

Baudrillard Sosyolojisinde Toplumsal Anlam

Social Meaning in Baudrillard Sociology

Ahmed Hamza ALPAY *

Makale Bilgisi

Geliş Tarihi: 16.12.2024

Kabul Tarihi: 19.09.2025

Doi: 10.20296/tsadergisi.1602788

Anahtar Sözcükler:

Jean Baudrillard
Simgesel değişim
Simülak,
Simülasyon
Toplumsal anlam

ÖZET

Baudrillard'ın gerçeklik nosyonu, eylemlerini rasyonel olarak şekillendirebilecek aktif özne varsayımına aykırıdır. Baudrillard'a göre toplumsal sözcüğü muğlaklık içindedir. Soyut ya da daha somut sosyolojik sınıflandırmasında kesin bir teorik formülasyonu kabul etmemiştir. Baudrillard'ın temel iddiası, değeri disiplinler bir kültürel kod tarafından belirlenen nesnelere, göstergeler hâline geldiğidir. Bu kodlamada, işaretler arasındaki simgesel ilişki fikri tüketilir. Bu makalenin konusunu Baudrillard sosyolojisinde simgesel değişim ve hipergerçeklik yoluyla toplumsal anlamın nasıl ortaya çıktığı oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Baudrillard sosyolojisindeki simülakr, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını referans olarak alıyorum ve makaleyi bu kavramlar ekseninde sınırlandırıyorum. Bu makalede, Baudrillard sosyolojisinde simgesel olan temaları, nitel paradigmadan hareketle içerik analizi yoluyla inceliyorum. Baudrillard sosyolojisinin dikkatli bir değerlendirmesinin yapılmasını ve aktif öznelerin toplumsal varlığını sürdürmede tüketim toplumunun etkisinin anlaşılmasını amaçlıyorum. Baudrillard sosyolojisinde gerçekliği sembolize etmek için bireyler üstü sosyal yapı ve güçlerin nesnel sınırlamalarını vurguluyorum. Aktif öznelerin toplumsal anlamı oluşturmada, simgesel değişim ve hipergerçeklik yoluyla gündelik pratik dünyasında geçici bir şekilde konumlandığını ileri sürüyorum. Bu doğrultuda, toplumsal anlamın nasıl oluştuğunu vurgulayarak bu makaleyi literatürde farklı kılmayı hedefliyorum.

Article Information

Submission: 16.12.2024

Acceptance: 19.09.2025

Doi: 10.20296/tsadergisi.1602788

Key Words:

Jean Baudrillard
Symbolic exchange
Simulacrum
Simulation
Social meaning

ABSTRACT

In contemporary societies saturated by media and consumption, the question of how social meaning is produced has become increasingly complex. Drawing on Jean Baudrillard's sociology, this study examines how meaning emerges through processes of simulation, simulacra, and hyperreality, challenging the traditional assumption of an active, rational subject who shapes social reality. Baudrillard conceptualizes the "social" as inherently ambiguous and argues that objects gain significance not through inherent properties but through culturally coded systems of signs. Within this framework, meaning is no longer grounded in reality but circulates through symbolic exchanges among signs. This study aims to analyze how symbolic transformation and hyperreality contribute to the construction of social meaning in Baudrillard's thought. A qualitative research design was employed, using content analysis to systematically examine key concepts in Baudrillard's theoretical framework, particularly simulacrum, simulation, and hyperreality. The analysis focuses on how these concepts redefine the relationship between subject, object, and social structure. The findings indicate that social meaning is not produced by autonomous subjects but emerges within a system of signs shaped by consumer culture. Individuals participate in symbolic exchanges that temporarily position them within hyperreal contexts, where distinctions between reality and representation become blurred. Moreover, supra-individual structures and cultural codes impose limitations on how reality is perceived and symbolized. The study concludes that Baudrillard's sociology offers a critical perspective on the construction of social meaning, emphasizing the dominance of symbolic systems over individual agency. It is suggested that future research further explore the implications of hyperreality for identity formation and social interaction in digital and consumer-driven environments.

Atıf İçin

Alpay, A. H. (2026). Baudrillard Sosyolojisinde Toplumsal Anlam. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 30(1), 45-55. doi: 10.20296/tsadergisi.1602788

* Dr. Öğr. Üyesi, Bayburt Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Sağlık Bakım Hizmetleri Bölümü, Bayburt, ahamzaalpay@bayburt.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8781-6939>

GİRİŞ

Bir işlevi yerine getiriyor gibi görünen her şey, soyutlama işlevselliğinin bir işareti hâline gelir. Dünya, tüm nesnelere hızlı genişleme fikrine hizmet eden sistemlerin egemenliğine girdi: Hız, teknoloji, verimlilik, otonomi (Bishop & Phillips, 2007, s. 135). Bu gerçeklik ister kendi başına bilinebilen bağımsız bir gerçeklik olsun; ister imgeler, metinler ve diğer temsil pratikleri tarafından üretilen bir alanla ilgili olsun, çeşitli nedenlerle özneler tarafından kabul edilir (Lundborg, 2016, s. 256). Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada algılarımız, düşsel adlı bir bahaneye sahiptir. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasında gerçeklik, simgesel modelin kopyasından başka bir şey olamamaktadır. Paradoksal bir şekilde gerçeklik bizim için hakiki bir ütopyaya dönüşmüştür. Oysa bu ütopyanın gerçekleşme olasılığı sıfırdır (Baudrillard, 2011a, s. 170). Böylece hikâye dünyası, zaman ve mekânın anlatı modelleri, tekrarlayan anlatı stratejilerinin soyut temsilleridir (Grishakova, 2006, s. 20). Bu soyut temsiller, gerçeklikle ilişkilerinin herhangi bir şekilde sorgulanmasını önleme eğiliminde olan simülasyon pratiklerinin başka bir ifadesidir. Herhangi bir teorik girişim gerçekliği haritalamak için simülasyon çağında yer almaktadır. Bu, Jean Baudrillard'ın kendisini ve diğer teorik konumlarını içerir. Rex Butler'ın öne sürdüğü gibi, Baudrillard'ın çalışmalarının akışında giderek daha merkezi hâle gelen şey; düşünce sistemlerinde gerçeğin bu teorik soyutlaması sorunudur. Simülasyonun usta-kuramcısı, Butler'ın keskin analizinde, çalışmasının bu düşünümsel boyutu aracılığıyla paradoksal olarak gerçekliğin bir savunucusudur. Ancak burada gerçekliğin kuramsallaştırılması hipergerçeklik simülasyon sistemine dâhil edilmeden bir *simülasyon stratejisi* ile mümkün olabilir (Crogan, 2007, ss. 410-411).

Baudrillard, simülasyonu hayali düzeyde bütünleştirirken aynı zamanda çoğaltmak için işleyen sistemleri keşfeder. Bu nedenle, hayali gerçekler alanı; şimdiye kadar burjuva toplumsal ilişkiler, bireyler, nesnelere ve mübadele sisteminin egemen olduğu gerçekle ters orantılı bir ilişki taşır. Hayali hakikat sistemlerinin, aslında onlar tarafından, yaşayan kurum ve topluluklar üzerindeki etkilerini araştırmak için yeni bir kelime dağarcığı gereklidir (Bishop & Phillips, 2007, ss. 135-136). Burada Baudrillard, simgesel potansiyeli gerçekleştirme girişiminin bir parçası olarak operasyonel işlemlerde öznelliğin nasıl ortadan kalktığına işaret eder. Baudrillard, öznelliğin "kendi araçlarına bırakılan ve kendi kendine özdeş bir şekilde sonsuza kadar yeniden üretilmeye mahkûm olan, kusursuz işleyen bir molekül" hâline geldiğini görür. Ona göre öznelliğin, toplumsal ilişkilerin ve iradenin esasen operasyonel pratikler tarafından tasfiye edildiği bir durumla karşı karşıyayız. Onların yerini daha yüksek bir irade veya amaç almaz. Bunun yerine, tamamen sembolik anlamdan yoksun bir şekilde işleme tabi tutulurlar (Nordin & Öberg, 2014, s. 399).

Sembolik anlamda modeller ve yöntemler nitel bir araştırma için neyin kanıt oluşturduğuna ilişkin üzerinde anlaşmaya varılan eşikler belirlemede zorlanmıştır (Denyer & Tranfield, 2006, s. 215). Bu doğrultuda anlatı ve algılama için bir araç olarak görüldüğü ölçüde anlam da bir mit olarak düşünülebilir. Baudrillard'ın düşünce sistemini derinlemesine anlamak, potansiyel olarak artı bir değer dikkate alınmayan bir tamamlayıcısı olarak kendini gösterir. Bu makalede, Baudrillard sosyolojisinde teorik bir tuvalin ötesine geçen toplumsal anlamı; simgesel değişim, simülasyon, simülasyon ve hipergerçeklik yoluyla aktarıyorum. Toplumsal anlamı tartışma eğiliminde, simülasyon ve simülasyonları tasarlanmış bir simgesel değişim ve hipergerçeklik içine yerleştiriyorum.

YÖNTEM

Bu makalede gelenekleri sorgulayabilen nitel çalışmaları Baudrillard sosyolojisine entegre etmede; teorik bakış açılarının önem ve prosedürlerini analiz etmeye çalışıyorum. Bu doğrultuda, bu makalenin inşa edileceği bir temel sağlayan literatürde; konuyla ilgili veri toplamak için izlenen prosedürler önemli çıkarımlara sahiptir. Literatür taramasıyla Baudrillard sosyolojisini incelerken, bu alandaki araştırmaların çoğu; simülasyon ve simülasyon kuramlarından hareketle; gerçeklik, hipergerçeklik, sosyal medya, teknoloji, mekân, moda, mimari temsil ve postmodernizm kavramlarına odaklanmıştır. Bu odaklanma araştırma hedeflerinin bilgi artışı arzusu gibi içsel olduğunu ve literal bilgi birikiminden kaynaklandığını göstermektedir. Bu makalede, özne bir anlayış olarak, Baudrillard kitaplarının Türkçe çevirisini ve bu sosyolojiye ilişkin makaleleri nitel

paradigmadan hareketle içerik analizi yoluyla inceliyorum. Bu doğrultuda Baudrillard sosyolojisindeki simülakr, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını referans olarak alıyorum ve makaleyi bu kavramlar ekseninde sınırlandırıyorum. Simgesel değişim ve hipergerçekliğin görünür olduğu bilgi ve düşünce tarzında; daha önce onaylanmış literal amaçların aksine, Baudrillard sosyolojisinde simgesel kavramları tanımlamaya çalışıyorum. Böylece, bu makaleyi farklı kılma anlamında, Baudrillard sosyolojisinin işleyişindeki muazzam çeşitlilikten hareketle, bu sosyolojide toplumsal anlamın anlaşılmasına odaklanıyorum.

SİMGESEL DEĞİŞİM

Doğal şekillerde ve nesnelere, görünürdeki bir mikrokozmos ile makrokozmos arasındaki kesin ayrılaşmaya karşı ontolojik bir direnç kalır (Braune, 2017, s. 15). Toplumsal düzene direnen bir şey varsa, o da hepimizin bize sunulan en küçük ayrıcalığı bir gösterge olarak algılamamızı sağlayan gizli bir toplumsal yapı hayal etmemizdir (Baudrillard, 2015, s. 89). Bu tür yaklaşımların kutsal kasesi, toplumsal ilişkilerin ölçülebileceği, açıklanabileceği ve nesnel bir şekilde tahmin edilebileceği vaadi olmuştur (Faucher, 2018, s. xvi). Nesnelere üretilen "konuştuğu" bir dile benzeyen bu az çok tutarlı anlamlar sistemi, bu *konuşan* sistemden daha kesin bir yapıya sahip olan teknoloji adlı farklı bir yapısal düzlemin varlığını zorunlu kılmaktadır (Baudrillard, 2011b, s. 10). Bu yapısal düzlemde hipergerçeklik artık yalnızca imgelerin retoriği ve ikna edici söylemlerle kurulmuş olarak dokunaklı bir şekilde tanımlanamaz (Shapiro, 2024, s. 12). Bunun anlamı bu gerçekliği doğrulamak ya da tarihsel açıdan anlamak için çok geç olduğudur. Çünkü çağımızı, bu yüzyıl sonunu özellikle niteleyen şey, bu anlaşılabilirliğin araçlarını yitirmiş olmamızdır (Baudrillard, 1995, s. 87).

Bu araçların yitirilmişliğinde bir şekilde postmodernizmin kendisini somutlaştıran Baudrillard; metinleri performans olan, son derece tartışmalı ve geniş bir eleştirel takipçi kitlesine sahiptir (Lane, 2000, s. 1). Baudrillard; yasanın hegemonik sistemine karşı simgesel değişim için harekete geçer. Simgesel olanı, klasik semio-linguistik anlamda (alegori, ikon, gösterge veya işaret gibi) göstergenin benzer bir varyantı olarak değil; anti-semiyolojik bir araç olarak düşünür: "Göstergeler yanmalı". Baudrillard'a göre simgesel, kararsız, eş değerli ve indirgeyici olmayan bir mübadele biçimidir. Yasanın otoritesine karşı çıkan, kapitalist mübadele sistemi ve değer alanıyla bütünleşmeye direnen şeydir. Baudrillard için simgesel değiş tokuş, yasanın hegemonik söylemini aşabilen ve yapı sökümü uğratılabilen devrimci bir projedir. Çünkü gösterenin çöküşüne dışsaldır ve eleştiri olasılığını dışlayan gösterilendir (Smith & Doel, 2001, s. 143). Yapı sökümü rağmen Baudrillard, "Gittikçe daha fazla bilginin ve giderek daha az anlamın olduğu bir dünyada yaşandığından" bahsetmektedir. Bunun neden meydana geldiğine dair üç hipotez öne sürüyor: Birincisi, bilgi arzına anlamın ayak uyduramaması, ikincisi, anlamın bilgiden ayrı bir sistem olması ve üçüncüsü, bilginin anlamı gerçekten yok ettiğidir. Örneğin ona göre bilim, insanların dinsel inançta buldukları anlamı ortadan kaldırmıştır. Bu da ABD'deki Hristiyan sağın bilimsel keşiflerle neden devam eden bir savaşa sahip olduğunu açıklar. Bunun da ötesinde, anlam için insana ihtiyaç duyulduğundan, bilgisayar çağında insan müdahalesinden yoksun, yoğun bir şekilde otomatikleştirilmiş bilgi üretimi benzer olarak çalışır (Morris, 2020, s. 322).

Bilgi üretiminde simgesel değişim ve nesnelere arasındaki herhangi bir denklemin olumsuz olduğu fikri, inşacı ve post-yapısalcı etkiler sağlar. Anlamlandırma sistemleri içinde simgesel değişimin doğası ve anlam inşasına gömülü güç dinamikleri, iletişimin ideolojik eleştirilerini oluşturur. Baudrillard, erken dönem çalışmalarını bu fikirler üzerine inşa eder. Onları "göstergesel organizasyon ve bir anlamlandırma koduyla yönetiminde bir fenomen" olarak tüketim analizinde genişletir (Kaneva, 2018, s. 639). Baudrillard'ın tüketim analizini okumanın tarihsel ve teorik sorunu, külliyatında onu Marksist ve postmodern bölümlere ayıran bir *epistemolojik kopuşun* yadsınması yoluyla ele alınabilir. Baudrillard'ı *erken* yazılarını okumaktan bir Marksist olarak ya da *sonraki* yazılarını okumak yoluyla bir postmodernist olarak tanıtmak yerine; Baudrillard iki öğretinin uzlaştığı bir post-Marksist olarak okunabilir (Smith & Doel, 2001, s. 139). Bununla birlikte, daha sonraki çalışmalarında, tüketim toplumlarında kitle iletişim araçlarının operasyonlarıyla açıkça ilişkilendirdiği simülasyon sürecine odaklanmak için, anlamlandırma kodları ve anlam inşası analizinin ötesine geçer (Kaneva, 2018, s. 639).

Louis Althusser'in anlamlandırma kodları için yaptığı ayırım, Baudrillard'ı okumak için yararlıdır, çünkü onun düşüncesinin sürekliliğini görmemize yardımcı olur. Örneğin, Baudrillard'ın *Amerikas* [*America*] daha önceki çalışmalardan, birkaç tezdten oluşan bir *görünmez yapıya* sahiptir. Bu yapı, özensiz okuyucular diyebileceğimiz diğer yorumcular tarafından kasıtlı olarak gözden kaçırılmıştır (Smith & Doel, 2001, s. 142). Bu teorik boşlukların ötesinde, Baudrillard'ın ilk kitaplarının okuyucusunu şaşırtan şey, örnekleri ve analizlerinin zenginliğidir. *Nesneler Sistemi* [*Le Système des objets*] göstergebilimsel eleştiride ustalık sınıfı olan ve Ikea kataloğuyla birlikte okunmasını talep eden bir iç tasarım analizi içerir. Daha teorik olan *Tüketim Toplumu* [*La Société de consommation*] bile zengin örnek olay incelemelerini elinde tutuyor. Baudrillard'ın kişiselleştirme sürecine yönelik eleştirisi, bugün kimlik takıntılı tüketici ve medya davranışlarında önem kazanan bir başka analizdir (Merrin, 2008, s. 260). Bu analizlerde acımasız bayağılığa karşı, *kötülüğün zekâsı* ya da *ikili dürtü* ortaya çıkar. Bu da şeffaflığa ve simgesel değişime karşı içsel direnci gösterir. Dolayısıyla oyun, öyle görünmeyen ve olabilecek her şeye karşı sürekli olarak harekete geçen bir dürtünün devreye sokulmasını anlatır. Bugün kötülüğün anlamı budur. Baudrillard, simgesel değişimi; gerçeğin kendi deyiimiyle kaybolduğu, soyutlamanın dışına düşme tehdidinde bulunan her şeye düşman olarak tanımlar. Örneğin tele-medya muhabirleri, felaket sahnelerine acil servislerden önce ulaşma eğilimindedir. Böylece röportajın kodlanması, bu yollarla gerçekleşmesi engellenen herhangi bir olaydan önce zaten orada görünür. Baudrillard'ın argümanında, bütünüleyici dürtünün güç özelliği, tamamen "olayların önlenmesi ve denetlenmesi" üzerine kuruludur (Bishop & Phillips, 2007, s. 136). Bugün nesnelere sistemde karşılaşılan sorun, yalnızca dünya çapındaki öncü fikirleri değil; Baudrillard'ın ölümüyle birlikte o istisnai, ileriye dönük, marjinal düşüncenin kendisinin de kaybedilmesidir. Bu aynı zamanda Guy Debord'un da kaderiydi -gösteri toplumunu çok iyi tahmin ederek, şimdi sadece önsezisinden dolayı ilgi çeken bir tarihsel merak olarak hayatta kalıyor. Bu nedenle, sondan sonra soru şu olmalıdır: Baudrillard bu kaderden nasıl kaçınabilir? Baudrillard'dan sonra Baudrillard'ın düşüncesi nasıl devam edebilir? (Merrin, 2008, s. 268). Bu anlamda belirli bir düşüncenin devamı, belirli bir nesnenin kalitesini veya gerçekliğini sorgulayan bir değer yargısıdır. Bunun yerine, yapaylık kavramı, nesneyi orijinalin bir kopyası olarak algılayarak popüler kültüre ait bir merak belirlemeyi mümkün kılar (Kooijman, 2013, s. 172).

Baudrillard sosyolojisinin değer yargısında, pratik uygulamaların her birini temsil etmek; simgesel değişime ulaşmak için değişim yollarının yöntemi olmalıdır. Bu yöntemde gösterge ve nesnelere tanımlamaya veya tahmin etmeye yardımcı olan yaratıcı sezgisel yapılar, gösteri toplumunu haklı çıkarmak ya da gizemli hâle getirmek için kullanılabilir. Bu sosyolojide simgesel değişimi sorgulama; özneye, nesneye veya bir şeyi ayrıcalıklı kılan ontolojik varoluşa olanak tanır.

TOPLUMSAL ANLAM

Toplumsal anlam dediğimiz şey; esnek olmayan simgesel değişimin göreceli etkilerinin optimize edilmesindeki değişim hızıdır. Bu değişim hızında hipergerçekliği analiz etmek bütünden ayrı bir parçadır. Özellikle karmaşık ve sofistike bir modelleme biçimidir. Bütünleştirici bir eğilimde, gösterge ve nesne perspektifinden bir özne; simgesel değişim ve hipergerçekliği toplumsal anlam ile bağlamsallaştırabilir.

Kişisel deneyimlerin bağlamsallaştırılması ile nitelendirilen öznenin; belirgin özellikler ve tözden yoksun bir özne yararına ortadan kaybolmaya başladığı söylenebilir (Baudrillard, 2012a, s. 35). Bu kayboluş artan bilgi içinde erime eğilimi gösteren ve sonunda mutlak bilgi içinde çözülecek olan bir bozulmada, varoluşun doruğuna ulaşmış kusursuz bir dünyanın yanılmasıdır (Baudrillard, 2012b, ss. 21-22). Daha da paradoksal olarak nitelendirilebilecek bir şey varsa o da öznenin, toplumsal anlamın tam tersi denilebilecek bir süreç aracılığıyla gerçekleştirilme anında nasıl ortadan kaybolduğudur (Baudrillard, 2012c, s. 9). Baudrillard, özne ve nesne arasında yalpalanan bir ikili sorunsallar kümesinde, bir çift sarmal üzerinde çalıştı: Biri simgesel bir sorunsalda, diğeri bir dizi simülakral düzende hareket eden bir sarmal. Bu sarmalın kilit ifadesi, *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri* [*For a Critique of the Political Economy of the Sign*] içinde yer alan *Genel Teoridir*. Bu eleştirideki ayırt edici hareketi, ortodoks Marksist teoriyi reddetmek ve esas olarak sosyokültürel değişimlerin bir etkisi olarak gelişen bir tüketim toplumu teorisi geliştirmekti: Metallerin üretimi ve tüketiminden, nesne-işaretlerinin abartısız cazibesi ve tüketimine kadar

(moda, medya, bilgi vb.). Baudrillard'ın başlıca amacı, Batı tüketim kültüründeki gelişmelerin teorileştirilebileceği bir simgesel değiş tokuş antropolojisi geliştirmektir (Gane, 2007, s. 127). Bu amacından hareketle simgesel sistemi değer sisteminden (işaret, değişim ve kullanım değeri) ayırarak Durkheimci simgesel perspektiften genişletti. Bunu, *postmodernizm* popüler analizlerinde neredeyse hiç tartışılmayan gerçekliğin postyapısalcı bir eleştirisini geliştirmek için; politik ekonominin ideolojik işleyişini göstergebilimin işleyişiyle ilişkilendirir (Merrin, 2008, s. 261). Bu ilişkilendirmede Baudrillard bu sistemlerin yarattığı hayali gerçeklerin analisti, göstergebilimcisi ve eleştirmenidir (Bishop & Phillips, 2007, s. 135).

Baudrillard, bu sistem sorunlarının, toplumsal anlamın "sembol, yüklem veya referans" olmadan farklılaşmamış ve homojen bir kitleye çökmesiyle daha da karmaşıklaştığını öne sürer. Baudrillard, çağdaş Batılı nüfusları, toplumun elektrik yükü olan bu sosyal ve politik hareketleri nötrleştirdikleri veya özümstedikleri için sosyal olarak hareket etmektен aciz olarak görür. Bu popülasyonlar yalnızca kitlesel sessizliklerinde var olurlar; onlar yeri belirlenemez gösterilenlerdir (Fish, 2003, s. 260). Gösterilenler, görüntünün gerçeklikle doğrudan bir ilişkisinin olmadığı ve kendi saf simülakrına dönüştüğü son aşamadır. Haber medyası aracılığıyla siyasi mesajlaşmanın mantığı artık "ekonomi, saçma", gerçek maddi zenginlik veya suçun gerçekten eskisinden daha kötü olup olmadığı ile ilgili değildir. Bu mesajların önceden var olan idealize edilmiş bir dünya görüşüne nasıl uyduğu veya onlarla etkileşime girenlerin duygusal bir tepkisini nasıl tetikledikleri ile ilgilidir. İnsanların her gün karşılaştıkları bilgi seliyle başa çıkabilmelerinin tek yolu budur: Dünyayı nasıl hayal ettiklerine veya nasıl olmasını istediklerine odaklanmak (Morris, 2020, s. 322). Buna göre, simülakrın mantığı, kendileri tarafından çağrıştırıldan başka herhangi bir gerçeklikle (hipergerçeklik olarak adlandırılan) hiçbir ilişkisi olmayan işlevsellik sistemlere artan bir güven içerir. Bu sistemlerin anlam üretimiyle ilgili olması, dünyanın heterojen faaliyetleri üzerindeki etkilerini azaltmaz: Medyanın etkileşimi, polislik, gözetim teknolojileri, bilgisayar teknolojileri, askeri operasyonlar, genetik, biyolojik ve moleküler kontrol; Baudrillard'ın *İletişim Coşkusunda* [The Ecstasy of Communication] ortaya koyduğu gibi açıktır. Tüm nesnelere ve olayları şeffaf ve entegre hâle getirme dürtüsünün yoğunlaştırılması, kaçınılmaz olarak bu dürtünün önündeki engellerin yoğunlaşmasına neden olur. Bu simbiyotik antagonizma, Baudrillard için *-büyük oyun* dediği şey kılığında- temsil etmeye başlar. Bu tespit toplumsal anlam için en büyük meydan okumadır (Bishop & Phillips, 2007, s. 136).

Bu meydan okumada özne ve nesnenin kutuplaşmasının tersine çevrilmesi sorunsallaştırılırken, kültürel nesnenin ontolojik statüsünün ortaya çıkan dönüşümü için hipergerçeklik terimi tanıtıldı. Geç modernitenin özelliksiz bir kültürünün ortaya çıkması yerine, Baudrillard yaratıcı bir şekilde, yüksek etkiler ve aşırı fenomenlerle birleştirilmiş tek bir biçimlilik kültürü önerdi. Modernitede ideolojik sınıf mücadelesi ve hegemonik stratejilere ilişkin Neo-Marksist diyalektik anlayışlar, bu dünyanın radikal bir analizini sağlayamıyor. Bu tür stratejiler saftır ve ironik sonuçlarla sürekli şaşırır (Gane, 2007, ss. 128-129). Bu stratejilere ilişkin Baudrillard şunu belirtir: "Temsil, simülasyonu yanlış temsil olarak yorumlayarak özümsemeye çalışırken; simülasyon, kendisi bir simülakr olarak tüm temsil yapısını kuşatır". Baudrillard'a göre, gerçek ve sanal arasında sürdürülebilir bir ayırım olamaz. Gerçek, simülasyon tarafından özümseyerek, gerçekliği yalnızca sanal olarak var olan bir şey hâline getirdi. Sanal ile gerçek arasındaki mesafe çöktü. Geriye temsil edecek, yansıtacak ya da gerçekleştirecek hiçbir şey kalmamıştır. Geriye kalan sadece gerçekliğin bir sönlüklüğüdür (Lundborg, 2016, s. 258). Baudrillard'ın, gerçeklik hakkındaki tespitleri şu şekildedir (Taylor, 2008):

Eğer simülakrdan bahsediyorsanız, o zaman bir simülatörsünüz. Savaşın sanallığından bahsediyorsanız, onunla ittifak hâlindeyiz ve yüz binlerce ölüye hiç saygımız yok. Ahlaki dışındaki herhangi bir analiz, yanıltıcı veya sorumsuz olarak kınanır. Şimdi, eğer gerçeklik bir inanç meselesiye ve onu kanıtlayan tüm işaretler inanırlılığını yitirdiyse, gerçek temelden gözden düşüyse ve ilkesi her yerde sarsılıyorsa; bizler, simülakrın habercileri değiliz. Bugün her şeyi etkileyen bu belirsizliği körükleyen sistemin kendisidir (s. 276).

HİPERGERÇEKLİK

Baudrillard'ın sosyolojisinde hipergerçeklik, gerçeklik ile onun temsili arasında giderek eriyen sınırların, simülasyon ve simülaklar aracılığıyla yeniden şekillendiği bir toplumsal durumu tanımlar. Geleneksel anlamda gerçeklik, dış dünyaya karşılık gelen, somut ve doğrulanabilir bir varlık olarak kabul edilirken; hipergerçeklikte gerçeklik yerini, artık özgünlüğü ve orijinalliği olmayan, ancak gerçeğin yerine geçen kopyalara bırakır. Bu kopyalar, Baudrillard'ın "simülakr" olarak adlandırdığı ve gerçekliğin kendisini taklit etmek yerine onu aşan sahte gerçekliklerdir. Simülasyon ise, bu sahte gerçekliklerin üretilip, yeniden üretilmesi sürecini ifade eder. Böylece, toplumda deneyimlenen gerçeklik, bu gerçekliğin yerine geçen temsili süreçlerin etkisi altında, orijinal gerçeklikten bağımsız ve çoğunlukla ona üstünlük kazandıran bir yapıya dönüşür. Hipergerçeklik, özellikle postmodern toplumun kültürel ve sosyokültürel dinamiklerinde merkezi bir rol oynamaktadır. Çünkü günümüzde medyanın, teknolojinin, tüketim kültürünün ve dijital platformların etkisiyle gerçeklik algısı sürekli olarak yeniden inşa edilmektedir. Bu ortamda, anlam üretimi ve toplumsal ilişkiler, orijinal gerçekliğe değil, onun gerçekliğin yerine geçen temsili yansımalarına dayanmaktadır. Dolayısıyla, hipergerçeklik, sadece bir kavramsal tanım olmaktan öte, günümüz toplumsal yapılarını analiz etmek ve anlamak için kritik bir araç hâline gelmektedir.

Bu bağlamda, hipergerçekliğin yaşaması simülakr ve simülasyon arasındaki ayrım çizgisinin sürdürülmesine bağlıdır. Diyalektik buna biçimsel bir görünüm kazandırmakta ancak asla bir çözüm getirmemektedir. Altyapı ve üstyapı, gösteren ve gösterilen ya da dil ve söze diyalektik bir biçim kazandırma simgesel değişim için bir sentezleştirme eylemidir (Baudrillard, 2016, s. 387). Toplumsal ilişkinin –göstergeler biçimi altında- toplumsal devreye sistematik olarak yeniden şırına edilmesi ve gösterilen bu biçim kazandırmanın, bu ayrım çizgisinin tüketimine bu tabanda tanık oluyoruz (Baudrillard, 2008, s. 207). Bütün bunlar gönderene, mesaja ve her türlü dilbilimsel kategorilendirme girişimlerine karşı bir alerji, bir meydan okuma ve sonunda göstergenin büyülenme içinde kaybolmasıyla sonuçlanmaktadır (Baudrillard, 2010, s. 37).

Baudrillard, bu meydan okuma ve büyülenme içinde göstergenin toplumsal yapıyı nasıl yansıttığını kaydetti. Yeni hipergerçek reklam dünyası ve medya, sosyal gerçekliğin yaratıcısı ve destekleyicisi hâline geldi (Cupitt, 2013, s. 288). Bu doğrultuda Baudrillard'ın "toplumsalın sonu" üzerine tezi, toplumsalın ölümünün nasıl zorunlu olarak klasik sosyolojik kuramın sonunu içerdiğine dair kehanet bir duyurudur. Baudrillard'ın duyuruları öncelikle Marksizme yönelik olsa da Durkheim ve Parsons'ın yaklaşımlarının dolaylı etkisi Baudrillard üzerinde görülebilir (Fish, 2003, s. 259). Belli bir noktada, toplumsal etkileşimin ve tarihsel bir diyalektiğin gerçekleşebileceği iyi tanımlanmış alanlar, *toplumsalın sonunu* başlatarak parçalanmaya başladı. Bu soykütüğüne eşlik eden kısa tarihsel taslak, nesne olarak kitlelerin ortaya çıkışını iki aşamada tanımladı: Kitlelerin şiddetle ezildiği, özne olarak kitlelerin devrimci kitle eyleminde bu durumu aşmaya çalıştığı yabancılaşma dönemi; ikincisi, kitlelerin psikolojik olarak etkilendiği yeni bir donuk ayartma ve manipülasyon oyununa (tüketimcilik ve medyatik siyasal demokrasi) girebilmeleri için öznel arzularla donatıldığı dönem. Sistemdeki bu kayma olmaksızın, kitlelerin üçüncü dereceden simülakrlara (göstergedeğişimine) entegrasyonu başarısız olacaktır. Siyasi sistem kendisini sürekli ve giderek imkânsız hâle gelen bir meşruiyet arayışı içinde bulacaktır. Ancak eşitleme sürecinde ima edilen bu durum, kamusal alanı kitleselleşmenin artan kayıtsızlığına ve modern teröre alan açar: Efendi-köle ilişkisi paradigması, terörist-rehine paradigmasına geçer -saf ve imkânsız biçim değiş tokuştur. Böylece, tüm kültürel oluşum temelde belirsiz hâle gelir. Tekil kültürleri yeni dünya düzenine entegre etmek için eksik ve savunmasız küreselleşme süreciyle işaretlenen bu dizinin en radikal aşamasına girilir (Gane, 2007, s. 128).

Baudrillard, kültürel oluşumun belirsizliğinden hareketle *Nesneler Sistemi* ve *Tüketim Toplumunda* tüketimi tanımlama görevini üstlendi. Yeni tüketim toplumunda tüketimin yerinin gündelik hayat olduğunu savundu. Sosyal yaşam, tüketimin gerçeklik ilkeleri ve ihtiyaçların karşılanması ile hiçbir ilgisi olmayan kontrollü bir ticari mantık tarafından dolayımlanır ve kökten yabancılaştırılır. Modern tüketiciler, işlevlerinden ve maddiliklerinden özgürleşmiş bir *nesneler hesabı* ile meşgul olan *sibernetikçiler*dir. Modern teknelci üretim ise, sosyal konumun tesis edildiği ve kişiselleştirmenin gerçekleştirildiği, böylece tüketiciyi sisteme tam olarak entegre eden farklılaşma belirtileri üretir. Baudrillard, Henri Lefebvre gibi, tüketim toplumunun yapısal mantığını

eleştirmek için yapısalcı yöntemi kullandı. Ancak Lefebvre'den farklı olarak, tüketim üzerinden düşünen ve kendinden bahseden bir bütünsel sistem düzeyinde devrimin imkânsız olduğunu iddia etti (Genosko, 1994, ss. xiii-xiv). Baudrillard'ın stratejisi artık bilen bir özne tarafından geliştirilen bir proje olarak değil; ölümcül nesnenin (nihayetinde kötülük ilkesinin) egemenliğinden çıkan ironik bir teori olarak kavranır. O, yalnızca Batı kültürünün göstergebilimsel aşamalarına ilişkin bir teori sunmakla kalmaz, aynı zamanda bu teoriyle ilişki kurmanın yeni bir yolunu da sağlar. Yazıları simülasyon, siyaset ötesi biçimler, sanallaştırılmış kültürler üzerine yeni analizler geliştirirken, paradoksal bir karşı sarmal uyandırmaya çalıştı. Bu konuların bazılarını düşünmek için kullandığı terminoloji, 1990'larda bir süreliğine simülasyon ve simülakrdan yanılısma ve hayal kırıklığı biçimlerinin değerlendirilmesine kaydı. Hipergerçeklik alanı, onun görüşüne göre, radikal hayal kırıklığında ustalaşarak yanılısma dünyasını defetme girişimidir. İronik olarak, modern estetiğin uzun vadeli mantığı, simülasyon ve sanal gerçeklikte gösterge ve gerçeklik arasındaki varsayımsal ayrımı ortadan kaldırır. Böylece bir anlamda gerçek ve onunla birlikte ona eşlik eden görüntü ve hayal türü ortadan kalkar (Gane, 2007, s. 130). Büyülü simülasyon -sahteden daha sahte olduğu için- görünümün sırrıdır. Bu tür bir simülasyonda ne fabl vardır, ne anlatı, ne de kompozisyon; ne sahne vardır, ne tiyatro, ne de eylem. Gözaldatım hepsini unutuyor ve onları sıradan nesnelere önemsiz betimlemeleriyle çevreliyor. Dönemin büyük kompozisyonlarında bunlar yer alıyor; ancak bu tür kompozisyonlarda tek başlarına yer alıyorlar ve -aniden "yer almaz" oluyorlar. Nesne olmaktan ve dolayısıyla sıradan olmaktan çıkıyorlar (Baudrillard, 2014, s. 77). Baudrillard, yeni bir gerçeklik olarak simülasyonu şu şekilde tanımlar (Lundborg, 2016):

Gösteri olarak dünyanın gerçeksizliğiyle yüzleşebilirken, bu dünyanın aşırı gerçekliği karşısında, bu sanal mükemmellik karşısında savunmasızız. Aslında tüm yabancılaşmaların ötesindeyiz. Bu, yabancılaşma korkularının çok önemsiz olduğu yeni korkutan şey biçimidir (s. 257).

Baudrillard'a göre, simgesel düzenin egemenliğinden kurtulan modern bireyin hipergerçekliğin içine çekildiği durum tam tersidir. Gerçekte, burada da özgürlük "özgürlük tarafından ele geçirilir ve geride bırakılır". 1990'larda Baudrillard, esas olarak bilgi teknolojisi ve sanal gerçekliğin yükselişine ilişkin analizini genişletmekle ilgilendi. Yeni analiz ise, Batı kültüründe bir çatallanmanın meydana geldiğini öne sürüyor: Sanallaştırma yoluyla "gerçeğin öldürülmesi" ile birlikte, belki daha ölümcül olan başka bir süreç daha vardı: Geleneksel gerçeklik ilkesinin değil, üretim süreci -fakat "bütünsel gerçeklik" dediği oldukça farklı bir düzen. Sanal gerçekliğin bu iki yönünün hegemonyaya yükselişi, birlikte 'mükemmel suç' oluşturur (Gane, 2007, ss. 130-131). Sembolik olan bir zamanlar kesin bir işaret: Saydam, motive edilmiş, zorunlu, karşılıklı ve muhalif bir ilişkiyi ifade eden (Genosko, 1994, s. xx). Baudrillard sanal ve gerçek olanı bu doğrultuda tartışır (Lundborg, 2016):

Geçmişte, sanal olanın gerçek olma olasılığı vardı [*réel*]. Gerçeklik bile onun hedefiydi. O hâlde ihtimal vardı. Bugün, sanal olanın gerçeğe galip geldiği bir zamanda, her şey hemen gerçekleştiği için artık hiçbir olasılık yok... Sonuç, geçersizliğe doğru hızlanmadır... benim deyimimle sönüklük (s. 258).

Baudrillard'ın gösterge ve gerçeklik çerçevesi, bu nedenle, bilgi toplumunun sosyal bilimsel analizlerinde anlamsal süreci açıklamak için kullanılabilir. Böyle bir ifadenin potansiyel olarak tezat oluşturan doğasına ilişkin herhangi bir temel sorgulama olmaksızın, 'e' ön eki, sanallığın pozitifliğinin eleştirel kabul edilmeyen bir işareti olarak hareket eder. E-devlet, e-vatandaşlık yalnızca dijital öncesi uygulamaların esasen tarafsız uzantılarını temsil ettiği varsayımı içinde yer alan a priori değer yargıları ya geçilir ya da stratejik olarak göz ardı edilir. Baudrillard'a göre, belirgin bir karşıtlıkla, sosyal pratiklerin yeni teknolojik dolayimleri, sistematikliğe yönelik daha geniş sosyal eğilimlerin pratikte somutlaşmasını yansıtır (Taylor, 2008, s. 279). Daha önce belirtilen bütünsel gerçeklikte Baudrillard üretici ve ürün, üretici ve kullanıcı, üreticinin emek gücü ve ihtiyaçları ile ürün ve faydası arasındaki karşılıklı ilişkilerin; sembolik karşılıklılığın ilkel ilişkisinde simgeleştirilmediğini vurgular. Baudrillard simülasyon ve simgesel değiş tokuş kavramlarını *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölümde* [L'Echange symbolique et la mort] geliştirmiştir. Burada "yapısal bir değer devrimi"nin Saussure ve Marx'ın değer yasalarını ortadan kaldırdığını ve aştığını iddia etti. Simülakrların bu yeni simülasyon çağına yol açan sosyal ve tarihsel

mutasyonlarını açıklıyor. On dört yıl sonra yazdığı *Kötülüğün Şeffaflığında* [La Transparence du Mal] yeni bir sistem ekler: Simülakr, terimleri kendi aralarında belirlenemez bir biçimde değişip duran saf bir yapısal sistem içinde gerçeğe gönderme yapan; yok oluştan ve müteakip daha yüksek düzeyli yeniden üretimlerden ortaya çıkar (Genosko, 1994, s. xv). Sürekli olarak üretilen muazzam miktarda veride, ele alınması gereken çok fazla tehlike vardır. Modern güvenlik öznesinin yavaş yavaş ortadan kalktığı yeni bir sanal gerçekliğin ortaya çıkmasına doğrudan karşılık gelen bir fazlalık. Bu yeni gerçeklik, daha fazla güvenlik arzusunu tatmin etmeyi giderek zorlaştırıyor. Makine büyüdükçe, bir şeylerin ters gideceğinden endişe etmek için daha fazla neden var. Yerleşik egemen kontrol ve sistemlerinden kaçan ve onların içeriden çökmesine neden olan bir şey: Hipergerçeklik. Artan güvenlik/güvensizlik kısır döngüsü, tehditler ve tehlikeler yavaş yavaş ortaya çıkıp gerçekleşirken; onları temsil etmeye çalışan eski egemen öznenin rolünden bizi giderek daha fazla uzaklaştırıyor. Yeni sanal güvenlik düzeninde temsil veya gerçekleştirme için zaman yoktur. Bilgi akışlarının dolaysızlığı, tüm tehditlerin "sanal gerçeklik zamanında" ve "eş zamanlı ekranlar ve ağlar" aracılığıyla anında gerçekleştirildiği anlamına gelir. Bu sistem içinde, asıl amacı herhangi bir gecikme olmaksızın tüm olumsuzluk biçimlerini ortadan kaldırmak olan yeni bir gerçeklik ilkesiyle karşılaşmak zorunda kalıyoruz (Lundborg, 2016, s. 258). Bu yeni gerçeklikte (hipergerçeklik) oyun, illüzyon ve görünüş tutkusunu içerir ve bugün oyuncudan daha tutkulu kim var? "Temel tutku oyunun tutkusudur". Bu tutku, eski zamanlardaki politik tutkuların yerini alıyor. Baudrillard, "umut getiren hareketler" in bile Amerikan ve Batı kültürünün tanıtım mekanizmasının bir parçası hâline geldiğini söylüyor. Oyunun soğuk tutkusu, kararsızlığının önemli bir yönü; politikanın yerini almaya çalışır. Baudrillard, bir oyun oynadığımızda, "risklerden heyecan duyuyoruz" demektedir. Mutlaka olumlu ya da olumsuz bir tutku değil, aynı tutku. Buna *savaş tutkusu* diyor. Oyunu oynuyoruz, oyunun ağı üzerinden ilerliyoruz, kaybediyoruz ve tekrar kaybediyoruz. Sonunda kazanabiliriz bile—bu, bu deneyimin tutkusudur. Baudrillard, günümüz toplumunda özgürlüğün yerine oyunu bulur ve bize oyun ve kurallara olan tutkumuzun tüm özgürlük ideolojilerinin parodisini yaptığını hatırlatır (Coulter, 2007, s. 361).

Baudrillard sosyolojisinde gösterge ve gerçeklik her simgesel anlatı eylemi sırasında önemi değişen mutlak doğru veya yanlış değildir. Genellikle eleştirel olmayan bir şekilde kendiliğinden açık olarak kabul edilir. Hipergerçekliğin formülasyonundaki iyimserlik; toplumsal anlamın etkilerine ilişkindir. Toplumsal anlamı tekdüzeliğe dayalı söylemler ve uyumsuz taleplerin genelinde okumak; duygusal tepkiler ile toplumsal öğrenme arasındaki bir ayırmadır. Bu ayırmda gösterge ve nesnelere kavramsallaştırmanın, simülasyon ve simülakr teşhisinden daha önemli olduğunu ileri sürüyorum.

SONUÇ

Bu çalışma, Baudrillard sosyolojisi bağlamında toplumsal anlamın inşasını; simgesel değişim, simülakr, simülasyon ve hipergerçeklik kavramları üzerinden ele almıştır. Baudrillard'ın kuramsal çerçevesi, simgesel olan ile gösterge arasındaki kırılmayı merkeze alarak, toplumsal gerçekliğin giderek kodlar, modeller ve imajlar tarafından belirlendiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda simgesel değişim, sadece anlamın değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin ve özne konumlarının da dönüşümünü işaret etmektedir. Baudrillard'ın düşüncesinde simgesel olanın göstergebilimsel düzene yerini bırakması, toplumsal anlamın doğrudan deneyimlenebilir gerçeklikten koparak hipergerçeklikte yeniden üretildiğini göstermektedir. Günümüz toplumlarında bu süreç, özellikle sosyal medya, metaverse ve dijital tüketim pratikleri aracılığıyla daha da görünür hâle gelmiştir. Bu çalışma, simülakr düzenlerinin toplumsal anlamı mekânsal bir birikim ve yabancılaşma biçimi olarak nasıl koşullandırdığını analiz etmiş, öznelere gündelik yaşamda bu sistematik simülasyonlara nasıl eklemeliğini tartışmıştır. Baudrillard'ın postmodern toplum okuması, bireylerin toplumsal varlıklarını sürdürme çabalarının giderek daha fazla temsil, gösterge ve simülasyon tarafından şekillendiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda öznelere toplumsal anlam üretimi sabit değil; geçici, kırılabilir ve yoğun bir medya ortamında sürekli yeniden inşa edilen bir süreçtir. Simgesel değişim, bu geçişkenlikte belirleyici bir rol oynar ve bireylerin algılarını yönlendiren anlam sistemlerinin temelinde yer alır. Bu çalışma, Baudrillard sosyolojisinin, toplumsal anlamı açıklamada klasik temsil modellerinden farklı olarak, simülasyon ve hipergerçeklik olgularına odaklanarak özgün bir açıklama sunduğunu göstermektedir. Toplumsal

anlam artık sabit bir gerçeklikten değil, çoğul simülakrlar üzerinden üretilen ve tüketilen bir düzlemde beslenmektedir. Bu çerçevede, simgesel değişimin analizi, bugünün toplumsal yapılarında anlamın nasıl kurulduğunu kavramada vazgeçilmezdir. Gelecekteki araştırmalar, bu kuramsal temeli özellikle yapay zeka, artırılmış gerçeklik ve dijital kimlik politikaları ekseninde derinleştirebilir. Bu çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan simgesel değişim, toplumsal anlam, hipergerçeklik, simülakrlar ve simülasyon kavramları; Baudrillard sosyolojisinde toplumsal gerçekliğin nasıl yeniden inşa edildiğini kavramak açısından bütüncül bir açıklama sunmaktadır. Simgesel değişim, anlamın sabit bir temsile değil, devingen bir dolaşıma tabi olduğunu gösterirken; simülakrlar, bu değişimi temsilin yerine geçen sahte gerçeklikler olarak biçimlendirir. Simülasyon ise bu sahte gerçekliklerin, hakikatin yerini alarak kendi başına bir gerçeklik hâline gelmesini sağlar. Bu süreçte, toplumsal anlam giderek daha fazla hipergerçeklik düzleminde üretilirken; gerçeklik ile temsil arasındaki sınır ortadan kalkar. Çalışmada tartışıldığı üzere, özneler bu gerçekliğin yerine geçen temsili dizgeler içinde anlamı yalnızca temsil edilen üzerinden değil, temsilin kendisinin kurduğu ilişkisel ağlar üzerinden deneyimlemektedir. Böylece Baudrillard'ın kuramında toplumsal anlam, sabit bir hakikatten çok, sürekli yeniden üretilen ve tüketilen bir gösterge ekonomisi içinde anlaşılır hâle gelmektedir. Bu doğrultuda çalışma, Baudrillard'ın kuramsal çerçevesini yalnızca betimlemekle kalmayıp; simgesel değişim, simülakrlar, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını toplumsal anlam üretiminin dinamikleriyle ilişkilendirerek özgün bir çözümleme sunmaktadır. Literatürde sıklıkla ayrı ayrı ele alınan bu kavramlar, burada bütüncül bir şekilde yorumlanmış; özellikle öznelerin dijital ve tüketim temelli gündelik yaşam deneyimlerinde bu kavramların nasıl iç içe geçtiği gösterilmiştir. Bu yönüyle çalışma, Baudrillard sosyolojisini sadece teorik bir zemin olarak değil, modern toplumsal yapıları açıklamada eleştirel ve işlevsel bir analiz aracı olarak konumlandırmaktadır.

KAYNAKLAR

- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün şeffaflığı: Aşırı fenomenler üzerine bir deneme*. E. Abora & I. Ergüden (Çev.), 1. Baskı, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2008). *Tüketim toplumu*. H. Deliceçaylı & F. Keskin (Çev.), 3. Baskı, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Sessiz yığınların gölgesinde: Toplumsalın sonu*. O. Adanır (Çev.), 4. Baskı, Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011a). *Simülakrlar ve simülasyon*. O. Adanır (Çev.), 6. Baskı, Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011b). *Nesneler sistemi*. O. Adanır & A. Karamollaoğlu (Çev.), 2. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012a). *Karnaval ve yamyam*. O. Adanır (Çev.), 1. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012b). *Kusursuz cinayet*. N. Sevil (Çev.), 3. Baskı, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012c). *Neden her şey hâlâ yok olup gitmedi?* O. Adanır (Çev.), 1. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2014). *Baştan çıkarma üzerine*. A. Sönmezay (Çev.), 4. Baskı, Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *İlahi sol*. O. Adanır (Çev.), 1. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. O. Adanır (Çev.), 4. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bishop, R., & Phillips, J. (2007). Baudrillard and the evil genius. *Theory, Culture & Society*, 24(5), 135-145. <https://doi.org/10.1177/0263276407081287>
- Braune, S. (2017). *Language parasites: Of phorontology*. Punctum Books.
- Coulter, G. (2007). Jean Baudrillard and the definitive ambivalence of gaming. *Games and Culture*, 2(4), 358-365. <https://doi.org/10.1177/1555412007309530>

- Croghan, P. (2007). Remembering (forgetting) Baudrillard. *Games and Culture*, 2(4), 405-413. <https://doi.org/10.1177/1555412007309531>
- Cupitt, D. (2013). James Walters, Baudrillard and theology. *Theology*, 116(4), 288-289. <https://doi.org/10.1177/0040571X13484890h>
- Denyer, D., & Tranfield, D. (2006). Using qualitative research synthesis to build an actionable knowledge base. *Management Decision*, 44(2), 213-227. <https://doi.org/10.1108/00251740610650201>
- Faucher, K. X. (2018). *Social capital online: Alienation and accumulation*. University of Westminster Press.
- Fish, J. S. (2003). Stjepan Me trovi and Michel Maffesoli's 'implosive' defence of the Durkheimian tradition: Theoretical convergences around Baudrillard's thesis on the 'end' of the social. *The Sociological Review*, 51(2), 257-275. <https://doi.org/10.1111/1467-954X.00418>
- Gane, M. (2007). Baudrillard's lucidity pact. *Theory, Culture & Society*, 24(5), 127-133. <https://doi.org/10.1177/0263276407081286>
- Genosko, G. (1994). *Baudrillard and signs: Signification ablaze*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203201145>
- Grishakova, M. (2006). *The models of space, time and vision in V. Nabokov's Fiction: Narrative strategies and cultural frames*. Tartu University Press.
- Kaneva, N. (2018). Simulation nations: Nation brands and Baudrillard's theory of media. *European Journal of Cultural Studies*, 21(5), 631-648. <https://doi.org/10.1177/136754941775114>
- Kooijman, J. (2013). *Fabricating the absolute fake: America in Contemporary Pop Culture*. Amsterdam University Press.
- Lane, R. J. (2000). *Jean Baudrillard*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203133682>
- Lundborg, T. (2016). The virtualization of security: Philosophies of capture and resistance in Baudrillard, Agamben and Deleuze. *Security Dialogue*, 47(3), 255-270. <https://doi.org/10.1177/0967010615625474>
- Merrin, W. (2008). 'After the End' Baudrillard's future. *French Cultural Studies*, 19(3), 255-271. <https://doi.org/10.1177/0957155808094939>
- Morris, J. (2020). Simulacra in the age of social media: Baudrillard as the prophet of fake news. *Journal of Communication Inquiry*, 45(4), 319-336. <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
- Nordin, A. H. M., & Öberg, D. (2014). Targeting the ontology of war: From Clausewitz to Baudrillard. *Millennium: Journal of International Studies*, 43(2), 392-410. <https://doi.org/10.1177/0305829814552435>
- Shapiro, A. N. (2024). *Decoding digital culture with science fiction: Hyper-Modernism, hyperreality, and posthumanism*. Verlag.
- Smith, R. G., & Doel, M. A. (2001). Baudrillard unwound: The duplicity of post-Marxism and deconstruction. *Environment and Planning D: Society and Space*, 19(2), 137-159. <https://doi.org/10.1068/d226t>
- Taylor, P. (2008). Baudrillard's gallic shrug reality fundamentalism and the heineken effect. *French Cultural Studies*, 19(3), 273-285. <https://doi.org/10.1177/0957155808094940>

Extended Abstract

It is thought and action in the world of everyday practice that leads people to an emphasis, in comparison with other historical periods, on constructing things and ensuring certainty in some approaches. Evaluating which implementation strategies would be most useful, even in purer approaches to truth, is the subject of contentious debate in the literature on property domains in simulations; it should always be carefully considered and evaluated. Exploring new activities from possible data overload and ignoring the structural barriers to continuity in postmodernist thought, each brings it closer to a multi-method ideal reading that is

realistic enough to be paradigmatic. Humanist approaches to knowledge development in simulacra, which reduce symbolic subjectivity to social communication phenomena beyond their borders, follow domination strategies if they are to be won in dialectical tension. Computing intercoder reliability that integrates agency and structure in the robustness of the knowledge base, actions that occur as part of the consensus on the final set of themes represented, is what these projections imply. In this article, simulation and simulacra in the reality of social meaning will be examined and discussed in the intellectual dynamics that are symbolic in Baudrillard's sociology. Accordingly, meaning can be considered a myth insofar as it is seen as a tool for narrative and perception. An in-depth understanding of Baudrillard's system of thought is potentially an underappreciated complement to added value. I argue that we currently live in cultural conditions of simulation and in a society saturated with reality. Creative heuristics that help to identify or predict hypothetical objects can be used to justify or mystify the society of spectacle. In this sociology, ontological questioning allows for a subject, object, or collective we-being that privileges something. Sign and reality are not absolute right or wrong, whose significance changes during each symbolic narrative act, but are often uncritically taken as self-evident. In this distinction, I argue that conceptualizing the challenge to sign and reality is more important than the diagnosis of simulation and simulacra. This act of coding and the potential for a transformation of what informatics is conditions social capital as a form of accumulation and alienation. This system of propositions will differentially affect the developmental outcomes of simulations as they arguably have multifaceted realities. Baudrillard's sign and reality framework can therefore be used to explain the process of semantic search in social scientific analyses of the so-called information society. Such approaches have held the promise that social relations, implicit or otherwise, can be measured, explained, and objectively predicted. Literature review, interpreted subjectively by the researcher, is a common technique in managerial and narrative research. In the literature reviews, the quality of the studies to be included in the research is criticized because it may be subject to subjective evaluation. Empirical and methodological contributions in a research project provide purpose to previous theoretical insights as they provide a rationale for the literature review. If methodology and findings in literature review formats are to be compared during research studies, numerical coding should be included in the articles to be published. Paradigm-free research that addresses the research problem in the use of appropriate methods requires high quality. Specific research methods should match researchers' responses to choosing priority methods when acquiring data types. Often, the types of methods in this field indicate the importance of boundaries to be drawn in defining confusion in qualitative research. Classifying philosophies underlying the methodologies and creating paradigm spaces is concerned with a roadmap in social change. In Baudrillard's sociology, this discussion requires a different focus to detail qualitative research along the lines between paradigms. Except assuming a person with sharp sensitivities, Baudrillard exemplifies the dichotomy of objective and subjective in insights into practice and embodiment in alternative traditions, regions of social practice that go beyond a theoretical canvas in her/his sociology. They are not seen as guarantors of truth, as the dominant structures of society translate into the development of typological theories from the idea that actors cannot be separated from the context in which they are embedded, lacking its complement. The tendency to argue for the extension of meaning designed to describe or classify situations, with low acceptance from users, can be clearly seen by placing it on a continuum. If you focus on defining a rigorous approach to what is known as truth, to the exclusion of everything else. Symbolic power within the scope of phenomena itself, ranging from meanings and elaboration of cognitive planes, is appropriate only under certain circumstances. Testing and elaborating symbolic theories is based on the idea that perceptions can free the themes created from the limitations of supra-individual social structures and forces. The system of mental projects that guides the sociocultural game, perceptions, and actions in which people are thrown is how and to what extent simulations play a role in the symbolic power struggle. Exploring how the overemphasis on individual agency carries over to the present, the historical momentum of understanding simulacra, it is the theoretical content that distinguishes symbolic meanings and the capacity of forms to impose legitimately. The basic unit of possible social analysis, before it becomes identical with truth, or at least powerful, illuminates the epistemological basis of analysis in terms that go beyond economic entities. An easily accepted view of symbolic forms, often taken from a lower level of analysis of the rationale and comparative advantage of the chosen methods, is thought to lead to a combination. Literature's method of process monitoring is rooted in the idea that it is more than necessary to understand and explain the symbols that reflect social hierarchies. In Baudrillard's sociology, the understanding that the entire social world cannot be separated from actors with certain qualifications is at the center of the relational perspective, to what extent the data is compatible and sensitive with its unique characteristics. In this sociology, the target audience should be discussed for the criticism of the degrees of freedom and that social interactions share a common problem based on developments by avoiding the carelessness of backward bias.