletlerin eğitim politikalarındaki millîlik anlayışını zayıflatmış ve özelleşmeyi ön plana çıkarmıştır. Bu durum hem kültürel hem de sosyal sonuçlar doğururken eğitimin toplumsal eşitliği sağlama misyonunu da sorgulanır hâle getirmiştir. Eğitimin bu yeni işlevi, bireyleri toplumsal rollerinden kopararak piyasa dinamiklerine entegre eden bir mekanizma olarak işlemektedir. Bu süreç, devletlerin millî eğitim anlayışını yeniden düşünmesini ve toplumsal eşitlik ile kültürel değerler arasında bir denge kuracak politikalar geliştirmesini zorunlu kılmaktadır. Süreçten hareketle millî eğitim anlayışındaki süreç, toplumsal eşitlik idealinin karşı karşıya olduğu tehditleri daha görünür hâle getirmiştir. Eğitimin, bireylerin başarısını artırmakla sınırlı kalmayıp toplumsal yapıdaki eşitsizlikleri dengeleme işlevi olduğu gerçeğı bu sürecin ne denli karmaşık bir yapıya sahip olduğunu da göstermektedir. Ancak tüketim toplumunun piyasa odaklı dinamikleri bu dengeleme işlevini zayıflatarak fırsat eşitliği idealini tehlikeye atmaktadır.

Modern toplumların eğitime bakışı hem bireysel başarıyı artırmayı hem de toplumsal eşitliği sağlamayı amaçlayan bir süreç olarak şekillenmiştir. Fakat tüketim toplumunun dinamikleri, eğitimde fırsat eşitliği idealini zayıflatmış ve özel okulların yaygınlaşmasıyla sınıf ayrımları daha belirgin hâle gelmiştir. Bu ayrım, kurumların fiziksel ve malî erişilebilirliğiyle sınırlı kalmayıp teknolojiye erişim, eğitim araçlarının kalitesi ve öğretim yöntemlerindeki

farklılıklarla daha da derinleşmektedir. Bu süreçte varlıklı aileler ve sınıfsal olarak avantajlı kesimler özel eğitim sistemleri ve teknolojik altyapılarla desteklenmiş bir eğitime erişim sağlarken orta sınıf ve alt sınıf aileler giderek bu fırsatlardan mahrum kalmaktadır. Özel okullar ise genellikle yüksek maliyetli bir eğitim hizmeti sunarak, sınıfsal ayrışmayı artıran mekanizmaların başında gelmektedir. Bu okullar, ileri teknolojiyle donatılmış sınıflar, bireysel odaklı öğretim yöntemleri, yabancı dil becerilerini geliştiren programlar ve kariyer odaklı eğitim anlayışlarıyla kendilerini farklılaştırmaktadır. Fakat bu tür imkânlar belli bir ekonomik güce sahip ailelerin çocuklarına açıktır. Dolayısıyla özel okullar bir yandan kaliteli eğitimle bireylerin potansiyelini artırmayı hedeflerken öte yandan toplumsal sınıflar arasında derinleşen uçurumlara yol açmaktadır (Çetin, 2015, s. 80). Varlıklı aileler, özel okullara erişim sağlamakla kalmayıp, çocuklarının eğitim süreçlerini teknolojik araçlarla destekleyerek avantajlarını daha da pekiştirmektedirler. Son yıllarda dijital eğitim materyalleri ve sanal gerçeklik teknolojileri, eğitimde giderek önemli bir yer edinmiştir (Şad & Yokuş, 2021, s. 322-323). Dijitalleşme, eğitimde fırsat eşitsizliklerini beraberinde getirmiştir. Dijital araçlara erişim, bireylerin sosyoekonomik durumlarına bağlı olarak farklılık göstermiş ve bu durum, dijital uçurumun büyümesine sebep olmuştur (Güneş, 2022, s. 49-50). Bu süreç, dijital araçları etkin bir şekilde kullanabilen bireylerin başarıya ulaşabildiği bir sistem yaratarak eğitimin toplumsal eşitlik sağlama işlevini zayıflatmıştır. Bu araçlar bireyselleştirilmiş ve zenginleştirilmiş öğrenim deneyimleri sunarak akademik başarıyı artırmayı vaat etse de teknolojilere erişim genellikle yüksek maliyetli olduğu için varlıklı kesimlerin tekelinde kalmaktadır. Orta ve alt sınıf ailelerin çocukları, çoğunlukla devlet okullarına devam etmekte ve bu okullar sınırlı bütçeler ve yetersiz altyapılar nedeniyle özel okullarla rekabet edebilecek bir eğitim kalitesi sunamamaktadır (Çetin, 2015, s. 86-95). Bu okullarda sınıf mevcutlarının fazla olması öğretim materyallerinin güncel olmaması ve teknolojik araçların eksikliği gibi sorunlar öğrencilerin eğitim deneyimlerini olumsuz etkilemektedir (Karataş, 2013, s. 120-124). Özellikle yoksul kesimlerdeki çocuklar, dijital eğitimin temel unsurlarından mahrum kalmakta ve teknolojik beceriler açısından dezavantajlı bir konuma düşmektedir. Eğitimdeki bu eşitsizlik, sınıfsal farklılıkların kuşaktan kuşağa aktarılmasını hızlandırmakta ve toplumsal hareketliliği engellemektedir. Böylece eğitimin özelleştirilmesi ve teknolojik olanakların eşit dağıtılamaması, eğitimin temel bir insan hakkı olduğu anlayışını tehdit etmektedir. Eğitimdeki bu dengesizlik, ekonomik eşitsizliklerin daha da derinleşmesine ve yoksulluğun yapısal bir sorun hâline gelmesine yol açmaktadır (Baudrillard, 2017, s. 31-35).

4.3. Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Eğitimin Boyutları

Eğitim, insanlık tarihi boyunca bilgi aktarımının ötesinde bireylerin topluma katılma, anlam arama ve kendini gerçekleştirme çabalarının temel taşı olmuştur. Ontolojik açıdan eğitim, insanın varoluşsal sorularına yanıt aradığı bir alan olarak ele alınmaktadır (Gencel, 2021, s. 80). Ancak modern dünyada eğitim, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde gerçekliğin anlamını yitirdiği ve yerini göstergelerin oluşturduğu bir sistem içinde yeniden şekillenmiştir. Simülasyon Kuramı, gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların kaybolduğu ve hakikat yerine hipergerçeklik olarak adlandırılan bir düzenin ortaya çıktığı bir durumu tanımlamaktadır. Eğitim ise bireysel gelişim ve toplumsal yapıların yeniden üretildiği bir alan olmaktan çıkarak, simülasyonların baskın olduğu bir düzene evrilmiştir.

Eğitimin ontolojisi, onun doğasına, varlık sebebine ve işlevine dair temel sorularla ilgilenmektedir: Eğitim nedir? Ne için vardır? İnsan ve toplum açısından anlamı nedir? Simülasyon Kuramında, modern eğitim sistemlerinin gerçek bir anlam arayışını desteklemek yerine toplumsal simülasyonların sürdürülebilirliğini sağlayan bir mekanizma hâline geldiği görülmektedir. Eğitim, bireylerin gerçek bir bilgiye ulaşmasını sağlayan bir araç olmaktan ziyade tüketim toplumunun ihtiyaç duyduğu simüle edilmiş beceri ve değerleri bireylere aktaran bir sistem hâline gelmiştir (Baudrillard, 2011b, s. 16; 2017, 245-246). Bu durum, eğitimin varlık sebebini kökten değiştirerek onu bir simülasyon evreninin parçası hâline getirmiştir. Simülasyon Kuramı bağlamında eğitim, artık kendi başına bir gerçekliği temsil etmeyen fakat göstergelerden oluşan bir sistem hâline gelmektedir (Güzel, 2015, s. 69-71; Baudrillard, 2016, s. 16-17). Diploma, sertifika, başarı belgeleri gibi göstergeler, bireylerin eğitimi tamamlama süreçlerini değil bu süreçten elde ettikleri simgesel değerleri ifade etmektedir. Eğitim sistemindeki bu durum, eğitimin içsel anlamından uzaklaşarak dışsal göstergelere odaklanmasına neden olmaktadır. Öğrencilerin, eğitimi kendini gerçekleştirme aracı olarak görmek yerine birer kariyer basamağı ya da sosyal statü kazanma aracı olarak algılamalarına yol açmaktadır. Eğitimin ontolojisi ise gerçek anlamını yitirmekte ve bireylerin öğrenme süreçleri simüle edilmiş bir başarı ya da yeterlilik gösterisi hâline gelmektedir.

Eğitimin simülasyon evreninde şekillenmesi, öğrenciyi bir özne olmaktan çıkararak sistemin bir parçası hâline getirmiştir. Öğrenci artık kendi anlam arayışını sürdüren bir birey değil önceden belirlenmiş normlara ve standartlara uyum sağlayan bir ürün hâline gelmiştir

(Özdil, 2022, s. 222-223; Baudrillard, 2017, s. 45-46). Simülasyon Kuramı, bu süreçte öğrencinin özgün varoluşunu kaybettiğini, eğitim sürecinde kendine yabancılaştığını ve sistemin gerektirdiği göstergelere bağımlı hâle geldiğini vurgulamaktadır. Eğitimin temel ontolojik amacı, bireyin varoluşsal anlam arayışına rehberlik etmek, onun etik ve bilişsel gelişimini desteklemek iken, simülasyon evreninde bu amaç yerini bir dizi simgesel başarıya bırakmaktadır. Birey, diploma ve sertifikalar gibi göstergelerin peşinde koşarken öğrenmenin kendisine dair varoluşsal anlamını kaybetmektedir. Örgün eğitim, bireyleri toplumsal hayata hazırlayan bir araç olarak görülürken simülasyon evreninde bu işlev, tüketim toplumunun sürdürülebilirliğini sağlama amacına indirgenmektedir. Okullar, üniversiteler ve diğer eğitim kurumları, bilgi üreten ve aktaran yapılar olmanın ötesinde tüketim toplumunun ideolojisini sürdüren ve bireyleri bu ideolojiye entegre eden mekanizmalar hâline gelmektedir. Bu değişim, eğitimin işlevini bireysel gelişim ve toplumsal uyum ile sınırlı kalmayıp simülasyonlarla şekillenen değerlerin ve kimliklerin yeniden inşa edildiği bir zemin hâline getirmektedir. Bu yüzden özel okullar ve marka üniversiteler, bu sürecin en belirgin örneklerini oluşturarak, nitelikli, elit, seçkin ve fark yaratan eğitim ve prestij gibi söylemleriyle tüketim toplumunun göstergeler dünyasında önemli bir yer edinmektedir (Çankaya, 2022, s. 147-159; Baudrillard, 2017, s. 116). Bu kurumlar ileri teknoloji altyapıları, bireyselleştirilmiş öğrenme programları, uluslararası standartlara dayalı müfredatları ve mezunlarına sunduğu kariyer avantajları ile toplumda yüksek bir statüye sahip olarak algılanmaktadır. Ancak Baudrillard'ın simülakr kavramında nitelikli eğitim söylemi bir simülasyonun parçası olarak meydana gelmektedir. Bu kurumların sunmuş olduğu eğitim, bireyin düşünme becerilerini geliştiren, ahlaki değerlerini güçlendiren ve topluma katkı sağlayan bir süreç olmaktan ziyade, toplumsal statü ve ekonomik kazanç odaklı bir tüketim malına dönüşmektedir. Bu durum, eğitimin ontolojik temelinden uzaklaşması anlamına gelmektedir. Eğitim, bireyin bilgi edinmesinin yanı sıra etik bir varlık olarak kendini gerçekleştirmesini, diğer insanlarla anlamlı bağlar kurmasını ve toplumsal sorumluluklarını yerine getirmesini amaçlamaktadır (Bayraktar, 2022b, s. 189; Gencel, 2021, s. 88). Ancak özel okullar ve marka üniversiteler, bireyi ekonomik ve sosyal başarı göstergeleriyle tanımlamaya yönlendirmektedir. Örneğin bir marka üniversitenin mezunlarının iş piyasasında elde ettiği avantajlar, genellikle bu kurumun başarısını ve kalitesini tanımlayan temel kriterlerden biri olarak görülmektedir. Öğrenciler, bu sistemde genellikle bireysel rekabetin ve performans göstergelerinin baskısı altında eğitim almaktadır. Bu durum, bireylerin kendilerini diğerlerinden ayrı birer başarı nesnesi olarak görmesine ve

toplumsal bağlardan kopmasına yol açmaktadır. Bu durum, eğitimin etik boyutunu gölgelemesiyle bireylerin topluma katkı sağlayan birer özne olmaktan çok, sistemin tüketici aktörlerine benzemesine neden olmaktadır. Özel kurumlar, belirli bir ekonomik ve sosyal kesime hizmet etmektedir. Bu tür eğitim kurumları toplumda eğitimin erişilebilirliği ile insani değerler açısından ciddi sorunlar yaratmaktadır. Özel okulların yüksek maliyetleri, eğitimin toplumsal eşitlikten uzaklaşmasına ve sınıfsal ayrımların daha da belirginleşmesine yol açmaktadır.

Eğitimin ontolojisi, bilginin ne olduğu ve nasıl aktarıldığı soruları etrafında şekillenirken, dijital teknolojiler bu süreci fazlasıyla etkilemiştir. Dijital platformlar ve teknoloji destekli sistemler, eğitimin temel doğasını sorgulatacak yeni öğrenme biçimleri ve gerçeklik algıları ortaya çıkarmaktadır. Sanal sınıflar ve çevrim içi öğrenme platformları, bireylerin bilgiye her yerden erişimini sağlarken öğrenmeyi dijital göstergelere dayalı, izole ve bireysel bir deneyime dönüştürmektedir (Özek & Sincer, 2024, s. 1175-1177). Örgün eğitimde yüz yüze etkileşim ve topluluk hissi, ekran aracılığıyla kurulan yüzeysel ilişkilere bırakırken Simülasyon Kuramı çerçevesinde bu durum, eğitimin gerçek anlamının hipergerçeklikte bir simülasyonla yer değiştirmesi olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital platformlar, kişiselleştirilmiş deneyimler sunarak öğrenmede yenilik sağlasa da öğrenmenin gerçek dünya bağlamıyla ilişkisini zayıflatma ve sanal bir dünyaya hapsolme riski taşımaktadır. Böylece öğrenciler gerçek öğrenme deneyiminden koparak dijital bir kopya ile tatmin olmaktadır. Teknolojik ilerlemelerin eğitim üzerindeki etkisi, bireylerin bu yeniliklere uygun şekilde yetiştirilmesini zorunlu kılarken teknolojiyi farkındalıkla kullanmak ve insan eğitiminin önemini vurgulamak kritik bir noktaya gelmiştir (Kızıltan, 2023, s. 417). Modern teknolojiler, eğitimi pasif bir bilgi tüketimine çevirerek bireylerin hipotetik düşünme, toplumsal bağlar kurma ve insani değerler geliştirme becerilerini geri plana itmektedir (Cevizci, 2021, s. 190). Teknolojinin bireyler üzerindeki gözetim ve kontrol mekanizmalarının da güçlendiğini vurgulayan Baudrillard'a göre, eğitim yazılımları ve dijital teknolojiler, öğrencilerin performanslarını, aktif katılımlarını ve davranışlarını izlemeyi ve analiz etmeyi mümkün kılmaktadır (Bayraktar, 2022a; Foucault, 1992; Baudrillard, 1970). Böylece eğitim süreçleri hem bireysel kontrol hem de hipergerçekliğin etkileri altında etkileşime uğramaktadır. Simülasyon Kuramı, eğitimin ontolojik yapısını anlamada gerçeklik algısının nasıl değişime uğradığını sorgularken epistemolojik yapısında bilgi üretim ve aktarım süreçlerinin simülasyonlarla yeniden biçimlendiğini ortaya

koymaktadır. Eğitim, varoluşsal gerçeklik olmasının ötesinde simülakrların etkisiyle şekillenen bir bilgi yapısı olarak da ortaya konmaktadır.

Bilginin doğasını, kaynağını, doğruluğunu ve sınırlarını sorgulayan felsefi bir disiplin olarak epistemoloji, bilginin oluşumu ve aktarımı üzerine eğitimin temel yapısını anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. (Gencel, 2021, s. 80). Eğitim bilgi edinme, bilgi üretme ve bilgiyi aktarma süreçlerinin merkezinde yer aldığı için epistemolojik tartışmalarla doğrudan ilişkilidir. Baudrillard (1981)'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde, bilginin modern eğitimdeki yeri ve işlevi bir değişime uğramaktadır. Simülasyon Kuramı, bilginin artık gerçek bir hakikati temsil etmediğini onun yerine simüle edilmiş bir gerçeklik içinde yeniden üretildiğini ileri sürmektedir (Baudrillard, 2011b, s. 7). Eğitim, bilgi aktaran bir süreç olmaktan çıkmış; göstergelerin, hipergerçekliklerin ve tüketim toplumunun ideolojik ihtiyaçlarının karşılandığı bir alana evrilmiştir. Simülasyon Kuramı, bilginin artık bir hakikatin arayışı olarak görülmediğini bunun yerine birer gösterge hâline geldiğini ifade etmektedir (Slattery, 2014, s. 471-472). Modern eğitim sistemlerinde bilgi, bireylerin özgür düşünceler geliştirmesi ve gerçekleri sorgulaması için bir araç olmaktan ziyade standartlaştırılmış bir ürün olarak sunulmaktadır. Bilgi, eğitimin içsel amacı olmaktan uzaklaşarak tüketim toplumunun taleplerini karşılayan bir araç hâline gelmiştir. Örneğin bireyler, eğitim süreçlerinde edindikleri bilgiyi genellikle diplomanın ya da kariyer hedeflerinin bir parçası olarak görmektedir (Bayraktar, 2022b, s. 344-345). Bu süreçte bilginin anlamı ve işlevi bir başarı göstergesine indirgenmektedir. Eğitimde bilgi, bireylerin gerçek dünyayı anlamalarını sağlayan bir yapı olmaktan çıkıp hipergerçeklik evreninde var olan bir simülasyonun parçası hâline gelmektedir. Eğitimdeki bu epistemolojik süreç, bilginin niteliği ve doğruluğu konusundaki anlayışları da değiştirmiştir. Bilgi akıl yürütme, deneyim ve gözlem yoluyla edinilen bir hakikatin ifadesi olarak görülmekteydi. Oysa modern eğitim sistemleri, bilginin bu eleştirel boyutunu göz ardı ederek, onu standartlaştırılmış ve kolayca ölçülebilir bir forma indirgemıştır. Sınavlar, dereceler ve diğer performans göstergeleri bilginin doğruluğunu ya da bireyin bilgiyi nasıl edindiğini değil onun bir çıktısını ölçmeye odaklanmaktadır. Bu durum, bilgiyi eleştirel düşünme ve sorgulama sürecinin bir parçası olmaktan çıkararak onu tüketilebilir bir ürün hâline getirmiştir (Illich, 2006, s. 70-72). Simülasyon Kuramı bağlamında bu süreç, bilginin hakikatle olan bağıını koparmakta ve onu bir simülakr yani göstergelere dayalı bir gerçeklik olarak yeniden tanımlamaktadır.

Bilginin epistemolojik reformu öğrenme süreçlerini değiştirmiştir. Öğrenme anlayışında bilgi, bireylerin aktif olarak dahil olduğu bir keşif süreci olarak ele alınmaktaydı. Öğrenciler, bilgiyi ezberlemenin ötesinde sorgulayıcı bir şekilde değerlendirerek, analiz ederek ve uygulayarak öğrenmekteydi. Simülasyon Kuramıyla birlikte artık modern öğrenme süreçleri, bireylerin aktif katılımından çok, pasif tüketimine dayanmıştır. Dijital öğrenme platformları, teknoloji destekli eğitim araçları ve çevrim içi kurslar, bilginin doğrudan tüketimini kolaylaştırırken onun eleştirel bir şekilde değerlendirilmesi için gerekli olan bağlamı ortadan kaldırmaktadır. Bu süreçte bireyler, bilginin nasıl üretildiğini ve doğrulandığını sorgulamak yerine onu bir tüketim nesnesi olarak kabul etmektedir. Bu da bilginin epistemolojik anlamını zayıflatmakta ve onun insani ve toplumsal bağlamdan kopmasına neden olmaktadır. Modern dünyada bilgi, giderek daha fazla dijital araçlar ve medya aracılığıyla üretilmekte ve aktarılmaktadır (Çelikkaya, 2006, s. 65-66). Eğitimde kullanılan dijital platformlar ve materyaller, bir hakikati temsil etmek yerine kendi gerçekliklerini üretmektedir. Öğrenciler, bu simüle edilmiş bilgi ortamında bilginin kaynaklarını sorgulamadan tüketmeye yönlendirilmektedir. Bu durum, bireylerin öğrenme süreçlerinin yanı sıra toplumsal bilgi üretim süreçlerini de etkilemektedir. Bilgi, bir hakikati temsil etmek yerine hipergerçeklik evreninde yeniden üretilen ve tüketim toplumunun ihtiyaçlarına hizmet eden bir yapı hâline gelmektedir. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, bu durumda bilginin ontolojik ve epistemolojik anlamını kaybettiğini ve hipergerçeklik içinde yeniden şekillendiğini vurgulamaktadır. Bu kuram, eğitimin epistemolojik yapısında bilginin doğasını ve gerçekliğini sorgularken etik yapısında bu bilginin birey ve toplum üzerindeki etkilerini tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda simülasyonların bilgi üretim ve aktarım süreçlerindeki rolü eğitimin etik sorumluluklarını ve değerler sistemini yeniden ortaya konmaktadır.

Eğitim, bireylerin bilgi edinmesinin yanı sıra etik değerler ve toplumsal sorumluluklar kazandığı bir süreçtir. Eğitimin etik boyutu, bireylerin davranışlarını düzenleyen ahlaki kuralların ötesinde eğitim sisteminin adalet, eşitlik, özgürlük ve insani değerler bağlamında nasıl yapılandığını da sorgulamaktadır (Cevizci, 2021, s. 282-292). Eğitim, Simülasyon Kuramı çerçevesinde bireylerin bilgiye erişimini sağlamanın dışında toplumun ideolojik yapılarını yeniden üreten bir mekanizma hâline gelmektedir. Eğitimin etiği, her şeyden önce bireylerin eşit koşullarda öğrenme fırsatlarına sahip olmasını sağlamayı hedeflemektedir. Simülasyon Kuramında modern eğitim sistemleri, bu eşitliği sağlamaktan çok tüketim toplumunun ideolojik gerekliliklerine hizmet eden bir yapıda yeniden şekillenmektedir.

Eğitimde eşitlik ve fırsatlara erişimin yanı sıra bireylerin potansiyellerini gerçekleştirme özgürlüğü açısından da ele alınmaktadır (İlden & Dombaycı, 2024, s. 379). Günümüzde eğitim, hipergerçeklikler içinde yeniden biçimlendirilmiş ve bireyleri başarı odaklı, rekabetçi bir yapının parçası hâline getirmiştir. Bu sistemde etik, bireyin varoluşsal değerlerini ve toplumsal sorumluluklarını geliştiren bir süreç olmaktan çıkarak göstergelerin ve performans ölçümlerinin gölgesinde kalmaktadır (Baudrillard, 2016, s. 16-17). Diploma, sertifika ve test sonuçları gibi simgeler, eğitimin gerçek amacını temsil etmek yerine onun yerini alan göstergelere dönüşmektedir. Eğitimde bu durum, bireylerin öğrenme sürecinin gerçek anlamından uzaklaşarak bir dizi göstergeye dayalı bir yapı içinde sıkışıp kalmasını vurgulamaktadır. Örneğin modern eğitim sistemleri bireyleri ahlaki ve etik birer özne olarak geliştirmek yerine onları piyasaya uygun ürünler hâline getiren bir sistem inşa etmektedir. Bu süreçte birey, ekonomik değer taşıyan bir varlık olarak konumlanmaktadır. Eğitim, toplumsal değerleri ve bireysel etik sorumlulukları öğretmek yerine, bireyleri hipergerçeklikte belirlenmiş standartlara uygun hâle getiren bir mekanizma hâline gelmiştir. Eğitimdeki bu gelişme, bireylerin kendilerini ve toplumdaki rollerini anlamlandırmalarını zorlaştırmaktadır. Formal eğitim, bireylere etik değerler kazandırarak onların yalnızca kendileri için değil, topluma karşı da sorumluluk taşıyan bireyler olmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Ancak Simülasyon Kuramı ışığında modern eğitim, tüketim toplumunda bu sorumlulukları geri planda bırakarak bireyleri bu toplumunun pasif aktörleri hâline getirmiştir. Hipergerçeklik evreninde etik değerler birer simülakr olarak var olmaktadır; bireyler, bu değerleri içselleştirmek yerine, onların sembollerini taşımaya odaklanmaktadır (İlden & Dombaycı, 2024, s. 373; Baudrillard, 2017, s. 100-101). Örneğin toplumsal sorumluluk projelerine katılım veya etik davranış göstergeleri, bireylerin gerçekten etik bir yaşam sürmesinden ziyade birer başarı simgesi olarak ele alınmaktadır. Simülasyon Kuramı, eğitimin etik yapısında doğru ve yanlış kavramlarını sorgularken aksiyolojik yapısında ise hangi değerlerin önceliklendirildiğini ve bu değerlerin nasıl simüle edildiğini tartışmaya açmaktadır. Böylece eğitimde etik kararlar ile değerlerin temsili ve aktarımı simülasyonların yarattığı gerçeklik algısı üzerinden yeniden biçimlenmektedir.

Eğitimde değerler sorunu, eğitimin bilgi ve beceri kazandırmanın yanı sıra bireylerin hayatlarını yönlendirecek normlar ve etik ilkelerle donatılmasını gerektiren bir boyutu olduğunu ortaya koymaktadır. Aksiyoloji yani değerler felsefesi açısından eğitim, bireylere hangi değerlerin aktarılacağı ve bu değerlerin nasıl öğretileceğiyle ilgilenmektedir (Ülken, 2013). Değerlerin niteliği bir toplumun tarihsel, kültürel ve ideolojik yapısından

etkilenmektedir. Eğitim sistemleri genellikle toplumun hâkim değerlerini yeniden üretmekte ve bireylere bu değerleri benimsetmeye çalışmaktadır (Gencel, 2021, s. 81). Oysa ki evrensel değerlerin öğretilmesi ile yerel kültürlere özgü farklılıkların dikkate alınması arasında bir gerilim yaratmaktadır. Örneğin bireysel özgürlük, dayanışma ve çevre bilinci gibi değerler evrensel bir nitelik taşısa da bu değerlerin eğitimdeki uygulanışı toplumdan topluma farklılık göstermektedir. Bu da eğitimin değerler açısından tamamen tarafsız bir süreç olmadığını ve belirli ideolojik çerçeveler doğrultusunda şekillendiğini ortaya koymaktadır (Dinçer, 2003, s. 106). Aksiyoloji bağlamında bir başka önemli sorun da eğitimin bireyleri, topluma uyum sağlayan vatandaşlar hâline mi getireceği yoksa eleştirel düşünceye sahip, kendi etik değerlerini oluşturabilen bireyler mi yetiştireceği konusudur (İlden & Dombaycı, 2024, s. 367-370). Eğitim, toplumsal düzenin devamını sağlamak için hâkim değerleri aktarmayı hedeflemektedir. Yalnız bu durum, bireylerin etik sistemler geliştirme ve değerleri sorgulama becerilerini sınırlandırabilmektedir. Değerlerin öğretilmesi ve bireylerin bu değerleri sorgulamadan içselleştirmesi eğitimi, düşünme becerilerini geliştiren bir süreç olmaktan çıkarak, normların yeniden üretildiği bir mekanizma hâline getirmektedir. Modern eğitimde değerler öğretiminin toplumsal ve bireysel etkisi, ekonomik ve sosyal dinamiklerle yakından ilişkilidir. Başarı, rekabet ve üretkenlik gibi değerlerin ön planda olduğu bir eğitim anlayışı empati, dayanışma ve çevre bilinci gibi insani değerlerin geri planda kalmasına yol açmaktadır. Böylece bireylerin ekonomik sistemin gerekliliklerine uygun bir hayat tarzını benimsemesini teşvik etmektedir. Dolayısıyla aksiyoloji sorunu, hangi değerlerin öğretilmesi gerektiği kadar bu değerlerin bireylerin hayatındaki önceliği ve eğitimin toplumsal işlevi açısından da sorgulanmaktadır.

Simülasyon Kuramı çerçevesinde eğitim, bilgi aktaran bir kurum olmaktan çıkarak belirli değerlerin tüketim toplumunun dinamiklerine uygun biçimde yeniden üretildiği bir araç hâline gelmiştir. Eğitim sistemleri, bireyleri bilgi ile donatmanın ötesinde tüketim toplumunun ihtiyaç duyduğu tutum ve davranışlara uygun bireyler yetiştirmeyi hedefleyen bir simülasyon alanına evrilmiştir. Baudrillard (1970)'a göre tüketim toplumu, bireylerin değerlerini özgün bir şekilde oluşturmasını değil, önceden tasarlanmış ve yeniden üretilmiş simgesel değerler üzerinden bir kimlik inşa etmesini teşvik etmektedir. Eğitim, bu süreçte önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü bireyler, okul sıralarından itibaren belirli simgeler ve normlarla donatılarak topluma entegre edilmektedir. Bu normlar ekonomik ve sosyal sistemin ihtiyaçlarına uygun değerleri benimsemelerine yönelik olmaktadır (İlden & Dombaycı, 2024, s. 377). Örneğin başarı, üretkenlik, rekabet ve bireysel kazanç gibi

değerler, eğitim süreçlerinde temel hedefler olarak sunulmaktadır. Bu değerlerin tüketim toplumunun işleyişini nasıl desteklediği genellikle sorgulanmamaktadır. Aksiyolojik eğitim, bireylerin değerler aracılığıyla sistemin parçası hâline geldiği bir simülasyon süreci olarak ele alınmaktadır. Tüketim toplumu bağlamında değerler, birer anlam ve etik rehber olmaktan çıkıp metalaşmış simgeler hâline gelmektedir. Eğitim sistemlerinde de benzer bir metalaşma söz konusudur. Özel okullar ve marka üniversiteler, bilgi sunan kurumlar olmaktan çıkarak belirli bir yaşam tarzını, statüyü ve kimliği pazarlayan yapılar olarak işlev görmektedir. Baudrillard'ın meta ve simgesel değişim kavramları üzerinden düşünüldüğünde eğitimin verdiği diplomalar ve sertifikalar, bireylerin gerçek bilgi birikiminden ziyade tüketim toplumunda değer gören birer simgeye dönüşmektedir (Çelikkaya, 2006, s. 65-66). Bu durum, eğitimin değerler boyutunda derin bir çelişki yaratmaktadır. Çünkü bireylerin içselleştirdiği değerler, özgün etik anlayışların dışında tüketim toplumunun devamlılığını sağlayan unsurlara hizmet etmektedir. Simülasyon Kuramı, eğitimin aksiyolojik yapısında hangi değerlerin seçilip aktarılacağını sorgularken bu seçimlerin politik yapıyla nasıl örtüştüğünü ve güç ilişkilerini nasıl yansıttığını da tartışmaktadır. Eğitimde değerler ile politik kararlar arasındaki ilişki, simülasyonların yarattığı ideolojik temsiller ve toplumsal manipülasyonlar üzerinden yeniden şekillenmektedir.

Eğitim, bireylerin topluma hazırlanmasında toplumsal değerlerin aktarılmasında ve sosyoekonomik rollerinin belirlenmesinde merkezi bir rol oynarken, devletlerin eğitim politikalarının oluşmasında da toplumun temel eğitim felsefesi belirleyici bir etken olmaktadır (Demircioğlu, 2023, s. 83). Eğitim politikaları, tarihsel olarak toplumların ihtiyaçlarına göre şekillenirken çağdaş dünyada tüketim toplumunun dinamikleriyle iç içe geçmiş, anlamını ve amacını büyük ölçüde bu bağlamda yeniden tanımlamıştır. Eğitim, bireylerin ve toplumun ihtiyaçlarını karşılayan bir araç olmanın ötesinde göstergelerin ve simülasyonların egemen olduğu bir sistemin yeniden üretim mekanizması hâline gelmiştir (Baudrillard, 2011b, s. 7; Günay, 2021a, s. 110). Eğitim politikaları, toplumun gerçek ihtiyaçlarına yanıt vermek yerine belirli göstergeler ve performans ölçümleri etrafında şekillenmiştir. Eğitimde kalite, başarı ve erişilebilirlik gibi kavramlar, politik söylemlerde sıkça kullanılmakta fakat bu kavramların içi simüle edilmiş göstergelerle doldurulmaktadır. Örneğin uluslararası sınav sonuçları, üniversite sıralamaları ve mezuniyet oranları gibi metrikler, eğitim politikalarının başarısını değerlendirmek için kullanılmaktadır. Yalnız bu göstergeler, eğitim sisteminin gerçek işlevini ya da bireylerin öğrenme süreçlerini

yansıtmaktan çok uzaktır. Bu göstergeler, eğitim politikalarının hipergerçeklik evreninde yeniden üretildiğini ve bir simülasyon olarak işlediğini göstermektedir.

Eğitim politikaları, giderek daha fazla ticarileşmiş ve özelleştirilmiş bir yapıya bürünmektedir. Tüketim toplumunun ideolojisi, eğitimi bireylerin ihtiyaçlarını karşılayan bir kamu hizmeti olmaktan çıkararak piyasa dinamiklerine uygun bir alan hâline getirmiştir. Özel okulların yaygınlaşması, eğitim teknolojileri sektörünün büyümesi ve uluslararası eğitim standartlarının küresel ölçekte uygulanması bu sürecin somut örneklerini oluşturmaktadır. Özel okullar, ileri teknolojiyle donatılmış sınıflar ve uluslararası akreditasyonlar, eğitimin kalitesini temsil ettiği düşüncesinde bulunurken gerçekte yalnızca birer gösterge olarak işlev görmektedir (Filiz, 2023, s. 412). Bu durum, eğitim politikalarının toplumsal eşitlik, adalet ve özgürlük gibi temel değerlerden uzaklaşarak tüketim toplumunun dinamiklerine uygun şekilde yeniden yapılandığını göstermektedir. Eğitim politikalarının bu evrimi, toplumsal eşitsizlikleri derinleştiren bir yapı ortaya koymaktadır. Kamu eğitimi, tarihsel olarak toplumsal eşitliği sağlamayı hedefleyen bir araç olarak görülürken özelleştirme ve ticarileştirme süreçleri bu işlevi zayıflatmıştır (Illich, 2006, s. 23-29). Eğitim politikaları, bireylerin eşit koşullarda öğrenim görmesini desteklemek yerine piyasaya uyum sağlayan bireyler yetiştirmeyi amaçlayan bir yapıya evrilmiştir. Örneğin düşük gelirli ailelerin çocukları genellikle özel okullara göre kaynakların yetersiz olduğu devlet okullarına yönlendirilirken varlıklı aileler çocuklarını özel okullara göndererek bu eşitsizlikleri pekiştirmektedir. Bu durum, eğitim politikalarının toplumsal eşitliği desteklemek yerine sınıfsal ayrımları yeniden üreten bir sistem hâline geldiğini göstermektedir (Çetin, 2015, s. 79-80).

4.4. Hayat Boyu Öğrenmede Teknoloji Tabanlı Öğretim Yöntem ve Teknikleri

Dijital çağın gereklilikleri, eğitim alanında yenilikçi yaklaşımların benimsenmesini zorunlu kılmıştır. Gelişen teknolojiler ve internet tabanlı araçlar öğrenme sürecini daha etkili, etkileşimli ve erişilebilir hâle getirmektedir. Formal ve informal eğitimlerin yanı sıra bilgisayar ve çevrim içi teknolojilerle desteklenen öğretim yöntemleri, öğrenci merkezli bir öğrenme ortamı sunmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşımlar, bireysel öğrenme hızına uyum sağlama, sınıf dışında öğrenme fırsatları yaratma ve öğrenci katılımını artırma gibi avantajlar ortaya koymaktadır. Bu teknolojiler eğitimde fırsat eşitsizliklerini artırabilmekte özellikle ekonomik durumu iyi olmayan öğrenciler için erişim sorunları yaratabilmektedir. Ayrıca

Dijital öğrenme materyallerinin fazlaca kullanımı öğrencilerin ekran bağımlılığı, göz yorgunluğu ve benzeri sağlık sorunlarıyla karşı karşıya kalmasına yol açabilmekte ve yüz yüze iletişimin yerini alarak sosyal etkileşimi sınırlayabilmektedir. Teknolojinin sürekli güncellenme gerekliliği, öğretmen ve öğrencilere maddi yük getirebilmekte ve bu da sürdürülebilirlik açısından ciddi zorluklar doğurmaktadır.

Web Tabanlı Öğrenme sistemi ile başlayan süreç 1990'lı yıllarda internetin sunduğu olanaklarla yaygınlaşmış bir öğretim yöntemidir. Başlangıçta uzaktan eğitim için tasarlanan bu yöntem, zamanla örgün eğitim sisteminde de yer edinmiştir. Daha sonra çevrim içi platformların gelişmesiyle web tabanlı öğrenme, modern eğitim anlayışının ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Bu yöntem öğrencilere zaman ve mekândan bağımsız bir öğrenme deneyimi sunarak esnekliği ve erişilebilirliği artırmıştır (Uluyol, Çakır & Eryılmaz, 2014, s. 430-431). Ancak dijital ortamda sunulan bilgilerin birincil deneyimden kopuk olması, öğrencilerin bilgiyi doğrudan tecrübe etmek yerine simülakrlar üzerinden öğrenmesine neden olmaktadır. Bu durum, bilginin doğruluğunun sorgulanmadan tüketilmesine yol açarken öğrenme sürecinin de yüzeysel ve tüketim odaklı bir eyleme dökülmesine sebep olmaktadır. Simülasyonun içinde hapsolmuş bir gerçeklik ortaya koyarak öğrencilerin bilgiyle kurdukları bağı yapaylaştırmaktadır. Böylece eğitimin kendisi bir gösteriye dönüşerek anlamından uzaklaşmakta, öğrenciler bilgiye sahip olmaksızın bir veri akışı içinde hızla tüketmeyi önceliklendirmektedir.

MOOC (Massive Open Online Courses) “Kitlese Açık Çevrimiçi Dersler”, 2000'li yılların başında çevrim içi eğitimin hızla yaygınlaşmasıyla ortaya çıkmış ve büyük verilerin kullanımıyla bireyselleştirilmiş eğitim programları sunmaktadır (İhtiyaroğlu, 2023, s. 465-466). İlk MOOC girişimi, 2008 yılında George Siemens ve Stephen Downes tarafından başlatılan “Connectivism and Connective Knowledge” kursudur ve Bağlantıcılık Teorisini temel almıştır (2023, s. 436). 2012'de MOOC'lar hızla yayılmaya başlayarak Coursera, edX, Udemy ve Khan Academy gibi platformlar kurulmuş ve üniversitelerle iş birliği yaparak çeşitli çevrim içi kurslar sunulmuştur. Bu dönemde MOOC'lar eğitimde fırsat eşitliği, erişilebilirlik ve hayat boyu öğrenme gibi konularda yeni olanaklar sağlamıştır (Şad & Yokuş, 2021, s. 337-339). Baudrillard (1981)'ın Simülasyon Kuramına göre MOOC'ların ortaya koymuş olduğu öğrenme deneyimi gerçek, örgün eğitimin yerini alan bir simülasyon olarak görülmektedir. Fiziksel sınıf ortamında gerçekleşen etkileşim ve tartışmaların yerini kaydedilmiş ders videoları ve otomatik değerlendirme sistemleri aldığında öğrenme süreci

katılımcılar için edilgen bir bilgi tüketimine çevrilmiştir. Bu durum, bilgiyi doğrudan deneyimlemek yerine simülakrlar aracılığıyla öğrenmeye neden olmakta ve eğitimin gerçekliği ile sahiciliğini kaybetmesine yol açmaktadır. Standartlaştırılmış içeriklere indirgenen eğitim yapısı, bireysel düşünmeyi teşvik etmek yerine bilgiyi tüketmeye odaklanan bir anlayış inşa etmektedir. Yüz yüze eğitimin pedagojik boyutu ve öğretmen-öğrenci etkileşimi eksik kaldığında öğrenme, semboller üzerinden deneyimlenen bir simülasyon hâline dönüşmektedir. Bu durum, bilginin doğruluğunu ve güvenilirliğini sorgulama pratiğini zayıflatmakta ve öğrencileri pasif içerik tüketicilerine dönüştürmektedir. Bununla birlikte MOOC'lar, erişim sorunları, geribildirim eksikliği ve arayüz problemleri gibi teknik zorluklarla da karşı karşıya kalmıştır (Yıldız Aybek, 2017, s. 201). Öğrenciler, dersten kopma, dil sınırlılıkları ve iletişim eksikliği gibi nedenlerle olumsuz deneyimler yaşamaktadır. Tüm bu sorunlar, MOOC'ların öğrenme sürecinde niteliksel eksiklikler yaratmakta ve bireyin eğitime olan bağlılığını zayıflatmaktadır.

Karma öğrenme (blended learning) ya da harmanlanmış öğrenme, yüz yüze eğitimi çevrim içi öğrenme ile birleştirerek daha esnek, erişilebilir ve etkili bir eğitim deneyimi sunmaktadır. Bu model, öğrencilerin öğrenme süreçlerini kişisel ihtiyaçlarına göre özelleştirmelerine olanak tanırken öğretmenlerin de dijital platformlar aracılığıyla öğrencilerin ilerlemesini daha yakından takip etmelerini sağlamaktadır (Atay vd., 2023, s. 28; Ünsal, 2017, s. 298-299). Yüz yüze eğitim, öğretmen ve öğrenci arasındaki doğrudan etkileşimi güçlendirirken çevrim içi öğrenme ise öğrencilere zaman ve mekândan bağımsız olarak geniş bilgi kaynaklarına erişim imkânı tanımaktadır. Bu modelin en büyük avantajlarından biri ise öğrencilere bilgiyi analiz etme, tartışma ve uygulama fırsatı sağlamasıdır. Grup çalışmaları, projeler ve tartışma oturumları gibi etkinliklerle öğrencilerin iş birliği, metabilişsel düşünme ile problem çözme becerileri gelişmektedir (Somyürek & Ünal, 2023, s. 264). Karma öğrenme modelinin olumsuz yanları arasında ise teknolojiye olan bağımlılık ve dijital eşitsizlik önemli yer tutmaktadır. Tüm öğrencilerin yeterli teknolojiye veya internet erişimine sahip olmaması öğrenme sürecini zorlaştırmaktadır. Ayrıca çevrim içi öğrenme ortamlarında öğrencilerin motivasyon kaybı ve dikkat dağınıklığı yaşama olasılığı yüksektir (Yolcu, 2015, s. 256-257). Karma öğrenme planlaması ve içerik entegrasyonu yetersiz olduğunda hem öğrenci hem de öğretmenler için kafa karışıklığı yaratabilmekte ve istenen öğrenme hedeflerine ulaşmayı zorlaştırmaktadır.

Ters Yüz Edilmiş Sınıf (Flipped Classroom) modeli, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla dikkat çeken yenilikçi bir eğitim yaklaşımıdır. Bu modelin temel amacı örgün sınıf yapısındaki öğretmen merkezli ders anlatımını tersine çevirmektir (Doğan, 2015). Model, 2000’li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri’nde Bergmann ve Sams adlı öğretmenlerin uygulamalarıyla başlamıştır. Bu öğretmenler, öğrencilerinin derse katılamadığını fark ederek ders içeriklerini video formatında kaydederek çevrim içi paylaşmış ve sınıf içi zamanı daha etkileşimli etkinliklere ayırmışlardır (NMC Horizon Report, 2014). İnternet erişiminin yaygınlaşması ve dijital araçların eğitimde kullanımının artması modelin benimsenmesinde önemli bir rol oynamıştır. 2010’lu yıllarda öğrenme yönetim sistemleri ve çevrim içi platformların gelişmesi, ters yüz sınıf modelinin daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır. Khan Academy gibi platformların yükselmesi, modelin popülerliğini artırmıştır. Öğrenciler bu modelde, sınıf dışında dijital kaynaklarla kendi hızlarında öğrenme imkânı bulmakta ve sınıf içi zamanlarını derinleştirme, problem çözme ve iş birliği gibi etkinliklere ayırmaktadır (Şad & Yokuş, 2021, s. 334). Bu sayede öğretmen merkezli bilgi aktarımı azalmakta ve öğrenci katılımı artmaktadır. Ters yüz sınıf modeli, olumlu yanlarıyla birlikte bazı önemli olumsuzluklara da sahiptir. Öğrencilerin ders öncesi materyalleri izleme ya da okuma konusunda motivasyon eksiklikleri, sınıf içi aktivitelerin verimsiz geçmesine yol açmaktadır (Milman, 2012). Ayrıca öğrencilerin evde uygun teknolojiye erişememesi veya çalışma ortamlarının yetersiz olması, dijital eşitsizliklere sebep olmaktadır. Bazı öğrenciler, bireysel öğrenme becerilerini yeterince geliştirememekte ve öğretmen desteği olmadan ders materyallerini anlamakta zorluk çekmektedir. Ayrıca ters yüz sınıf modelinde öğrenciler, yüz yüze eğitimde elde edebilecekleri kazanımlardan mahrum kalmaktadırlar (Enfield, 2013). Öğrencilerin sınıf dışı öğrenme etkinliklerini yerine getirmeleri, bu etkinliklerin başarısı için kritik öneme sahiptir ancak bu etkinliklerin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini denetlemek tam anlamıyla mümkün değildir (Özbay & Sarıca, 2019, s. 335). Teknolojik altyapı eksiklikleri de ters yüz öğrenmenin uygulanabilirliğini zorlaştıran diğer faktörlerdendir. Öğrencilerin bilgisayar ve internet hizmetlerine erişimlerinin tam olmaması, bu modeli özellikle yoksul ve düşük teknolojik erişimi olan bölgeleri problemli hâle getirmektedir (Ünsal, 2018, s. 48). Öğrencilerin araştırma, sorgulama ve analiz etme becerilerindeki eksiklikler, bu modelin etkinliğini olumsuz etkilemektedir. Ters yüz öğrenme, öğretmen ve öğrenciler için iş yükünü artırarak; videoların hazırlanması, izlenmesi ve içeriklerin doğru ve eksiksiz olmasının kontrolü zaman alıcı ve zorlayıcı olmaktadır (Kardaş & Yeşilyaprak, 2015; Enfield, 2013).

21. yüzyılda hayat boyu öğrenme ise bireylerin bilgi, beceri ve yetkinliklerini yaşam boyunca geliştirme sürecini ifade etmektedir. Hızla değişen ve teknolojik yeniliklerin yoğun olduğu bir dünyada bireylerin sürekli öğrenme ihtiyacı önem kazanmış; bu süreç kişisel gelişim, sosyal sorumluluk ve toplumsal bütünleşmeyi de desteklemiştir. Dijital teknolojiler ve internet, çevrim içi platformlar ve açık ders materyalleri aracılığıyla bireylerin zamandan ve mekândan bağımsız şekilde öğrenmelerini mümkün kılmıştır (Sönmez, 2017, s. 39). Hayat boyu öğrenme, akademik bilgilerin ötesine geçerek kişisel ve mesleki becerilerin geliştirilmesine olanak tanımış, bireylerin iş yaşamında daha başarılı olmalarını ve topluma daha güçlü bağlarla entegre olmalarını sağlamıştır (Ünsal, 2017, s. 297). Bireylerin toplumsal katılımını artırarak aktif vatandaşlığı desteklemekte ve demokratik bir toplumun temel taşlarından biri olarak görülmektedir. Eğitim sistemleri düşünme becerilerini, problem çözme yeteneklerini ve iş birliği yeteneklerini geliştiren programlarla bu sürece katkıda bulunmakta; mesleki eğitim merkezleri, halk eğitim kursları, açık ve uzaktan öğretim ile çevrim içi platformlar gibi araçlarla desteklenmektedir (Yavuz Konokman & Ayçiçek, 2020, s. 335-339). Dijitalleşmenin hızlandığı günümüzde bireylerin dijital okuryazarlık ve teknoloji kullanım becerilerini geliştirmeleri önem kazanmış, uzaktan eğitim programları bireylerin sürekli öğrenme süreçlerini desteklemiştir. Millî Eğitim Bakanlığı'nın UZEM (Uzaktan Eğitim Merkezi) Projesi, eğitimde dijital etkileşimi desteklemek amacıyla hayata geçirilmiş ve uzaktan eğitim faaliyetlerinin koordinasyonunu sağlayan bir yapı olarak geliştirilmiştir. Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü (YEĞİTEK) tarafından yürütülen bu proje, Öğretim Yönetim Sistemi üzerinden öğrencilerin ve öğretmenlerin dijital içeriklere erişimini sağlamakta, eğitimde sürekliliği desteklemektedir. 21. yüzyılda dijitalleşme, eğitim alanında köklü değişimler yaratarak öğrenme süreçlerini yeniden şekillendirmiştir. Çevrim içi uygulamalar, sanal sınıflar ve uzaktan eğitim gibi yöntemler eğitimi daha bireyselleştirilmiş, erişilebilir ve esnek bir yapıda form kazanmıştır (Ünsal, 2017, s. 297-300; Atay vd., 2023, s. 26). Video dersler, çevrim içi testler ve dijital kaynaklarla desteklenen bu modeller, öğrencilerin öğrenme süreçlerini bağımsız bir şekilde yönetmelerine olanak tanımıştır. Pandemi dönemi ise uzaktan eğitim platformlarının önemini ve potansiyelini ortaya koyarak örgün eğitim sistemlerinde dijital teknolojilerin hızlanmasını sağlamıştır. Uzaktan eğitim, eğitimin kalıcı bir parçası hâline gelmiştir.

Pandemi döneminde birçok ülke, eğitimde yaşanan zorluklara çözüm üretmek amacıyla ulusal e-öğrenme platformları kullanmış ve geliştirmiştir. Türkiye'de Eğitim Bilişim Ağı (EBA), uzaktan eğitim sürecinin temelini oluşturan bir sistem olarak öne çıkmıştır. Millî

Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen EBA çevrim içi dersler, zengin içerikler ve öğretici materyaller sunarak uzaktan eğitimin etkin bir şekilde uygulanmasını sağlamıştır (Somyürek & Ünal, 2023, s. 264). EBA, farklı sınıf seviyelerine uygun ders programları, soru bankaları, oyunlaştırılmış içerikler ve EBA TV gibi televizyon yayınlarıyla dijital eşitsizliği azaltmayı hedeflemiştir. Öğrenciler, canlı derslere ve interaktif materyallere erişebilirken; öğretmenler de dijital ortamda öğrenci takibini sürdürebilmişlerdir (Yüner, 2023, s. 494-495). Pandemi, eğitimin temel dinamiklerini yeniden şekillendirerek, dijitalleşme sürecini hızlandırmış ve uzaktan eğitim yöntemlerini küresel ölçekte yaygınlaştırmıştır. Dünyada ise Zoom, Google Classroom ve Microsoft Teams gibi dijital platformlar, öğretmenler ve öğrenciler arasındaki temel iletişim kanalları hâline gelmiş ve sanal sınıfların temel altyapısını oluşturmuştur. Bu araçlar, senkron ve asenkron öğrenme olanakları sağlayarak öğrenme süreçlerini esnek ve bireyselleştirilmiş bir yapıya kavuşturmuştur. Anlık geri bildirim sistemleri, ekran paylaşımı ve interaktif araçlar vasıtasıyla sanal sınıflar, eğitimde dinamizm ve erişilebilirlik sağlamıştır (Atay vd., 2023, s. 73-74). Pandemi dönemindeki teknolojik erişim, dijital altyapı ve bireylerin dijital becerileri gibi faktörlere bağlı olarak, fırsat eşitliği ve sürdürülebilirlik açısından bazı zorlukları beraberinde getirmektedir (Karataş, 2013, s. 123; Atay vd., 2023, s. 30). Dijital platformlar, uzaktan eğitimde bireylerin eşit koşullarda öğrenim gördüğü izlenimi yaratsa da internet ve cihazlara erişimi olmayan öğrenciler için bu durum, eğitimdeki dijital uçurumu ve eşitsizlikleri daha da derinleştirmiştir (Güneş, 2022, s. 49-50). Özellikle küçük yaştaki öğrenciler ve özel ihtiyaçları olan bireyler için çevrim içi öğrenme süreçleri daha fazla zorluk barındırmıştır. Bu eşitsizlikler, eğitimde fırsat eşitliği ilkesini zedeleyerek toplumsal eşitsizliklerin giderilmesi amacını tehdit etmektedir. Sanal sınıflar, öğrenme deneyimini zenginleştirme potansiyeline sahip olsa da dijital eşitsizliklerin varlığı, bu sınıfların bir illüzyon yaratmasına neden olmaktadır. Bu durum, sanal sınıfların hem erişilebilirliği artırma düşüncesiyle hem de teknolojiye bağımlılık ve fırsat eşitsizliklerini yeniden üretme riskleriyle birlikte varlık gösterdiğini belirtmektedir. Pandemi dönemi de dijital dönüşümün hızlanmasına zemin hazırlamış ama dijital araçlara erişimi olmayan öğrenciler için zorluklar ortaya çıkarmıştır.

Simülasyon ve modelleme yöntemleri ise karmaşık kavramların öğrenilmesini kolaylaştırmak amacıyla sanal ortamlar ve modeller kullanarak eğitim süreçlerini bir üst boyuta taşımıştır (Atay vd., 2023, s. 28). Bu yöntemler, öğrencilerin soyut bilgileri somutlaştırmalarına ve deneyimleyerek öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Modelleme yöntemleri ise karmaşık sistemleri basitleştirerek öğrencilerin bu sistemler arasındaki

ilişkileri anlamalarını ve kavramsal bilgilerini derinleştirmelerini desteklemektedir. Eğitimde artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, öğrenme deneyimlerini ele alarak öğrencilere daha etkileşimli ve görsel bir öğrenme süreci sunmaktadır. 1980'li yıllardan itibaren gelişen bu teknolojiler, eğitimde özellikle askeri eğitim, mühendislik ve tıp gibi alanlarda önemli bir rol oynamıştır (Yılmaz & Göktaş, 2018). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında bu yöntemler, gerçekliğin yerine geçen hipergerçek bir öğrenme ortamı yaratmaktadır. Gerçek deneyimden koparılan bilgi, simülasyonlar aracılığıyla öğrenciye sunulduğunda bireyler doğrudan tecrübe etmek dışında gerçekliğin yerine geçen bir modelle öğrenmeye yönlendirilmektedir. Bu durum, öğrencilerin simüle edilmiş gerçekliği algılamalarına neden olarak fiziksel dünyanın yerine geçen yapay bir öğrenme evreni oluşturmaktadır. Özellikle artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler kullanıldığında, öğrenme süreci bir hipergerçeklik katmanına taşınmakta ve öğrencilerin gerçek ile sanal arasındaki sınırı fark etmeleri giderek zorlaşmaktadır. Simülasyon tabanlı eğitim, öğrencilerin analitik ve sorgulayıcı düşünme becerilerini zayıflatabilmekte ve bilgiyi mutlak bir doğrulukla kabul etmelerine yol açmaktadır. Gerçek dünya değişkenleri ile öngörülemezlik unsurları modellemelere tam olarak yansıtılamadığında öğrenciler sınırlı ve önceden belirlenmiş bir çerçevede öğrenme sürecine dahil olmakta, bu da eğitimde indirgemeci bir bakış açısına sebep olmaktadır. Baudrillard'ın ifade ettiği gibi simülasyonun içinde sıkışıp kalan bireyler, gerçek dünya ile temas kurma ihtiyacı hissetmeden modeller üzerinden bir bilgi tüketim sürecine dâhil olmaktadır. Bu durum, eğitimin içeriğini ve pedagojik boyutunu araçsallaştırarak öğrenmeyi teknik ve görsel bir deneyime indirgemektedir.

STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) ve STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) eğitimleri ise modern eğitim sistemlerinin merkezinde yer almaktadır. Bu eğitim modelleri, öğrencilerin analitik, hipotetik, lateral ile metabilşsel düşünme ve iş birliği gibi yetkinlikler kazanmalarını hedeflemektedir. STEM eğitimi bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında beceri geliştirmeyi amaçlamakta ve disiplinlerarası bir yaklaşım sunmaktadır (Ekici, 2021, s. 508). Bu yaklaşım, öğrencilere gerçek dünya problemleri çözme ve mühendislik tasarımı sürecini anlamaları için fırsatlar tanımaktadır. STEM eğitimi aynı zamanda iş gücü piyasasında ihtiyaç duyulan nitelikli iş gücünü yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Amerika Birleşik Devletleri, STEM eğitiminin yaygınlaştırılması için çeşitli programlar başlatmış, “Educate to Innovate” girişimi gibi projelerle kamu ve özel sektör iş birlikleri teşvik edilmiştir (2021, s. 509). STEAM eğitimi

ise STEM modeline sanatı dahil ederek daha geniş bir öğrenme deneyimi sunmakta ve öğrencilere yaratıcı düşünme becerileri kazandırmaktadır. Bu eğitimler genellikle teknik ve pratik becerilere ağırlık verirken analitik düşünme, felsefi sorgulama ve sosyal bilimler gibi alanları arka plana itmektedir. Bu durum, eğitimin insan merkezli ve bütüncül doğasından uzaklaşmasına, bireyleri daha çok piyasa odaklı becerilere yönlendirmesine neden olmaktadır. Ayrıca bu modeller ekonomik büyüme ve endüstri ihtiyaçlarına hizmet ederken eğitimin salt bir meslek edindirme aracı olarak görülmesine yol açmaktadır. Özellikle özel sektörün bu eğitim modellerine yaptığı yatırımlar, eğitimin piyasa dinamikleri doğrultusunda şekillenmesine neden olarak eğitim süreçlerinin ekonomik gerekliliklere göre belirlenmesi riskini taşımaktadır. Bunun yanı sıra STEM ve STEAM programları teknolojik altyapı gerektirmesinden dolayı ekonomik eşitsizlikler nedeniyle her öğrenciye aynı imkânları sunması mümkün olmayabilmekte ve böylece eğitimde fırsat eşitsizliğini artırabilmektedir (Altunel, 2018, s. 3). Eğitim sisteminin giderek teknoloji odaklı hâle gelmesi, öğrencilerin doğrudan deneyim ve sosyal etkileşimden uzaklaşarak daha bireyselleşmiş ve izole bir öğrenme sürecine girmelerine sebep olmaktadır.

Kodlama ve robotik eğitim yöntemleri ise öğrencilere algoritmik düşünme, problem çözme ve yaratıcı tasarım becerileri kazandırmayı amaçlayan eğitim yaklaşımlarıdır (Üçgül vd., 2021, s. 4). Bu yöntemler, dijital çağın gerekliliklerine uygun beceriler kazandırarak öğrencilerin gelecekteki mesleklerine uyum sağlamalarına yardımcı olmaktadır. Kodlama eğitimi, öğrencilerin adım adım çözüm üretmelerini ve yazılım dilleriyle uygulamalar yapmalarını sağlamaktadır (Karataş, 2021, s. 698). Scratch gibi basit araçlardan Python ve C++ gibi ileri seviyelere kadar geniş bir yelpazede eğitim verilmektedir. Kodlama eğitimi mantıksal düşünme, problem çözme ve sistematik çalışma becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Robotik eğitimi ise sensörler ve motorlar kullanarak fiziksel çözümler tasarlamaya olanak tanımaktadır. Arduino ve LEGO Mindstorms gibi araçlar, robotik projelerin temelini oluşturmaktadır (2021, s. 696-697). Kodlama ve robotik eğitimleri, öğrencilerin ekip çalışması yapmalarını, iş birliği geliştirmelerini ve yenilikçi çözümler üretmelerini teşvik etmektedir. Öğrenciler, hata yaparak öğrenir ve çözüm odaklı düşünme alışkanlıkları kazanırlar. Bu süreç, öğrencilerin esneklik geliştirmelerine ve öğrenmeyi anlamlı hâle getirmelerine yardımcı olurken yaratıcı düşünme ve yenilikçi çözümler üretme kapasitelerini de artırmaktadır. Ancak yüksek maliyetler ve teknik altyapı gereksinimleri, dijital eğitimin yaygınlaşmasında önemli engeller oluşturmakta ve dijital eşitsizliklere yol açmaktadır. Okullar ve eğitim kurumları, gelişmiş teknolojilere erişim konusunda her zaman

eşit fırsatlara sahip olamadığından bu durum, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini doğrudan etkilemektedir. Kodlama eğitimi, blok temelli ortamlarla daha kolay ve eğlenceli bir süreç olarak sunulsa bile, üst bilişsel beceriler gerektirdiğinden bazı öğrenciler için zorluklar yaratmakta ve öğrencilerin yarısının kodlama eğitiminde güçlük yaşadığını ortaya koymaktadır (Sırakaya, 2018, s. 86). Bu durum, farklı bilişsel özelliklere sahip öğrenciler için uyarlanmış bir öğretim programına duyulan ihtiyacı açıkça göstermektedir.

Oyun tabanlı öğrenme, 21. yüzyılda eğitimde popüler bir yöntem olarak öğrencilerin motivasyonunu artırmayı ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirmeyi amaçlamaktadır (Sezgin vd., 2017, s. 169). Bu model, öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak öğrenmenin kalıcılığını artırmaktadır. Oyunlar öğrencilerin görevleri tamamlayarak rekabet, strateji geliştirme ve başarı duygusu gibi unsurları eğitim süreçlerine entegre ederek onların bilgiye dayalı beceriler kazanmalarını sağlamaktadır (Bahçeci & Uşengül, 2018, s. 710-713). Dijital teknolojiler, oyun tabanlı öğrenmenin yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamaktadır ve bilgisayar oyunları, video oyunları gibi araçlar bu yöntemi desteklemektedir. STEM alanlarında oyun tabanlı öğrenme önemli başarılar elde etmektedir; örneğin, Minecraft: Education Edition gibi oyunlar matematik ve fizik gibi dersleri öğretirken yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir (2018, s. 711-712). Oyun tabanlı öğrenme, sosyal ve duygusal öğrenmeyi de desteklemekte; öğrenciler ekip çalışması yaparak iletişim ve liderlik becerilerini geliştirmektedir. Ayrıca öğrencilerin yaşam becerilerini, risk almayı, başarısızlıkla başa çıkmayı ve hedef belirlemeyi öğretmektedir. Oyunlaştırma ise oyun tasarım unsurlarını oyun dışı alanlarda kullanarak motivasyonu artırmayı ve belirli davranışları teşvik etmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır. Oyunlaştırma, oyun oynamak yerine oyun dinamiklerinden yararlanarak sürece katılımı daha ilgi çekici hâle getirmeyi hedeflemektedir. Genellikle puanlama sistemleri, rozetler, seviye atlama, görevler ve ödüller gibi unsurlar içermektedir (Canbaz, 2022, s. 40). Örneğin öğrenme yönetim sistemlerinde öğrenciler, ders materyallerini tamamladıkça puan kazanarak rozetler almakta, bu da onların ilgilerini artırırken motivasyonlarını sürdürmelerine ve odaklanmalarına yardımcı olmaktadır. Oyunlaştırmanın başarılı olması için hedef kitlenin ihtiyaçları ve beklentilerinin doğru analiz edilmesi gerekmektedir (Bozkurt & Genç-Kumtepe, s. 149). Ancak bu yöntem, öğrenmenin içeriğini ve anlamını değiştirerek bilgi edinmeyi gerçeklikten kopuk bir simülasyon sürecine indirgemektedir. Oyunlaştırılmış eğitim ortamlarında öğrenciler belirli hedeflere ulaşmak için puan, rozet ve ödül sistemleri gibi teşvik mekanizmalarıyla yönlendirilirken öğrenme süreci giderek performansa dayalı bir rekabet alanına

dönüşmektedir (Yüksel & Canlı, 2019, s. 102-103). Bu durum, öğrenmenin içsel motivasyon yerine dışsal ödüllere bağımlı hâle gelmesine neden olmakta ve bilgiyi, tüketilmesi gereken bir oyun nesnesi gibi sunmaktadır. Hipergerçeklik kavramı doğrultusunda oyun tabanlı öğrenme, eğitimin gerçek amacının yerine geçen bir gösterge sistemine yeni bir form kazandırmaktadır. Oyunlar, öğrenmeyi daha çekici kılmak adına bilgi ile birey arasındaki doğrudan ilişkiyi kopararak öğrenmeyi bir eğlence formuna sokmaktadır (Canbaz, 2022, s. 14). Böylece öğrenciler, bilginin simüle edilmiş ve oyunlaştırılmış versiyonuyla etkileşime girmekte eğitimin asıl bağlamından uzaklaşmaktadır. Bunun sonucunda da öğrenciler bilgiyi, oyun kuralları içinde hareket eden ve belirlenen çerçevede başarıya ulaşmayı hedefleyen edilgen oyunculara dönüşmektedir (Arslan, Bozan & Ayar, 2023, s. 145-146). Gerçek dünya problemleriyle yüzleşmek ve derinlemesine düşünmek yerine oyun içinde belirlenen sınırlarla öğrenme sürecinde olan eğitim, sanal bir başarı duygusu yaratan hipergerçek bir deneyime sahip olmaktadır.

Son olarak mobil tabanlı öğrenme ise bireylerin mobil cihazlar aracılığıyla bilgiye erişmesini ve öğrenme süreçlerini gerçekleştirmesini sağlayan bir eğitim yaklaşımıdır (Karaaslan, 2014, s. 196-198). Bu yaklaşım akıllı telefonlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar ve giyilebilir teknolojiler gibi taşınabilir cihazları öğrenme aracı olarak kullanmayı kapsamaktadır. Eğitimde dijitalleşme sürecinin bir parçası olan mobil tabanlı öğrenme, öğrenme ortamlarını mekân ve zamandan bağımsız hâle getirmiştir. Esneklik sunarak, bireylere öğrenme faaliyetlerini istedikleri yerde ve zamanda yapma imkânı sağlamaktadır (Çakır & Uluyol, 2014, s. 502-503). Öğrenciler, mobil cihazlar aracılığıyla dil öğrenme uygulamalarını kullanabilirken, çalışanlar da çevrim içi kurslarla mesleki becerilerini geliştirmektedir. Mobil tabanlı öğrenme, öğrencilerin neredeyse tamamının mobil araçlara sahip olmasına rağmen çeşitli zorluklar barındırmaktadır. İletişim teknolojilerindeki kaynak eksikliği, mobil ağ bağlantı sorunları, cihazların yüksek maliyeti ve düşük teknoloji okuryazarlığı gibi faktörler, öğrenme sürecini olumsuz etkileyen başlıca sorunlar arasında yer almaktadır (Yağan, 2023, s. 109-115). Öğrenciler dijital arayüzler üzerinden bilgiye eriştikçe, fiziksel ve sosyal öğrenme ortamlarından uzaklaşmaları öğrenme sürecini daha güvensiz ve verimsiz hâle getirmektedir (Topaloğlu, 2020, s. 75-76). Ayrıca internetin tehlikeleriyle birlikte bilgilerin yüzeyselleşmesi ve bilgiyi pasif bir şekilde tüketme alışkanlığının gelişmesi de bu durumu pekiştirmektedir. Baudrillard (1981)'ın Simülasyon Kuramı açısından bu öğrenme biçimi, bilginin doğrudan deneyimlenmesinden ziyade ekrana sıkışmış ve simüle edilmiş bir gerçeklik hâline gelmesine neden olmaktadır. Mobil cihazlarda sunulan hızlı ve

görselleştirilmiş içerikler, öğrenmeyi hızlandırmayı vaat ederken, bilgiyi simüle edilmiş göstergeler hâlinde sunarak derinlemesine kavrama pratiğini zayıflatmaktadır. Bu süreç, sosyal etkileşim ve tartışma kültüründen mahrum kalan bireylerin, eğitimi kişisel ekranlara sıkışmış bir tüketim deneyimine dönüştürmesine sebep olmaktadır. Sonuç itibarıyla teknoloji tabanlı öğrenme yöntem ve teknikleri, bilgiyi daha erişilebilir ve etkileşimli hâle getirerek eğitimde yeni ufuklar açsa da Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı çerçevesinde, hakikatin yerini giderek hipergerçeklik alanına bırakmaktadır. Dijital araçlarla desteklenen öğrenme süreçleri, bilginin kaynağını ve anlamını bulanıklaştırarak öğrencileri gerçeklikten kopuk simüle edilmiş bir bilgi evrenine hapsetmektedir. Böylece eğitim deneyimi, bilginin sürekli yeniden üretilmesi ve simülasyonların gerçeğin yerini almasıyla birlikte bireyin hakikatle bağını zayıflatmaktadır.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, eğitimin dijitalleşme süreci ile tüketim toplumunun dinamiklerini, teknoloji tabanlı öğretim yöntem ve tekniklerini, eğitimin anlamını, işlevini ve yapısını nasıl dönüştürdüğünü sorgulamaktadır. Teknolojinin ve tüketim toplumunun etkisiyle eğitim sistemlerinde meydana gelen bu dönüşüm, pedagojik süreçlerin yanı sıra eğitimin toplumsal işlevini ve birey üzerindeki etkisini de yeniden değerlendirme gerekliliğini ortaya koymuştur. Çalışmada ortaya konan teorik yaklaşımlar ve yapılan analizler, teknolojik gelişmelerin ve tüketim toplumunun, eğitim süreçlerine yönelik etkilerini daha geniş bir çerçevede ele alarak, günümüz eğitim anlayışının yeni bir bakış açısıyla yeniden düşünülmesine olanak sağlamıştır.

Örgün eğitim, belirli bir müfredat ve kurallar çerçevesinde düzenlenen, disiplinli bir öğrenme sürecini ifade ederken; yüz yüze eğitim, fiziksel etkileşimi ve gerçek mekânlarda, gerçek kişilerle yapılan eğitim süreçlerini vurgular. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, modern toplumda gerçeklik ile temsiliyet arasındaki sınırların bulanıklaştığını ve gerçek olanın yerini yapay temsillerin aldığını savunur. Bu bakış açısıyla günümüz eğitim sistemleri de bir simülakr hâline gelmiş ve eğitim giderek gerçeklikten uzaklaşan simülakrlarla iç içe bir hâle gelmiştir. Bu durum, Baudrillard'ın modern dünyada gerçeklikten uzaklaşan simülakrların etkisinin eğitim üzerinde de kaçınılmaz bir şekilde hissedildiğini gösterir. Örgün eğitimde bilgi, öğretmenden öğrenciye doğrudan aktarılırken günümüzde bu süreç dijital platformlar, sanal sınıflar, eğitim simülasyonları ve teknoloji destekli sistemler aracılığıyla şekillenmektedir. Bu değişim, bilgiyi doğrudan deneyimlemek ve bireysel öğrenmeyi ön plana çıkarmanın yanında simüle edilmiş bilgi sunumlarıyla yapılandırılmış

bir eğitim anlayışını karşımıza çıkarmıştır. Baudrillard'ın perspektifinden bakıldığında, yüz yüze eğitim bile bir simülasyon hâline gelmiştir. Örneğin, fiziksel sınıflardaki eğitim süreci, öğrencileri belirli düşünce kalıplarına sokma sürecidir. Öğretmen ve öğrenci arasındaki etkileşim, doğrudan geri bildirim ve spontane tartışmalar, simülasyon ortamlarında tam anlamıyla gerçekleştirilemez. Bu açıdan, eğitim yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz aynı zamanda öğrencilerle belirli bir dünya görüşünü paylaşan bir simülasyon alanına dönüşebilir. Öğrenciler, eğitimi gerçeğin tek kaynağı olarak kabul edebilir ve alternatif bilgi edinme yollarını göz ardı edebilirler. Bu durum, eğitimin bireyleri belirli bir gerçekliği kabul etmeye yönlendirebileceği ve farklı bakış açılarını dışlayabileceği anlamına gelir. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, eğitimde teknolojinin yarattığı sanal dünyanın, gerçek eğitim deneyiminin yerini alabileceği endişesi öne çıkmıştır. Eğitim giderek daha fazla bir simülasyon hâline gelirken bilgi aktarımı da yüzeyselleşme ve ticarileşme riski taşımaktadır. Ancak teknoloji tabanlı öğretim yöntem ve teknikleri, formal ve informal eğitimde erişilebilirliği artırarak bazı fırsatlar sunmaktadır. Bu araçlar, bireyselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sağlayabilir ve öğrencilere farklı içeriklere ulaşma imkânı tanıyabilir. Oysa bu esneklik, eğitimi bireysel tüketime indirgeme ve toplumsal öğrenme deneyimlerini zayıflatma riskini de beraberinde getirmektedir.

Dijital ders materyalleri, interaktif eğitim platformları ve çevrimiçi dersler, öğrencilere ders içeriklerine zaman ve mekân bağımsız bir şekilde ulaşma imkânı tanır. Örgün eğitime tam anlamıyla katılım sağlayamayan bireyler için bu tür araçlar önemli bir fırsat sunsa da eğitimin bireyselleşmesiyle birlikte öğrencilerin geleneksel akademik ve sosyal öğrenme deneyimlerinden kopma riski de doğmaktadır. Teknoloji tabanlı öğrenme, informal eğitimde de önemli bir rol oynamaktadır. Online kurslar, eğitim videoları, podcast'ler ve dijital kütüphaneler, bireylere okul dışında da bilgi edinme fırsatı sunarak hayat boyu öğrenmeyi teşvik edebilir. Yine de bu tür öğrenme ortamları, bilginin hızla tüketildiği ve derinlikten uzaklaşıldığı bir simülasyon alanına dönüşmektedir. Öğrenciler, yüzeysel bilgiye hızlı erişim sağlarken, bilgiyi içselleştirmek yerine sürekli olarak bir içerikten diğerine geçebilir ve böylece öğrenme süreci, gerçek anlamından uzaklaşarak tüketim odaklı bir hâle gelebilir. Dolayısıyla teknoloji tabanlı öğretim yöntemleri, eğitime erişimi artırıp kişiselleştirme fırsatları sunmuş olsa da eğitim sürecini metalaştırma, bireyselleştirme ve yüzeyselleştirme gibi riskleri de beraberinde getirmektedir. Online tartışma forumları, grup projeleri ve sanal sınıflar, öğrencilere farklı bakış açılarını anlama ve fikir alışverişinde bulunma fırsatı sunarken, dijital etkileşimlerin yüz yüze iletişimin yerini tam anlamıyla alıp alamayacağı

öne çıkmaktadır. Sanal ortamda yürütülen tartışmalar, fiziksel sınıf ortamındaki spontane etkileşimlerin ve doğrudan deneyimlerin yerini tutamayabilir. Dijital platformlar aracılığıyla gerçekleştirilen iş birlikleri, yüzeysel etkileşimleri teşvik edebilir ama bireyler arasındaki gerçek bağları zayıflatabilir. Teknoloji tabanlı öğretimin bir diğer önemli yönü, öğrencilere dijital okuryazarlık becerileri kazandırmasıdır.

Dijital çağda bilginin nasıl araştırılacağı, değerlendirileceği ve kullanılacağı konusunda rehberlik sunan bu araçlar, öğrencilere medya okuryazarlığı ve eleştirel düşünme becerileri kazandırabilir. Lâkin dijital dünyada bilgiye erişimin kolaylaşması, aynı zamanda bilginin hızla tüketilmesi, yüzeyselleşmesi ve manipüle edilmesi gibi riskleri de beraberinde getirecektir. Öğrenciler, dijital içerikleri mantıksal bir süzgeçten geçirmeden hızlıca tüketme eğiliminde olabilir ve bu durum, eğitimi daha çok bir bilgi tüketim pratiğine dönüştürebilir. Bu bağlamda, teknoloji tabanlı öğretim yöntemleri bireysel ve profesyonel gelişime katkı sağlasa da eğitimi bir simülasyon hâline getirerek bireyleri gerçek deneyimlerden uzaklaştırma potansiyeline de sahiptir. Teknoloji, öğrenme süreçlerini hızlandırabilir, bazı bireysel ihtiyaçlara yanıt verebilir ancak eğitimde derinliği kaybettirdiği ve insan unsurunu zayıflattığı için yüz yüze eğitimin yerine geçemez.

Teknoloji tabanlı öğretim yöntem ve teknikleri ile öğrencilerin yüz yüze eğitim deneyimleri, teknolojinin eğitim alanındaki etkileriyle dönüşmeye başlamış ve bu geçiş, onları giderek daha fazla tüketici odaklı bir eğitim anlayışına yönlendirmiştir. Eğitim artık gerçek bilgi ve değerlerin aktarılmasından ziyade tüketime dayalı bir sistemin parçası olmuştur. Bu sistemde öğrenciler, yalnızca bilgi tüketicileri olarak görülmüş, eğitim ise bir meta hâline gelmiştir. Bu durum, eğitimin özünü oluşturan insani, sosyal ve duygusal değerlerin giderek önemsizleşmesine sebep olmaktadır. Teknolojinin eğitime entegrasyonu sürecinde bu değerler giderek önemsizleşmiş, eğitim sanal bir deneyime dönüşmüştür. Özellikle pandemi döneminde yaygınlaşan uzaktan eğitim modeli, eğitimi dijital bir platforma taşıyarak öğrencilerin fiziksel olarak bir arada bulunmasını engellemiştir. Bu durum, öğrencilerin bilgiye erişimini kolaylaştırırsa da eğitimin insani boyutunu büyük ölçüde zayıflatmıştır. Öğretmenler, öğrencilerle yüz yüze iletişim kuramadığı için öğrencilerin duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamakta zorlanmıştır. Ayrıca uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin dikkat dağınıklığı, motivasyon eksikliği ve yalnızlık gibi sorunlarla karşılaşması, eğitimin kalitesini düşürmüştür. Özellikle teknolojik altyapıya erişimi olmayan öğrenciler için ciddi bir fırsat eşitsizliği yaratılmıştır. Kırsal bölgelerde yaşayan veya sosyoekonomik durumu düşük olan

ailelerin yaşadığı yerlerde internet erişimi, bilgisayar veya tablet gibi teknolojik araçların eksikliği, bu öğrencilerin eğitimden geri kalmasına sebep olmuştur. Örneğin, bir öğrenci internet erişimi olmadığı için dersleri takip edememiş, bir diğeri ise bilgisayarı olmadığı için ödevlerini yapamamıştır. Bu durumda eğitim, herkes için erişilebilir olmalı ve hiçbir öğrenci teknolojik imkansızlıklar nedeniyle eğitimden mahrum kalmamalıdır.

Öte yandan özel okulların ve marka üniversitelerin yükselişi, eğitimin metalaşmasının en somut örneklerinden biridir. Baudrillard'ın tüketim toplumu eleştirisinde bu kurumlar, eğitimi bir statü sembolü hâline getirmiş ve eğitim sürecini bir tüketim nesnesine dönüştürmüştür. Özel okullar ve marka üniversiteler, sundukları prestijli eğitim imkânları vaatleriyle aileleri ve öğrencileri cezbetmiş ancak bu cazibe, gerçekte ne kadar kaliteli oldukları sorusu ve reklam ile pazarlama stratejileriyle yaratılan simülakr dünyasıyla birlikte karşımıza çıkmaktadır. Bu kurumlar, sundukları eğitimin kalitesini abartılı bir şekilde pazarlayarak, ailelere çocuklarının bu okullarda okuyarak başarılı ve mutlu bir geleceğe sahip olacağına dair vaatlerde bulunmaktadır. Fakat gerçekte sunulan eğitimin kalitesi, bu sözlerin çok gerisinde kalmıştır. Özel okullar, genellikle yüksek ücretler karşılığında lüks, fiziksel imkanlar sunarken eğitimin içeriği ve öğretmenlerin niteliği gibi temel unsurları göz ardı etmiştir. Bu durum, öğrencilerin gerçek bilgi ve beceriler kazanmasını engellemekte, onları birer tüketici konumuna indirgemıştır. Ayrıca eğitimde fırsat ve imkân eşitsizliği derinleşmiş, toplumsal sınıf ayrımlarını daha da belirgin hâle getirmiş, eğitimde adaletsizliği de körüklemiştir. Diplomalar, sertifikalar, ödüller ve rozetler gibi göstergeler, eğitimin kalitesini artırmak yerine gösteriş unsuru hâline gelmiştir. Bu belgeler, öğrencilerin başarısını ve yetkinliğini temsil etmekten ziyade onların hangi prestijli kurumlardan mezun olduğunu göstermek için kullanılmaktadır. Örneğin bir öğrenci marka bir üniversiteden mezun olduğunda, bu diploma onun iş bulma şansını artırabilir ancak bu durum öğrencinin gerçekte ne kadar bilgi ve beceriye sahip olduğunu yansıtmamaktadır. Bu sistem, öğrencileri gerçek bilgi ve becerilerden uzaklaştırırken onları yalnızca birer kâğıt parçası peşinde koşan bireyler hâline getirmektedir. Ayrıca özel okulların ve marka üniversitelerin yükselişi, eğitimde rekabeti artırmakta ve bu rekabet, öğrenciler üzerinde ciddi bir baskı oluşturmaktadır. Öğrenciler, sürekli olarak daha iyi notlar almak, daha fazla sertifika kazanmak ve daha prestijli okullara girebilmek için çaba sarf etmektedir. Bu durum, öğrencilerin psikolojik sağlığını da olumsuz etkilemekte ve onları tükenmişlik sendromu gibi sorunlarla karşı karşıya bırakmaktadır. Sonuç itibarıyla, eğitimin örgün ve yüz yüze olmasının önemi bir kez daha vurgulanmalıdır. Yüz yüze eğitim, öğrencilerin bilgi

edinmesini değil aynı zamanda sosyal, duygusal ve insani değerler kazanmasını sağlar. Öğretmen-öğrenci etkileşimi, sınıf içi tartışmalar ve akran ilişkileri, eğitimin insani boyutunu oluşturur. Öğretmenler, öğrencilerin akademik başarısının yanı sıra kişisel gelişimlerini de destekler. Öğrenciler, sınıf ortamında birbirleriyle etkileşim kurarak empati, iş birliği ve iletişim becerileri geliştirir. Bu beceriler, öğrencilerin gelecekteki hayatlarında karşılaşılabilecekleri zorluklarla başa çıkmalarını sağlayacak temel unsurlardır. Ayrıca öğretmenlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilmesi için gerekli eğitimler verilmeli ve dijital eğitim materyalleri her öğrencinin erişimine açık hâle getirilmelidir.

Baudrillard, çağdaş toplumda gerçekliğin yerini simülakrların aldığını söyler. Eğitimi daha otantik hale getirmek için proje tabanlı öğrenme, deneyimsel öğrenme, saha çalışmaları ve toplum temelli eğitim teşvik edilmelidir. Örneğin, sosyal hizmetler eğitimi alan bir öğrenci, sınıfta teorik bilgi almak yerine doğrudan sahada çalışarak öğrenmelidir. Diploma, Baudrillard'ın simülakr kavramına uygundur. Çünkü bilgiye sahip olmanın gerçek bir göstergesi değil, yalnızca bir semboldür. Bunu aşmak için de yetkinlik bazlı eğitim (competency-based education) ve portföy değerlendirme sistemleri geliştirilmelidir. İş dünyası ve akademi, belge yerine beceriye odaklanmalı; bireylerin gerçek bilgi ve deneyimlerini gösterebilecekleri sistemler oluşturulmalıdır. Simülasyon ve sanal gerçeklik eğitimde giderek daha fazla yer almakta ancak bu durum, öğrencilerin gerçek dünyadan tamamen kopmasına neden olabilir. Bu nedenlerden dolayı eğitimde artırılmış ve sanal gerçeklik kullanılırken, öğrencilerin gerçek hayat deneyimleriyle bağlantılı kalmaları sağlanmalıdır. Teknoloji, insanî değerleri ve deneyimleri dışlamamalı; düşünme becerileri, etik farkındalık ve empatiyi de geliştiren araçlar olmalıdır. Netice itibarıyla, eğitimde teknolojinin kullanımı kadar, insanî değerlerin ve sosyal etkileşimin de büyük bir önemi vardır. Yüz yüze eğitim, öğrencilerin kişisel gelişimleri ve insani beceriler kazanmaları açısından vazgeçilmezdir. Baudrillard'ın simülakr görüşüne ithafen beceri ve yetkinliklere dayalı bir eğitim anlayışının benimsenmesi gerektiği önemlidir. Proje tabanlı ve deneyimsel öğrenme gibi yöntemler, öğrencilerin gerçek dünya deneyimlerini kazanmalarını sağlarken, dijital teknolojilerin de bu süreci destekleyecek şekilde kullanılmalıdır. Eğitimdeki dijital dönüşüm, insanî değerleri dışlamamalı aksine empati, etik farkındalık ve düşünme becerileri gibi temel becerileri geliştiren araçlara dönüşmelidir. Bu idealler doğrultusunda, eğitim hem bilgi hem de deneyim odaklı bir hâle gelerek, öğrencilerin hem akademik hem de kişisel açıdan güçlü bir geleceğe adım atmaları sağlanabilir.

KAYNAKLAR

- Adanır, O. (2004). *Baudrillard'ın simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler* (2. bs.). İzmir: Dokuz Eylül.
- Adaş, M. (2018). *Heidegger ve Baudrillard'da teknik ve teknoloji kavramı*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Alatlı, A. (2001). *Kükreyen '20'ler – Ekonomi (1): Tarih, tekerrür ve ekonomik krizler*. TRT 2 Belgesel Metinleri. <https://www.alevalatli.com.tr/kukreyen-20ler-ekonomi-1/>
- Altunel, M. (2018). STEM eğitimi ve Türkiye: Fırsatlar ve riskler. *SETA Perspektif*, (207).
- Ansal, H. (1996). *Esnek üretimde işçiler ve sendikalar (post-fordizm'de üretim esnekleşirken işçiye neler oluyor?)* Birleşik Metal-İş Sendikası.
- Arslan, B. (2017). Eğitimle ilgili temel kavramlar. V. Sönmez (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (14. baskı, ss. 1-20). Ankara: Anı.
- Arslan, N., Bozan, M. A., & Ayar, M. C. (2023). Sınıf öğretmenlerinin eğitimde oyunlaştırmaya ilişkin görüşleri. *Harran Maarif Dergisi*, 8(2).
- Arslanoğlu, İ. (2012). *Eğitim felsefesi*. Ankara: Nobel.
- Arslanoğlu, İ. (2015). *Genel sosyoloji* (2. bs.). Ankara: Gazi.
- Aslan, V. U. (2017). Toplumsalın yitik öznesi ya da metanın fetiş karakteri. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (23), 159-178.
- Atay, S., Ceylan, S., Teker, S. Ç., Keskin, H., & Tatoğlu, E. (2023). *Çalışan eğitiminde dönüşüm: En iyi uygulama örneği olarak uzaktan eğitim kapısı*. Ankara: T.C. Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi.
- Aydın, M., & Akto, A. (2021). Paulo Freire ve eğitim felsefesi. *Şarkiyat İlmi Araştırmalar Dergisi*, 13(3), 1176-1191.

- Aydın, N., & Önal, S. (2023). Paulo Freire'nin eleştirel eğitim felsefesi anlayışında öğretmenin rolü ve özellikleri. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 9(74), 4143-4154.
- Bahçeci, F., & Uşengül, L. (2018). Eğitim ve öğretim uygulamalarında yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Trakya Eğitim Dergisi*, 8(4), 703-720.
- Baltacıoğlu, İ. H. (1972). *Türk'e doğru*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin evrimi* (C. Soydemir, Çev.; 14. bs.). İstanbul: Doğu Batı.
- Başaran, İ. E. (2007). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: Ekinoks Eğitim.
- Baudrillard, J. (1998). *Üretimin aynası* (O. Adanır, Çev.). İzmir: Dokuz Eylül.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri* (O. Adanır & A. Bilgin, Çev.; 2. bs.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Baudrillard, J. (2010). *Sessiz yığınların gölgesinde – Toplumsalın sonu* (O. Adanır, Çev.; 4. bs.). İstanbul: Doğu Batı.
- Baudrillard, J. (2011a). *Nesneler sistemi* (O. Adanır & A. Karamollaoğlu, Çev.; 2. bs.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Baudrillard, J. (2011b). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.; 6. bs.). İstanbul: Doğu Batı.
- Baudrillard, J. (2011c). *Karnaval ve yamyam* (O. Adanır, Çev.; 1. bs.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Baudrillard, J. (2012). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği* (O. Adanır, Çev.; 2. bs.). İstanbul: Doğu Batı.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (O. Adanır, Çev.; 4. bs.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Baudrillard, J. (2017). *Tüketim toplumu* (N. Tural & F. Keskin, Çev.; 9. bs.). İstanbul: Ayrıntı.
- Bayraktar, O. (2022a). Eğitimde insani alanlar sorunu ve dijitalleşme. M. Narin (Ed.), *International Ankara Congress on Scientific Research VI* (s. 619-629).
- Bayraktar, O. (2022b). *Ontoloji ve epistemoloji arasında eğitim sorunu*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Bayram, A. (2017). Eğitimle ilgili temel kavramlar. V. Sönmez (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (14. baskı, ss. 1-20). Ankara: Anı.
- Bayram, Y. (2007). Postmodernizm (modernizm ötesi). “Postmodernizm üzerine”. *Baykara*, (5), 37-39.
- Belek, M. (2022). *Jean Baudrillard ve postmodern gerçeklik üzerine bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Berktaş, S., & Oraklıbel, R. D. (2021). Sanayi Devrimi ile gelen değişim: İş bölümü ve yabancılaşma. *Atlas Ulusal Sosyal Bilimler Dergisi*, (6).
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education*. Allyn and Bacon.
- Bozkurt, A., & Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim’14 – XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* içinde (ss. 147-156). Mersin Üniversitesi.
- Canbaz, Ç. (2022). *Oyun yoluyla çocuklar için felsefenin kavramsal temelleri*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü* (3. bs.). İstanbul: Paradigma.
- Cevizci, A. (2021). *Eğitim felsefesi* (8. baskı). İstanbul: Say.
- Ceylan, Y. (2022). *Jean Baudrillard ve hipergerçeklik*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Cook, D. T. (2000). The rise of the toddler as subject and as merchandising category in the 1930s. M. Gottdiener (Ed.), *New forms of consumption: Consumers, culture and commodification* içinde (ss. 111-130). Lanham: Rowman and Littlefield Publishers Inc.
- Coşgun Solak, M., & Yıldırım, T. (2024). Herbert Marcuse’nin “Kültür Endüstrisi” eleştirisi: Tüketimcilik ve sahte ihtiyaçlar. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 6(1), 22-33.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni: Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (S. Beşir Demir, Çev.; 3. bs.). Eğiten Kitap.
- Çakır, H. & Uluyol, Ç. (2014). Mobil öğrenme. H. Çakır & S. Eryılmaz (Ed.), *Eğitimciler için bilişim teknolojileri* içinde (ss. 481-506). Ankara: Pegem.

- Çam, N. (2019). *Jean Baudrillard'ın felsefesinde gerçeklik problemi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Çankaya, K. (2022). *Medya ve tüketim I*. Eğitim.
- Çelebi, V. (2013). Michel Foucault'da bilgi, iktidar ve özne ilişkisi. *Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 5(1).
- Çelik, O. (2022). *Tüketim kültürünün oluşturulmasında okulun rolünün Baudrillard perspektifinden incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Çelikkaya, H. (2006). *Eğitim bilimlerine giriş (eğitimcilik ve öğretmenlik)* (3. baskı). İstanbul: Alfa.
- Çetin, O. U. (2015). Küreselleşmenin eğitimin farklı boyutları üzerindeki etkileri. *Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 75-93.
- Çiçek, Z. (2022). Gösterişçi tüketim davranışı ekseninde yeni orta sınıfların tüketim pratikleri. *ODÜSOBİAD*, 12(2), 1339-1364.
- Dağ, A. (2009). *Jean Baudrillard'da simülasyon kavramını temellendirme çabası*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Davutoğlu, N. A. (2020). Üçüncü ve dördüncü sanayi devrimleri arasındaki temel ve sistematik farklılıkların determinist bir yaklaşımla analizi. *Management and Political Sciences Review*, 2(1), 176-194.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu* (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Demir, Z. (2018). Karl Marx'ın bakış açısından kapitalist toplumda yabancılaşma ve sonuçları. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5), 63-74.
- Demircioğlu, A. (2023). Eğitimin felsefî temelleri. N. Cemaloğlu & F. Şahin (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (2. Baskı, ss. 77-113). Ankara: Pegem.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2007). The discipline and practice of qualitative research. *The landscape of qualitative research* (pp. 4-39). SAGE Publications.
- Dikmen, M. (2016). *Jean Baudrillard ve postmodernizm*. Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

- Dinçer, M. (2003). Eğitimin toplumsal değişme sürecindeki gücü. *Ege Eğitim Dergisi*, 3(1), 102-112.
- Doğan, T. G. (2015). Sosyal medyanın öğrenme süreçlerinde kullanımı: Ters-yüz edilmiş öğrenme yaklaşımına ilişkin öğrenen görüşleri, *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 24-48.
- Dombaycı, M. A., & Ulu, A. (2024). Baudrillard'ın perspektifinden eğitimde gerçek ve sanalın kesişimi: Simülakr ve simülasyon. *4th USBED Conference Book* içinde (ss. 169-182). İstanbul Topkapı Üniversitesi, Türkiye. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14092633>
- Duman, M. Ç. (2022). Toplum 5.0: İnsan odaklı dijital dönüşüm. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, İstanbul Üniversitesi.
- Duran, V., Kaymakcı, G., & Ünal, A. (2020). Bir simülasyon olarak eğitim ve eğitim programları. *Kastamonu Education Journal*, 28(3), 568-584.
- Duranlar, Ş. (2019). *Baudrillard'ın teknoloji eleştirisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Durhan, G. (2020). Aristoteles'te tekhné olarak sanatın epistemik değeri. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1983.
- Ekici, G. (2021). 21. yüzyılda eğitim biliminde yönelimler. G. Ekici (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (4. baskı, ss. 483-522). Ankara: Vizetek.
- Enfield, J. (2013). Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia students at CSUN. *TechTrends*, 57(6), 14-27.
- Ergün, M. (2009). *Eğitim felsefesi* (2. bs.). Ankara: Pegem.
- Eryiğit, S. (2001). Modernizm postmodernizm ve organizasyon yaklaşım. *Kamu-DS*, 6(2).
- Eskicumalı, A. (2013). Eğitimin temel kavramları. Y. Özden & S. Turan (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (3. baskı, ss. 1-22). Ankara: Pegem.
- Eyel, C. Ş., & Şen, B. (2020). Influencer pazarlama ve tüketicilerin influencer'lara yönelik tutumlarının satın alma niyeti üzerindeki etkisi. *Atlas Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(5), 7-29.

- Filiz, S. (2023). Eğitim ve öğrenme ortamı olarak okul ve sınıf. N. Cemaloğlu & F. Şahin (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (2. bs., ss. 397-427). Ankara: Pegem.
- Filiz, S. B. (2017). Eğitimle ilgili temel kavramlar. M. Çağatay Özdemir & S. Arslangiray (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (4. bs., ss. 1-30). Ankara: Pegem.
- Forster, N. S. (2006). The analysis of company documentation. In M. David (Ed.), *Documentary research* (pp. 83-106). SAGE Publications.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.; 6. bs.). Ankara: İmge.
- Freire, P. (2003). *Ezilenlerin pedagojisi* (D. Hattatoğlu, Çev., 4. baskı). İstanbul: Ayrıntı.
- Gedikli, M. E., & Gedikli, B. (2021). Herbert Marcuse’da olgusallığın analizi ve özgürlüğün imkânlarından biri olarak doğaya sanatsal bakış. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 14(2), 63-83.
- Gencel, İ. E. (2021). Eğitimin felsefi temelleri. G. Ekici (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (4. baskı, ss. 77-109). Ankara: Vizetek.
- Gökalp, Z. (1972). *Hars ve medeniyet*. Ankara: Diyarbakır’ı Tanıtma ve Turizm Derneği.
- Güleç, C. (2015). Thorstein Veblen ve gösterişçi tüketim kavramı. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(38), 62-82.
- Günay, D. (2017). Teknoloji nedir? Felsefi bir yaklaşım. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 163.
- Günay, İ. E. (2021a). Baudrillard’ın simülasyon kuramında insanın simülakra dönüşümü ve kitle iletişim araçlarının etkisi üzerine bir değerlendirme. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, 7, 109-126.
- Günay, İ. E. (2021b). *Jean Baudrillard ve simülasyon kuramı: Bir simülakra olarak sarı yelekliler*. Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Gündüz, A. (2019). *Bir gerçeklik üretim mekânı olarak sosyal medya: Baudrillard okuması*. Yüksek Lisans Tezi, Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mardin.
- Gündüz, M. (2013). Modern eğitimin doğuşu ve alternatif eğitim paradigmaları. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Eğitim Felsefesi Özel Sayı 1*.
- Güneş, A. (2022). Dijital kültür. T. V. Yüzer & M. Kesim (Ed.), *Açık ve uzaktan öğrenmenin dijital dönüşüm boyutu* içinde (ss. 41-53). Ankara: Pegem.

- Gürgün, H. (2021). Mimêsis kavramı, üç yansıma kuramı ve bu kavramın temel sanat akımları üzerine etkisi. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 51, 349-366.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 65-84.
- Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin durumu* (S. Savran, Çev.; 5. bs.). İstanbul: Metis.
- Hesapçıoğlu, M. (2004). Postmodern/küresel toplumda eğitim, okul ve insan hakları. O. Oğuz, A. Oktay & H. Ayhan (Ed.), *21. yüzyılda eğitim ve Türk eğitim sistemi* içinde (2. baskı, ss. 31-64). İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi.
- Horzum, I. (2008). *Modernizm ekseninde doğa içerikli reklâmların göstergibilimsel incelenmesi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Illich, I. (2006). *Okulsuz toplum* (C. Öner, Çev.; 1. bs.). İstanbul: Oda.
- İhtiyaroğlu, N. (2023). Yirmi birinci yüzyılda eğitim alanındaki yönelimler. N. Cemaloğlu & F. Şahin (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (2. Baskı, ss. 429-482). Ankara: Pegem.
- İlden, A., & Dombaycı, M. A. (2024). Eğitimde etik değerler ve felsefi temelleri: Öğrencilere etik değerlerin kazandırılması. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi (USBED)*, 6(11), 367-382.
- İpek, S. (2023). Kapitalizm ve sosyal adalet ilişkisi üzerine bir değerlendirme. *International Journal of Entrepreneurship and Management Inquiries*, 7(12), 72-81.
- İşler, H. (2021). 1. ve 2. sanayi devrimlerinin mesleki ve teknik eğitim sistemleri üzerindeki etkileri. *Studies in Educational Research and Development*, 5(1), 72-84.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 higher education edition*. Austin, TX: The New Media Consortium.
- Karaaslan, A. (2014). Web. H. Çakır & S. Eryılmaz (Ed.), *Eğitimciler için bilişim teknolojileri* içinde (ss. 157-202). Ankara: Pegem.
- Karaca, Y. (2010). *Reklamlarda kadın imgesi ve tüketim kültürü oluşturmadaki rolü: Ulusal televizyon reklamlarına ilişkin bir uygulama*. Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Karapınar, A. (2017). Gerçeklik ve hipergerçeklik: Baudrillard ve G. Debord anlatılarından hareketle hakikatin yeniden inşası. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53).

- Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel.
- Karataş, H. (2021). 21. yy. becerilerinden robotik ve kodlama eğitiminin Türkiye ve dünyadaki yeri. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 10(30), 693-729.
- Karataş, İ. H. (2013). Eğitimin toplumsal temelleri. Y. Özden & S. Turan (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (3. baskı, ss. 109-128). Ankara: Pegem.
- Kardaş, F., & Yeşilyaprak, B. (2015). Eğitim ve öğretimde güncel bir yaklaşım: Teknoloji destekli esnek öğrenme (flipped learning) modeli. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 48(2), 103-121.
- Kayacan, B., Özel, Y., & Irmak, Y. (2016). Geçmişten günümüze montajı kullanıcı tarafından yapılan mobilyaların sektördeki yeri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 15(30), 153-166.
- Keskin, H. (2020). Postmodernizm bağlamında tüketim kültürü ve reklamlara yansımaları: Postmodern reklam örneği olarak QNB Finansbank 2020 yılbaşı reklamının göstergebilimsel analizi. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(2), 119-148.
- Kılınç, B., & Kılınç, E. P. (2014). ‘Gösteri toplumu’: Geleneksel anlatı sinemasının simgesel düzenlemeleri üzerine düşünmek. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(2), 125-139.
- Kılınç, D. B. (2010). Herbert Marcuse ve özgürlük: Bilimden ütopya. Ç. Veysel & Z. Aşkın (Ed.), *Afşar Timuçin’e armağan* içinde (ss. 253-269). İstanbul: Etik.
- Kırık, A. M. (2017). Yeni medya aracılığıyla değişen iletişim süreci: Sosyal paylaşım ağlarında gençlerin konumu. *Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 230-261.
- Kırılmaz, H., & Ayparçası, F. (2016). Modernizm ve postmodernizm süreçlerinin tüketim kültürüne yansımaları. *İnsan & İnsan*, 3(8), 32-58.
- Kızılkaya, E. İ. (2001). *Thorstein B. Veblen’in iktisat düşüncesi: Kapitalizmin ruhuna farklı bir bakış*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kızıltan, Ö. (2023). Prof. Dr. İbrahim Arslanoğlu'nun kültür, eğitim ve toplumsal bütünleşme üzerine görüşleri bağlamında Türkiye'de ortaöğretim sorunları ve çözüm önerileri. M. A. Dombaycı (Ed.), *Toplumsal bütünleşme bağlamında eğitim: Prof. Dr. İbrahim Arslanoğlu'na armağan* içinde (1. baskı, ss. 414-427). Ankara: Net Kitaplık.

- Koca, D. (2020). Sanayi devrimlerinin tarihsel arka planı ve işgücü becerileri üzerindeki yansımaları. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(31), 4531-4558.
- Koç, M. (2018). *Modern ve postmodern reklamlar: göstergebilimsel bir analiz*. Doktora Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Köktürk, A. (2016). *Modern dünya sistemi, 2. cilt: Avrupa-Dünya sisteminin pekiştirilmesi ve merkantilizm, 1600-1750* (I. Wallerstein'den uyarlanmıştır, L. Boyacı, Çev.). İstanbul: Bakış.
- Küllü, B. (2019). Kükreyen Yirmiler'den Büyük Buhran'a modern zamanlar: Endüstriyel hayatımızın belirli evrelerinin eleştirisi. 2. *İşletme Tarihi Konferansı Bildiriler Kitabı* içinde (ss. 13-18). İstanbul Marmara Üniversitesi, Beta.
- Marcuse, H. (1990). *Tek boyutlu insan* (A. Yardımlı, Çev., 2. baskı). İstanbul: İdea.
- Milman, N. B. (2012). The flipped classroom strategy: What is it and how can it best be used? *Distance Learning*, 9(3), 85.
- Munar, A. M. (2018). Hyper academia. *International Journal of Tourism Cities*, ss. 1-18.
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal araştırma yöntemleri: Nitel ve nicel yaklaşımlar* (S. Özge, Çev.; 7. bs., 1. Cilt). İstanbul: Yayın Odası.
- Norris, T. (2006). Hannah Arendt & Jean Baudrillard: Pedagogy in the consumer society. *Studies in Philosophy and Education*, 25, 457-477.
- Okuyan, H., & Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramında ayartma kavramı. *Uluslararası Din & Felsefe Araştırmaları Dergisi*, 29-45.
- Orman, T. F. (2023). Risk toplumu, çocukluğun krizi ve yetişkinleşen çocuklar. M. A. Dombaycı (Ed.), *Toplumsal bütünleşme bağlamında eğitim: Prof. Dr. İbrahim Arslanoğlu'na armağan* içinde (1. baskı, ss. 266-283). Ankara: Net Kitaplık.
- Özbay, Ö., & Sarıca, R. (2019). Ters yüz sınıfa yönelik gerçekleştirilen çalışmaların eğilimleri: Bir sistematik alanyazın taraması. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 5(2), 332-348.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.

- Özden, Y. (2013). Eğitimde yeni bakış açıları. Y. Özden & S. Turan (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (3. baskı, ss. 233-250). Ankara: Pegem.
- Özdil, T. A. (2022). Jean Baudrillard'ın felsefesinde reklam. *Akademik Sosyal Araştırmalar*, 6(19), 221-228.
- Özek, B. Y., & Sincer, S. (2024). Yükseköğretimde dijital dönüşüm: Çevrim içi ve hibrit uygulamaların geleneksel eğitim sistemine entegrasyonu. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 14, 1170-1193.
- Özkahveci, E., Civek, F., & Ulusoy, G. (2022). Endüstri 5.0 döneminde metaverse (kurgusal evren)'ün yeri. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(50), 398-409.
- Özsoylu, A. F. (2017). Endüstri 4.0. Çukurova Üniversitesi *İİBF Dergisi*, 21(1), 41-64.
- Öztürk, E. (2018). Türkiye ve Fransa'da 1968: Fransa'daki Mayıs ayaklanmasını başlatan öğrenci hareketinden farklı yönleriyle Türkiye'de sosyalist öğrenci hareketi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(34), 371-415.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal araştırmalara giriş: Nicel ve nitel yaklaşımlar*. Siyasal.
- Rifkin, J. (2014). *Üçüncü sanayi devrimi: Yanal güç, enerjiyi, ekonomiyi ve dünyayı nasıl dönüştürüyor* (P. Sıral & M. Başekim, Çev.; 1. bs.). İstanbul: Doğan Kitap.
- Sak, R., Sak, İ. T. Ş., Şendil, Ç. Ö., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-256.
- Sakar, Z. M., & Atlı, C. (2023). Arşiv belgeleri ışığında 1948-1950 yıllarında Türkiye'ye yapılan Marshall yardımları. Y. Pustu, A. Şenel, & H. Y. Karacabey (Ed.), *Türkiye İktisat Kongresi 2023 Bildiriler Kitabı* içinde (ss. 1725-1741). Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Sandlin, J. A., Burdick, J., Norris, T., & Hoechsmann, M. (2012). Erosion and experience: Education for democracy in a consumer society. *Review of Research in Education*, 36, 139-168.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm* (A. Güçlü, Çev.; 2. bs.). İstanbul: Bilim ve Sanat.

- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., & van der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Sırakaya, M. (2018). Kodlama eğitime yönelik öğrenci görüşleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(2), 79-90.
- Slattey, M. (2014). *Sosyolojide temel fikirler* (Ö. Balkız, G. Demiriz, H. Harlak, C. Özdemir, Ş. Özkan & Ü. Tatlıcan, Çev.; 6. bs.). İstanbul: Sentez.
- Somyürek, S. & Ünal, M. (2023). Eğitim teknolojisinin temelleri. N. Cemaloğlu & F. Şahin (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (2. Baskı, ss. 243-279). Ankara: Pegem.
- Sönmez, V. (2017). Eğitim felsefesinin temelleri. V. Sönmez (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (14. baskı, ss. 21-82). Ankara: Anı.
- Şad, S. N. & Yokuş, G. (2021). Eğitimin teknolojik temelleri. G. Ekici (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (4. baskı, ss. 313-350). Ankara: Vizetek.
- Şahin, E. (2021). Eğitimin sosyal ve toplumsal temelleri. G. Ekici (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (4. baskı, ss. 111-146). Ankara: Vizetek.
- Şenel, O. (2024). Modernite süreci ve bir meta olarak reklam: Göstergebilimsel bir analiz. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 13, 74-91.
- Şeren, B. (2017). Bir bilim olarak eğitimin toplumsal temelleri. M. Çağatay Özdemir & S. Arslangiray (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (4. baskı, ss. 80-99). Ankara: Pegem.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. (2011). *Endüstriyel otomasyon teknolojileri: PLC programlama (523EO0322)*. <https://aranmakina.com/cnc-makinelerinde-otomasyonun-avantajlari>
- Terashima, N., Tiffin, J., & Rajasingham, L. (1999). Experiment of virtual space distance education system using the objects of cultural heritage. *IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*.
- Tezcan, M. (2017). Eğitimin toplumsal temelleri. V. Sönmez (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (14. baskı, ss. 83-106). Ankara: Anı.

- Tiffin, J. (2002). The HyperClass: Education in a broadband internet environment. *Proceedings of the International Conference on Computers in Education (ICCE'02)* (ss. 1-7). IEEE.
- Topal, Ç. (2017). Meta fetişizmi: Latourcu bir okuma denemesi. *Mediterranean Journal of Humanities*. 1340-1364.
- Topaloğlu, M. (2020). Eğitimde dijital dönüşüm: Mobil öğrenmenin mental iyi oluş düzeyi açısından incelenmesi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 65-78.
- Ulu, A., & Dombaycı, M. A. (2024). Tüketim toplumu ve teknoloji: Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamında eğitim. *4th USBED Conference Book* içinde (ss. 65-81). İstanbul Topkapı Üniversitesi.
- Uluyol, Ç., Çakır, H. & Eryılmaz, S. (2014). Web temelli eğitim. H. Çakır & S. Eryılmaz (Ed.), *Eğitimciler için bilişim teknolojileri* içinde (ss. 429-448). Ankara: Pegem.
- Üçgül, M., Çetin, İ., Yükseltürk, E., & Top, E. (2021). *Robotik ve kodlama: Ortaokul*. Ankara: Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK).
- Ülken, H. Z. (2013). *Eğitim felsefesi* (3. baskı). Ankara: Doğu Batı.
- Ünal, M. (2021). Eğitimle ilgili temel kavramlar. G. Ekici (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (4. baskı, ss. 1-28). Ankara: Vizetek.
- Ünsal, H. (2017). 21. yüzyılda eğitim bilimlerinde yeni yönelimler. M. Çağatay Özdemir & S. Arslangiray (Ed.), *Eğitim bilimine giriş* içinde (4. baskı, ss. 281-310). Ankara: Pegem.
- Ünsal, H. (2018). Ters yüz öğrenme ve bazı uygulama modelleri. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi (GEBD)*, 4(2), 39-50.
- Üsküplü, Z. D. Y. (2019). *Eğitim sosyolojisi açısından 21. yüzyıl becerileri: Türkiye’de çocuk üniversiteleri modeli*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Veblen, T. (2005). *Aylak sınıfın teorisi* (Z. Gültekin & C. Atay, Çev.). İstanbul: Babil.
- Yağan, S. A. (2023). Yükseköğretimde mobil öğrenme: Bir karma araştırma sentezi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 108-125.

- Yavuz Konokman, G., & Ayçiçek, B. (2020). Hayat boyu öğrenme programlarına ilişkin farkındalık: Program geliştirme çerçevesinden. H. Kaygın, İ. Ç. Ulus, & B. Çukurbası (Ed.), *Hayat boyu öğrenme: Teoriler, araştırmalar ve eğilimler* içinde (ss. 317-350). Ankara: Pegem.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Yıldırım, M. (2018). Simülasyon evreninde ürün yerleştirme uygulamaları: Truman Show analizi. *Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları E-Dergisi*, 1(1), 115-129.
- Yıldız Aybek, H. S. (2017). Yetişkin öğrenenlerin kitlesel açık çevrimiçi derslere ilişkin görüşleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi (AUAd)*, 3(1), 188-208.
- Yıldız, N. (2008). Neoliberal küreselleşme ve eğitim. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11, 13-32.
- Yılmaz, R. M., & Göktaş, Y. (2018). Artırılmış gerçeklik teknolojisinin eğitimde kullanımı. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 47(2), 510-537.
- Yılmaz, Z. (2016). Paulo Freire'nin felsefesinde özgürleşmenin aracı olarak eğitim. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 22, 299-313.
- Yolcu, H. H. (2015). Harmanlanmış (karma) öğrenme ve uygulama esasları. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 33(1), 255-260.
- Yurtoğlu, N. A. (2019). *Gerçeklik, sanallık ve sosyal medya: Baudrillard üzerinden bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi. Atılım Üniversitesi, Ankara.
- Yüksel, H. S., & Canlı, S. (2019). Oyunlaştırma ve öğrenci katılımı: Lisans eğitiminde bir durum çalışması. *SPORMETRE*, 17(2), 92-109.
- Yüner, B. (2023). Eğitim sistemlerinin sorunları ve çözüm önerileri. N. Cemaloğlu & F. Şahin (Ed.), *Eğitime giriş* içinde (2. Baskı, ss. 483-517). Ankara: Pegem.
- Zabun, B. (2017). Toplumsal değişme üzerinde etkili olan faktörler. Z. Kızmaz & H. Beşirli (Ed.), *Değişim sosyolojisi* içinde (ss. 84-102). İstanbul: Lisans.
- Zengin, F. (2021). Yapay zekâ ve kişiselleştirilmiş seyir kültürü: Netflix örneği üzerinden sanat eserinin hiper kişiselleştirilmesi. *TRT Akademi*, 6(13), 700-727.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..