

Kızılıcak Şerbeti Dizisinde Simülakr ve Simülasyon: Baudrillard'ın Perspektifinden Dizinin Aileye Etkisine Bir Bakış

Dilek Turan Eroğlu¹

Kızılıcak Şerbeti Dizisinde Simülakr ve Simülasyon:
Baudrillard'ın Perspektifinden Dizinin Aileye Etkisine Bir
Bakış

Simulacra and Simulation in the Kızılıcak Şerbeti
Series: A Look at the Series' Impact on the Family
from Baudrillard's Perspective

Öz

Bu çalışma, *Kızılıcak Şerbeti* adlı Türk televizyon dizisini Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hiper-gerçeklik kuramı çerçevesinde aileye etkisini incelemektedir. Araştırmanın amacı, dizinin aile yapısı, toplumsal cinsiyet rolleri ve kültürel değerleri nasıl temsil ettiği ve bu temsillerin izleyicinin gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymaktır. Yapılan söylem analizlerine göre, karakterler ve çatışmalar yalnızca toplumsal gerçekliğin bir yansıması değil; bu gerçekliğin yerine geçen ve onu yeniden tanımlayan simülakrlardır. Anlatı, modern-seküler ve geleneksel-dini kimlikler arasında kutuplaşmış temsiller sunarak izleyicinin bu sembollerle özdeşleşmesini teşvik eder. Bulgular, dizinin yalnızca bir eğlence ürünü olmakla kalmayıp, aynı zamanda ideolojik söylemlerin üretildiği ve dolaşıma sokulduğu bir medya alanı işlevi gördüğünü göstermektedir. Bu bağlamda *Kızılıcak Şerbeti*, post-modern gerçeklik anlayışının medya temsilleri üzerinden nasıl kurulduğunu anlamak açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Abstract

This study examines the Turkish television series *Kızılıcak Şerbeti* through the lens of Jean Baudrillard's theory of simulation and hyperreality. The aim is to explore how the series constructs mediated representations of family, gender roles, and sociocultural values, and how these representations function as simulacra that reshape viewers' perceptions of reality. Through a discourse analysis, the research reveals that the characters and conflicts depicted in the series do not merely reflect societal realities but rather produce a hyperreality that substitutes and redefines them. The narrative polarizes cultural identities—such as modern-secular and traditional-religious—into consumable images, encouraging viewers to engage with simulated versions of real-life tensions. The findings suggest that the show acts as a powerful medium of ideological transmission, contributing to the construction of normative frameworks through simulation. In this context, *Kızılıcak Şerbeti* serves not only as a cultural product of entertainment but also as a site of symbolic meaning-making that reinforces and recirculates postmodern notions of reality.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon Simülakr Söylem Analizi
Hipergerçeklik Aile

Keywords: Simulation Simulacra Discourse Analysis
Hyperreality Family

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Paper Type: Research Article

1.Giriş

Postmodern toplumda gerçeklik ile temsil arasındaki sınırların silikleşmesi, medya içeriklerinin yalnızca yansıtıcı değil, aynı zamanda üretici nitelikte olmasına yol açmaktadır. Medya ile yaşadığımız

¹ Öğr. Gör. Dr. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler ve Türkçe Eğitimi Bölümü, dteroglu@anadolu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-1760-6127>

hayatların etik ve adaletini kolektif olarak düşünmenin yollarına ulaşmış bulunmaktayız (Couldry, 2012). Özellikle televizyon dizileri, kültürel temsillerin yaygınlaştırıldığı ve normatif kodların dolaşıma sokulduğu mecralar olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda medya, yalnızca haber ya da bilgi sunmaz; aynı zamanda bireylerin toplumsal gerçekliğe dair anlam üretim süreçlerini şekillendirir (Hall, 1997).

Televizyon dizileri, sadece birer kurmaca anlatı değil; aynı zamanda kültürel, ideolojik ve toplumsal değerlerin üretildiği ve yeniden dolaşıma sokulduğu metinlerdir (Fiske, 1987). Özellikle dramatik dizilerde, aile yapıları, toplumsal cinsiyet rolleri ve kültürel normlar, temsil ediliş biçimleriyle izleyici zihninde yeniden yapılandırılır. Bu temsil süreçleri, dizilerin yalnızca içerik analiziyle değil; aynı zamanda söylem çözümlemesi ve kültürel kuramlar çerçevesinde değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir (Hall, 1997).

Jean Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kuramı, çağdaş medya ürünlerinin yalnızca gerçekliği temsil etmediğini, aksine onun yerine geçen yapay bir düzen yarattığını ileri sürer (Baudrillard, 1994). Bu yapay düzen, *hipergerçeklik* olarak adlandırılır ve özellikle televizyon dizilerinde, toplumsal normlar ile değerlerin abartılı ve dramatik biçimlerde sunulmasıyla inşa edilir. Hipergerçeklik, gerçekliğin yerini alan simülasyonların, bireylerin deneyimlediği tek "gerçek" haline gelmesidir. Bu bağlamda dizilerdeki karakterler, olay örgüsü ve çatışma yapıları, toplumsal yaşamın kendisini değil; onun medya tarafından yeniden üretilmiş, ideolojik olarak biçimlendirilmiş simülakrlarını temsil eder.

Baudrillard'ın kuramı, özellikle günümüzün dijital medya ortamında daha da görünür hale gelmektedir. Sosyal medya platformlarının yaygınlaşması, izleyici ile medya içeriği arasındaki etkileşimi derinleştirmiş; pasif izleyici profili yerini aktif, katılımcı ve üretken izleyiciye bırakmıştır (Baym, 2015; Livingstone, 2013). Bu durum, hipergerçeklik deneyimini yalnızca içerik düzeyinde değil, izleyici deneyimi ve yorumları düzeyinde de çoğaltmakta; bireylerin gerçeklik algısı medya temsilleriyle şekillenmektedir. Bu simülasyon alanında izleyici bir tür "sanal oturma odası"nda yalnızca anlatıyı takip etmez; onunla özdeşleşir, sosyal medya yorumlarıyla yeniden üretir ve hatta bu temsilleri kendi hayatına taşır (Highfield, Harrington & Bruns, 2013).

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, medya ürünlerinin bu yeniden üretim kapasitesini açıklamada önemli bir teorik zemin sunar. Ancak bu kuramı günümüz dijital medya ortamıyla birlikte değerlendirmek gerekir. Örneğin, Jenkins (2006), izleyicilerin artık yalnızca içerik tüketicisi değil, aynı zamanda içerik üreticisi konumunda olduklarını ve bu durumun simülasyon sürecini daha da karmaşıktırdığını belirtir. Bu katılımcı kültür yapısı, hipergerçeklik deneyiminin kolektifleşmesine olanak tanımaktadır. Gerçeklik artık temsillerin bir yansıması değil, tamamen temsillerin içinde var olan bir şeydir (Poster, 1988).

Türkiye bağlamında yapılan bazı çalışmalar, dizilerin kültürel kimlik inşasında oynadığı rolü ortaya koymaktadır. Özellikle kadınlık rolleri, aile yapısı ve ahlaki değerler gibi temaların diziler aracılığıyla sabitlendiği ve normatif kodlarla yeniden üretildiği belirtilmektedir (Çelenk, 2010; Dursun, 2011). Bu çalışmalar, televizyon dizilerinin yalnızca popüler kültür öğeleri olmadığını, aynı zamanda ideolojik aygıtlar olarak işlev gördüğünü göstermektedir.

Dijital çağda bireyin gerçeklik algısı, yalnızca televizyonla değil, sosyal medya ve çevrimiçi etkileşim biçimleriyle de şekillenmektedir. Gerçek ve kurgu arasındaki farkın bulanıklaştığı bu ortamda, bireyler simülakrlarla çevrili bir dünyada yaşamaktadır. Teknoloji aracılığıyla duygusal hayatlarımızı yaratıyor, yönlendiriyor ve sürdürüyoruz. Winston Churchill'in de savunduğu gibi, biz binalarımızı şekillendiriyoruz, sonra onlar bizi şekillendiriyor. Dijital teknolojilerimiz için de durum aynı. Teknoloji, mahremiyetlerimizin mimarı haline geldi (Turkle, 2011). Özellikle sosyal medya platformlarında izleyicilerin dizilere dair yorumları, içeriklerle özdeşleşme düzeyini ve bu temsillerin gerçeklik olarak kabul edilmesini gözler önüne sermektedir.

İzleyicinin karakterlerle kurduğu ilişki de bu hipergerçeklik sürecini pekiştirir. Horton ve Wohl'un (1956) geliştirdiği *parasosyal etkileşim* kuramı, izleyicinin medya karakterleriyle kurduğu tek taraflı ama yoğun ilişkiyi tanımlar. Parasosyal etkileşim/ilişki kavramı başlangıçta izleyicilerin televizyondaki karakterlere yönelik ilgisini ifade etmek üzere kullanılmışsa da son yıllarda televizyonun ötesine geçen daha geniş bir kapsamda araştırılmış ve insanların çeşitli kitle iletişim araçları ve medya dolayımı etkinlikler üzerinden medya karakterleriyle hayali ilişkiler kurduğunu göstermiştir. Bir başka deyişle, izleyiciler farklı alanlardan ünlü kişilerin televizyonda izleyerek o ünlülerle parasosyal ilişkiler kurmaktadır (Brown, 2015: 263). Bu ilişki biçimi, simülakr karakterlerin gerçek bireyler gibi algılanmasına ve toplumsal normlara dair içselleştirilen anlamların bu temsiller üzerinden kurulmasına neden olur. Örneğin bir karakterin anne rolü, gerçeklikten bağımsızlaşarak izleyicinin zihninde "ideal anne" imgesi haline gelebilir. Bu da simülakrın dördüncü evresine, yani temsilin gerçeğin yerine geçtiği hipergerçeklik düzeyine karşılık gelir (Baudrillard, 1994).

Türkiye bağlamında yapılan araştırmalar da dizilerin yalnızca eğlence aracı değil; kültürel kimliklerin, toplumsal cinsiyet rollerinin ve aile yapılarının yeniden üretildiği simülasyon alanları olduğunu göstermektedir (Çelenk, 2010; Dursun, 2011; Gündüz, 2023). Özellikle *Kızılılık Şerbeti* gibi yapımlar, seküler ve muhafazakâr yaşam tarzları arasında keskin karşıtlıklar kurarak bu kültürel çatışmayı dramatize eder. Ancak bu temsil, gerçekliği doğrudan yansıtmaz; onun yerine geçer. İzleyici, bu temsil evreniyle özdeşleşerek kendi yaşamını da bu hipergerçeklik kodlarıyla anlamlandırmaya başlar.

Jean Baudrillard, modern ve post-modern toplumlarda gerçeklik ile temsil arasındaki ilişkinin dönüşümünü açıklamak için geliştirdiği simülasyon ve simülakr kavramlarıyla medya ve kültür araştırmalarında çığır açmıştır. Baudrillard'a göre simülasyon, bir gerçekliğin yeniden temsili değil, gerçekliğin yerine geçen, kendi başına işleyen bir sistemdir (Baudrillard, 1994). Bu sistemin temel çıktısı olan *hipergerçeklik*, bireylerin gerçeklikten koparak yalnızca temsillerin yarattığı bir dünyada yaşamasına neden olur.

Literatürde simülasyon kuramı özellikle televizyon dizileri, reklamlar ve dijital medya içerikleri bağlamında ele alınmıştır. Kellner (1989), Baudrillard'ın düşüncesini Marxist ve kültürel kuramlar ile ilişkilendirerek medyanın ideolojik üretim gücüne vurgu yaparken; Poster (1988), simülasyonun bireyin özneleşme sürecindeki etkilerini analiz etmiştir. Bu bağlamda televizyon dizilerinin yalnızca birer eğlence ürünü olmadığı, aynı zamanda değer sistemlerini yeniden üreten ve dolaşıma sokan kültürel metinler olduğu savunulmaktadır.

Türkiye'de yapılan çalışmalar da medya temsillerinin sosyokültürel etkilerini incelemekte; özellikle televizyon dizilerinin kadın temsili, aile yapısı ve kültürel kimlikler üzerinden nasıl ideolojik anlamlar ürettiğini ortaya koymaktadır (Mutlu, 2010; Erdoğan, 2012). *Kızılılık Şerbeti* gibi diziler, seküler ve muhafazakâr yaşam tarzları arasında temsili karşıtlıklar kurarak, izleyicinin bu temsillerle kurduğu özdeşliği medya aracılığıyla şekillendirmektedir.

Bu bağlamda literatür, simülasyonun yalnızca teknolojik bir etki olmadığını; aynı zamanda kültürel, politik ve psikolojik boyutları olan bir yapı sunduğunu göstermektedir. Bu çalışma da söz konusu literatürü temel alarak *Kızılılık Şerbeti* dizisinin bu yapıyı nasıl yeniden ürettiğini tartışmayı amaçlamaktadır.

Günümüz post modern toplumlarında gerçeklik algısı, medya ve teknoloji aracılığıyla giderek dönüşmekte ve bu dönüşüm, sosyal ve kültürel yapıları derinden etkilemektedir. Gerçeklik ve temsil arasındaki sınırlar bulanıklaşırken, bireyler gerçek ile kurmaca arasındaki farkı ayırt etmekte zorlanmaktadır. Bu bağlamda, Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kuramı, modern çağın bu gerçeklik krizini anlamak için önemli bir teorik çerçeve sunmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin yerini alan simülakrın ve simülasyon süreçlerinin, toplumsal deneyimlerde

“hipergerçeklik” olarak adlandırdığı yeni bir gerçeklik biçimi yarattığını ileri sürer (Baudrillard, 1994). Bu yaklaşım, medya, kültür ve iletişim çalışmalarında gerçeklik kavramının sorgulanmasını sağlayarak, günümüzün medya temsilleri ve kitle kültürünü analiz etmek için kritik bir araç haline gelmiştir.

Hipergerçeklik, gerçeklik ile temsil arasındaki sınırların belirsizleştiği ve simülasyonların gerçekliğin yerini aldığı post modern toplumlarda ortaya çıkan bir kavramdır. Jean Baudrillard tarafından geliştirilen bu kavram, medyanın, tüketim kültürünün ve teknolojinin etkisiyle gerçeklik deneyiminin giderek yapay temsillerle yer değiştirmesini ifade eder (Baudrillard, 1994). Hipergerçeklikte, simülasyonlar ve kopyalar, özgün gerçeklikten daha etkili, cazip ve "gerçek" algılanır hale gelir. Bu durum, bireylerin deneyimlerini ve algılarını şekillendirerek, gerçeklikle kurmacanın iç içe geçtiği yeni bir anlam dünyası yaratır. Günümüz medya ortamlarında reklamlar, televizyon programları ve dijital içerikler, hipergerçekliğin en belirgin örnekleri olarak karşımıza çıkar (Eco, 1986). Bu bağlamda hipergerçeklik, modern toplumun kültürel ve sosyal yapısının anlaşılması için kritik bir kavramsal araçtır.

Jean Baudrillard, modern ve post-modern toplumların gerçeklik algısını anlamak için geliştirdiği simülasyon ve simülakr kavramlarıyla çağdaş kültür eleştirisine önemli katkılarda bulunmuştur. Baudrillard’a göre simülasyon, gerçekliğin yerine geçen, kendi içinde anlamlı ama aslında gerçek olmayan bir temsiller dizisidir (Baudrillard, 1994). Simülakr ise, gerçeklikle birebir ilişkisi olmayan, kendi gerçekliğini oluşturan ve gerçekliğin yerini alan “kopyalar” olarak tanımlanır.

Baudrillard, simülasyonun dört evresi olduğunu belirtir: İlk evrede simülakr gerçekliğin açık bir taklidi iken, ikinci evrede gerçeklik bulanıklaşmaya başlar. Üçüncü evrede simülakr gerçekliği gizler ve sonunda dördüncü evrede gerçeklik tamamen ortadan kalkar, simülakr kendi kendine referans veren ve gerçekliği simüle eden bir yapıya dönüşür (Baudrillard, 1994). Bu süreçte gerçeklik ve temsil arasındaki sınırlar belirsizleşir, izleyici ya da birey gerçek ile kurmaca arasındaki farkı ayırt edemez hale gelir.

Baudrillard, özellikle kitle iletişim araçlarının bu simülasyon sürecinde merkezi bir rol oynadığını vurgular. Medya, gerçekliği yeniden üretir ve çoğu zaman hipergerçek dediği, gerçeğin aşırı ve abartılı temsilleri aracılığıyla gerçekliğin yerini alır (Baudrillard, 1994). Bu bağlamda simülasyon, gerçeklikten bağımsız, kendi normları ve gerçekliği içinde dönen bir “hipergerçeklik” alanı yaratır. Baudrillard’ın simülasyon ve simülakr kuramı, günümüz medyası, kültürü ve tüketim toplumundaki gerçeklik algısının dönüşümünü açıklamada etkili bir teorik çerçeve sunar.

Jean Baudrillard, modern toplumlarda gerçekliğin yerini göstergelerin aldığını ve bu göstergelerin zamanla simülakra dönüştüğünü ileri sürer. Ona göre simülasyon, gerçekliğin yalnızca bir temsilini değil, onun yerine geçen yapay bir düzeni ifade eder. Medya, özellikle televizyon, gerçekliği yeniden üretmek yerine onu dönüştürerek kurgusal bir düzleme taşır. Baudrillard’ın “hipergerçeklik” olarak tanımladığı bu durumda, izleyici gerçeği değil, gerçeğin simülasyonunu deneyimler. *Kızılıcak Şerbeti* gibi toplumsal temaları işleyen diziler ise bu kuramın uygulanabileceği ideal örneklerden biridir.

Kızılıcak Şerbeti; Gold Film yapımcılığında, ilk olarak 2022 yılında Show TV ekranlarında yayımlanmaya başlayan bir Türk televizyon dizisidir. Dram ve aile türündeki bu yapım, Türkiye'nin sosyal yapısındaki kutuplaşmayı özellikle seküler ve muhafazakâr yaşam tarzları ekseninde ele alarak büyük ses getirmiştir. Dizi, modern ve seküler bir anne olan Kıvılcım’ın kızı Doğa’nın, muhafazakâr bir aileye mensup olan Fatih ile ani bir evlilik yapması üzerine gelişen olayları merkezine alır. İki farklı yaşam tarzının ve dünya görüşünün çatışması, bu evliliğin ardından iki aile arasında giderek derinleşir. Dizide, geleneksel-dini değerlerle yetişmiş bir aile olan Ünal ailesi ile daha özgürlükçü seküler anlayışa sahip Arslan ailesi arasında zaman zaman gerilimli, zaman zaman empatiye dayalı ilişkiler işlenir.

Kızılıcak Şerbeti dizisi gibi hipergerçeklik içeren medya ürünleri, izleyicilerin kendi ailelerine dair algılarını yeniden inşa ederken onları doğrudan deneyimlerinden uzaklaştırarak, temsil edilen kurmaca

yapılar üzerinden düşünmeye sevk eder. Bu süreç Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde üç temel mekanizma yoluyla işler:

1. *Karşılaştırma ve Norm Belirleme*: İzleyici dizideki aile yapılarıyla kendi ailesini bilinçli ya da bilinçsiz biçimde karşılaştırır. Örneğin Pembe karakterinin otoriterliği ya da Kıvılcım'ın özgürlükçü tutumu, izleyicide “doğru anne-baba nasıl olur?”, “ailede sevgi nasıl gösterilir?” gibi sorgulamalar yaratır. Bu karşılaştırmalar, zamanla izleyicinin kendi ailesine dair daha önce sahip olduğu kabulleri aşındırabilir ve yerine dizideki temsillere dayalı yeni normlar koyabilir.

2. *Duygusal Özdeşleşme Yoluyla İçselleştirme*: İzleyici, özellikle dramatik olaylar ve karakter çatışmaları yoluyla belirli figürlerle özdeşleştiğinde, onların değerlerini ve davranışlarını da “anamlı” ve “haklı” bulma eğilimi gösterir. Bu durumda örneğin Doğa'nın iki kültür arasında sıkışmış hali, izleyicinin kendi aile çatışmalarını yeniden yorumlamasına yol açabilir. Gerçekte yaşamadığı bir duygu durumunu ya da aile içi çelişkiyi dizi aracılığıyla hissetmesi, kendi yaşamına dair algıyı dönüştürür.

3. *Temsillerin Gerçeğin Yerine Geçmesi (Hipergerçeklik)*: Dizi anlatısı, aileyi ideolojik ve dramatik kodlarla yeniden üretir. Zamanla izleyici, bu kurgusal temsilin gerçeğin birebir yansıması olduğunu düşünmeye başlar. Bu durumda, örneğin “iyi anne böyle olur”, “modern baba anlayışlıdır” gibi söylemler, izleyicinin ailesine dair beklentilerini ve yorumlarını dönüştürür. Ailesinde olmayan bir rolü “eksik” olarak deneyimleyebilir ya da kendi rolünü sorgulamaya başlar. Bu, Baudrillard'ın (1994) tarif ettiği üzere, temsillerin gerçeğin önüne geçtiği hipergerçeklik evresidir.

İzleyici dizinin sunduğu ideolojik aile yapısına göre kendi yaşamını yeniden çerçeveler; böylece hem mevcut ilişkilerini yeniden anlamlandırır hem de gelecekte nasıl bir aile yapısı idealize etmesi gerektiğine dair farkında olmadan yeni bir “rehberlik” edinmiş olur.

2. Yöntem

2.1. Problem

Günümüz televizyon dizilerinde gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmakta, bu durum izleyicilerin gerçeklik algısını etkilemektedir. *Kızılıcak Şerbeti* dizisi özelinde, dizide sunulan anlatı ve karakterlerin Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramları bağlamında nasıl bir “simülakr” işlevi gördüğü ve gerçeklik algısını nasıl şekillendirdiği sorunu bu çalışmanın temel problemidir.

2.2.Amaç

Bu makalenin amacı, Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramları çerçevesinde *Kızılıcak Şerbeti* dizisinin gerçeklik temsillerini inceleyerek, dizideki simülakr yapıların ve medyanın gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü analiz etmektir.

2.3. Yöntem

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yaklaşımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. *Kızılıcak Şerbeti* dizisinin seçilen bölümleri detaylı içerik ve tematik analiz yöntemiyle incelenmiş, dizideki simülakr ve hipergerçeklik unsurları Baudrillard'ın teorik çerçevesi doğrultusunda yorumlanmıştır. Ayrıca, ilgili literatür taramasıyla kavramsal altyapı oluşturulmuştur.

Analiz için dizinin ilk on bölümü veri seti olarak seçilmiştir. Bölümlerin seçiminde aile içi çatışmaların ve toplumsal kutuplaşmanın yoğun biçimde işlendiği sahneler ölçüt olarak esas alınmıştır.

Veri toplama sürecinde, seçilen bölümler defalarca izlenmiş ve kritik sahneler ayrıntılı biçimde transkript edilmiştir. Daha sonra söylemler tematik kodlama yöntemiyle çözümlenmiştir. Kodlamada üç ana kategori belirlenmiştir: *aile yapısı ve roller*, *toplumsal cinsiyet temsilleri* ve *kültürel/ideolojik kutuplaşma*. Kodlanan söylemler, yalnızca kelime düzeyinde değil, aynı zamanda bağlamsal, kültürel ve ideolojik arka planıyla değerlendirilmiştir.

Analiz sürecinde elde edilen veriler, Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramı temel alınarak yorumlanmıştır. Özellikle karakterlerin ve diyalogların simülasyonun dört evresiyle (gerçeğin temsili, gerçeği bozan maske, gerçeğin yokluğu, hipergerçeklik) nasıl ilişkilendirildiği ortaya konmuştur.

Araştırmanın güvenilirliği için kodlama süreci yalnızca araştırmacı tarafından değil, aynı zamanda ikinci bir uzman tarafından da kontrol edilmiştir. İki araştırmacı arasındaki görüş birliği, analizlerin tutarlılığını ve geçerliliğini desteklemiştir.

Bu yöntemsel süreç sayesinde, dizinin temsilleri yalnızca betimsel olarak değil, aynı zamanda ideolojik ve kültürel bağlamıyla ele alınmış ve Baudrillard'ın kuramsal çerçevesiyle bütünleştirilmiştir.

Kızılçık Şerbeti dizisini Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde incelemek için oldukça verimli bir örnektir. Dizi, toplumsal kutuplaşma, kültürel çatışma, aile yapıları ve modernlik-gelenek ikilemi gibi gerçek sosyal meseleleri işler gibi görünse de, bu temaları bir düzlemde, kurgunun gerçekliğin yerini aldığı bir yapı içinde sunar.

Kızılçık Şerbeti, modern-seküler ve muhafazakâr-dindar yaşam biçimleri arasındaki farklılıkları konu alarak, “gerçek hayattaki” toplumsal çatışmaları temsil ettiğini iddia eden bir yapımdır. Ancak Baudrillard'a göre bu tür temsiller, çoğu zaman gerçekliği temsil etmez, onun yerine geçer. Bu analizde, dizinin karakterleri, olay örgüsü ve sunum biçimleri simülasyon kuramı bağlamında incelenmiştir.

Baudrillard, televizyonun ve medyanın “gerçekliği üretmeye” başladığı noktada, artık göstergelerin gerçekliği bastırdığını söyler. *Kızılçık Şerbeti* de bu bağlamda bir “gösteri”dir gerçek hayattan değil, medya dilinin kurallarına göre tasarlanmış bir simülasyondur. Artık gerçeklik yoktur, sadece onun sonsuz temsilleri vardır.

3. İçerik Analizi Bulguları

Kızılçık Şerbeti dizisi, muhafazakâr ve seküler yaşam biçimleri arasındaki farkları dramatik çatışmalar yoluyla sunarak, izleyiciye “toplumsal gerçekliği” gösterdiği izlenimini verir. Ancak bu temsiller çoğu zaman aşırı uçlarda çizilmiş, gerçek hayatın çok ötesinde kurgulanmış karakterler ve olaylarla yapılandırılmıştır. Örneğin, dizide muhafazakâr ailelerin katı kuralları ile modern ailelerin sınırsız özgürlük anlayışı sık sık çatıştırılır; fakat bu sunumlar, toplumda gözlemlenen çeşitliliği değil, medyanın kurmaca evreninde yaratılmış karşıtlıkları yansıtır. Bu noktada dizi, Baudrillard'ın tanımladığı şekilde bir *simülakr* işlevi görür ve gerçekliği temsil etmez, onun yerine geçer.

3.1. Karakterler

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı gibi kuramsal bir çerçeveye yapıldığında, bu karakterlerin sadece birey değil, ideolojik ve kültürel temsillerin taşıyıcısı olduğu anlaşılır. Söylem analizi, karakterlerin söylediklerinden çok, nasıl söyledikleri, hangi değerleri dile getirdikleri ve bu söylemlerin hangi toplumsal normları yeniden ürettiğiyle ilgilenir. Bu açıdan bakıldığında her bir karakter hem kendi kişisel anlatısını hem de daha geniş bir kültürel kodlar sistemini temsil eder.

Aşağıda *Kızılıcak Şerbeti* dizisinden seçili karakterlerin Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde nasıl çözümlenebileceğine dair örnek bir karakter analizine entegre çözümleme sunulmuştur. Her karakter, toplumsal bir temsil (simülakr) üzerinden yapılandırıldığı için, gerçeklikten uzaklaşıp kurmaca bir "hipergerçek" figüre dönüşmektedir.

Pembe karakteri, gelenekselin simülakrası ,muhafazakâr ve ataerkil aile değerlerinin taşıyıcısı olarak kurgulanmıştır. Oğlunun evliliğinde, gelin seçiminde ve aile içi rollerin belirlenmesinde aktif rol oynar.

Simülasyon Çözümlemesi: Pembe'nin "aile büyükleri" figürü, gerçek yaşamdaki annelik deneyimlerinden çok, Türk dizilerindeki muhafazakâr anne stereotiplerinin bir tekrarına dönüşmüştür. Aşırı korumacı, müdahaleci ama aynı zamanda geleneksel değerlere sadık bu figür, toplumsal bellekte yer alan bir modelin "gösterge" düzeyinde yeniden üretimidir. Baudrillard'a göre bu, üçüncü düzey simülakr evresine işaret eder: *Gerçeği gizlemeyen, zaten gerçek olmayan bir temsildir*. Pembe artık bir "anne" değil, annelik rolünün hipergerçek bir izdüşümüdür.

Pembe karakterinin dili geleneksel değerlere, sabır, itaate ve ailenin bütünlüğüne vurgu yapar. Pembe konuşurken sık sık "bizim ailede", "eskiden böyleydi", "kadın dediğin" gibi genelleşici ve normatif ifadeler kullanır. Bu söylem yalnızca geçmiş i yüceltmez, aynı zamanda mevcut durumu da o geçmiş in devam ı gibi sunar. Böylece söylem, toplumsal cinsiyet rollerini sabitleştirir ve değişim karş ısında direnç gösterir. Ancak Pembe'nin dili aynı zamanda duygusal olarak yüklüdür; sevgi ve bağlılık ifadeleriyle şekillenir. Bu, izleyicide karş ılık bulacak şekilde söylemi meş rulaştırır: Yani baskıcı olanın duygusal bir kılıfla sunulması, söylemin hegemonik gücünü artırır.

Karakterin söylemleri, kadın kimliğini evliliğe bağlılık, itaate yatkınlık ve fedakârlıkla tanımlar. Bu, bireysel kimlikten ziyade "kolektif kadınlık" imgelerinin medya üzerinden dolaşıma sokulmasıdır. Pembe burada yalnızca bir karakter değil, "geleneksel anne" simülakrıdır. Örneğin ilk bölümde ailelerin tanışma sahnesinde Doğa'nın iki günde tüm hane halkının kahveyi nasıl içtiğini öğrendiğini ve kendisinin kahvelerinin hep gelin adayı Doğa'nın yaptığını dünürü Kıvılcım'a söyler. Onun söylemi, geçmiş ten bugüne taş ınan değerleri temsil ettiğ i izlenimi verirken aslında güncel ideolojik beklentileri meş rulaştırır. Baudrillard'ın üçüncü simülasyon evresine göre bu, artık gerçeklikten kopmuş ama gerçek gibi sunulan bir kodlamadır.

Hipergerçeklik etkisi: İzleyici bu söylemi yalnızca karaktere ait sözler olarak değil, kültürel bir norm olarak içselleştirir: "Demek ki iyi anne böyle olur."

Kıvılcım karakteri, modernliğin kurgusal temsili, modern, laik, güçlü kadın figürünü temsil eder. Mesleki kariyeri olan, kadın haklarına duyarlı, özgüvenli bir anne profili çizer.

Simülasyon Çözümlemesi: Kıvılcım karakteri, gerçek hayattaki özgür-ş ehirli kadınların deneyimlerinden çok, idealize edilmiş bir "seküler kadın" imgesine dayanır. O her durumda doğ ruyu bilen, duygularını kontrol edebilen ve modern değerlere sıkı sıkıya bağlı bir figürdür. Bu aş ırı tutarlılık ve idealizm, karakteri hipergerçekliğ e taş ır. İzleyici Kıvılcım'ı gerçek bir birey gibi değil, seküler değerlerin "sembolik temsilcisi" gibi izler. Bu temsilde kişilik değil, ideoloji ön plandadır.

İlk bölümde kızının kayınvalidesine "Pembe Anne" demesine sinirlenen Kıvılcım "Doğa sen o kadına bir de anne mi diyorsun" diyerek uyarıda bulunur. Kıvılcım'ın bu sözü, kızının yeni ailesine aidiyet kurmasını onaylamadığını açıkça ortaya koyar. "O kadın" ifadesiyle Kıvılcım, Pembe'yi hem ötekileştirir hem de "anne" gibi kutsal ya da biyolojik bir adlandırmayı onunla ilişkilendirmeyi reddeder.

Burada bir temsil mücadelesi vardır: “*Kim kime nasıl hitap edebilir?*” sorusu, kültürel statü bağlamında üstünlük temelinde belirlenir.

Kıvılcım karakteri sürekli “birey olma”, “karar verme özgürlüğü” ve “akılcılık” gibi kavramlar üzerinden konuşur. Onun dili, modernist ve seküler bir dünya görüşünü taşıyan, kendi kararlarını verme konusunda kararlı, çocuklarını özgür bireyler olarak yetiştirmeyi idealize eden bir anlatı içerir. Ancak bu özgürlük söylemi zaman zaman dogmatikleşir ve farklı yaşam tarzlarına karşı tahammülsüz bir tona bürünür. Bu noktada Kıvılcım’ın söylemi, kendi içinde bir çelişki barındırır: Özgürlüğü savunurken, muhafazakâr değerlere sahip bir aileyi küçümseyen bir üst-anlatıya dönüşür. Bu, söylemin ideolojik bir araç haline geldiğini gösterir.

Aynı sahnede damat adayı Fatih müstakbel kayınvalidesine “Kıvılcım Hanım” diye hitap eder ve annesi Pembe “Oğlum Hanım ne demek anne diyeceksin” der. Pembe’nin, “Anne diyeceksin” uyarısı, onun yalnızca biyolojik değil, kültürel annelik simülakrı olmak istediğini gösterir. Dizideki bu replik, anneliğin artık yalnızca doğal bir konum değil, sosyal bir otorite rolü olduğunu ortaya koyar. Baudrillard’ın simülakr kuramına göre bu, *gerçek anne figürünün yerini almış, toplumsal olarak inşa edilmiş, baskıcı bir annelik temsiline* işaret eder.

Karakterin söylemleri bireylerin karar mekanizmasında özgür olması gerektiği yönünde modernist bir değer sistemini öne çıkarır. Ancak bu bireycilik o kadar mutlak sunulur ki, farklı kültürel kodlara karşı tahammülsüzlük doğurur. Bu noktada Kıvılcım, özgürlük söylemini hegemonik bir dille kurar. Bu da simülakr karakterin kendi içinde çelişkili ama gerçekmiş gibi algılanan bir kimlik inşasına işaret eder.

Hipergerçeklik etkisi: Kıvılcım gibi olmak, bireysellik ve entelektüellik anlamına gelir; bu da izleyiciyi kendi yaşam tarzını “yetersiz” görmeye itebilir.

Fatih, geleneksel maskülinitenin simülasyonu, Pembe’nin oğlu, Doğa’nın eşi. Dindar, geleneklerine bağlı ama zaman zaman ikiyüzlü davranışlar sergileyen bir erkek figürüdür.

Simülasyon Çözümlemesi: Fatih’in karakteri, muhafazakâr erkek stereotipinin hiperbolik bir yansımasıdır. Kadının konumuna karışan, geleneksel rolleri dayatan ve ailesine sadık görünen ama bireysel çıkarları için çifte standart uygulayan yapısıyla, gerçek erkek deneyiminden çok kurgusal bir rolü temsil eder. Baudrillard’ın deyimiyle bu karakter, gerçekliğin yalnızca bir model üzerinden yeniden üretimi olup toplumsal gerçeklikten kopuktur.

Fatih karakteri çoğu zaman ikili bir söylem pratiği sergiler. Geleneklerine bağlı bir erkek gibi konuşurken, bireysel çıkarı söz konusu olduğunda modern dilin pragmatik ifadelerini kullanmaktan geri durmaz. Örneğin ailesine karşı “gelenek böyle” derken, eşine “senin kararın önemli” demesi gibi. Bu söylemsel çelişki, Fatih’in simülakr bir figür olduğunu, yani belirli bir erkeklik ideolojisinin çelişkili temsili olarak konumlandığını gösterir.

Doğa, arada kalmış kültür figürünün zayıf temsili, Kıvılcım’ın kızı, Fatih’in eşidir. Modern değerlerle yetişmiş ancak muhafazakâr bir aileye gelin olmuş “iki farklı görüş arasında kalmış” bir figürdür.

Simülasyon Çözümlemesi: Doğa karakteri, dizide hem çatışmanın merkezi hem de izleyicinin “empati kurması beklenen” kişidir. Ancak onun çatışmaları gerçeklikten çok dramatik yapının gereklilikleri doğrultusunda gelişir. İçsel hesaplaşmalar, toplumsal normların baskısı ve bireysel özgürlük talepleri, klişe çatışma kalıpları üzerinden simüle edilir. Doğa, bir birey değil, *iki ideoloji arasındaki çatışmanın sembolü* haline gelir. Bu, simülasyonun en tehlikeli hali olan hipergerçekliğe örnektir: İzleyici karakterin içsel gerçekliğini değil, onun temsil ettiği fikri izlemektedir.

Doğa karakterinin söylemi, çoğu zaman bir iç çatışmayı yansıtır. Annesinin modern dili ile eşinin geleneksel söylemi arasında sıkışmış bir kadın olarak, onun ifadeleri kararsızlık, arayış ve çözülme halindedir. Bu, izleyicinin empati kurmasını sağlayan bir dramatik araç gibi görünse de söylemsel düzeyde Doğa'nın özgün bir sesi yoktur; o iki ideolojinin söylemsel çatışmasının içinde konumlanan ve çoğunlukla bu çatışmayı taşıyan bir aktarıcıdır.

Doğa'nın yaşadığı çatışma, bireysel kimlik arayışının simülatif bir biçimde temsiline dönüşür. Gerçekte yaşanan kimlik karmaşası çok boyutluyken, dizideki anlatı bunu melodramatik ve abartılı bir dile indirger. Doğa'nın karakteri, özgün bir kişilikten çok, seküler–muhafazakâr gerilimin sembolik taşıyıcısı haline gelmiştir. Baudrillard'ın hipergerçeklik tanımına göre bu "duygunun kendisi değil, duygunun sahnesidir".

Hipergerçeklik etkisi: İzleyici, kendi kimlik krizini Doğa'nınkiyle özdeşleştirirken, aslında bir medya temsiline yönlendirilmiş olur.

Alev, heterodoks kadın temsiline hipergerçek hâli, Kıvılcım'ın kardeşi olan Alev, özgür ruhlu, sanatla ilgilenen, toplumsal normlara aykırı yaşam biçimini savunan bir karakterdir.

Simülasyon Çözümlemesi: Alev'in yaşam biçimi, "norm dışı kadının" aşırı temsiline dönüşür. Onun aykırılığı öyle abartılı biçimde sunulur ki bireysel tercihten çok "marjinallik göstergesi" halini alır. İzleyici onun yaşamını analiz etmez, şaşırır veya dışlar. Böylece karakter, gerçek aykırılıktan uzaklaşıp bir normun karşıtı olarak var olan *simülakr* haline gelir. Alev, bireysel seçim değil, sistemin ihtiyaç duyduğu "denge bozucu" figürdür.

Alev karakteri söylemsel düzeyde en uç noktada konumlanır. Onun dili toplumsal normlara karşı çıkar, bireysellik ve özgürlük üzerine kuruludur. Ancak bu özgürlük söylemi, zaman zaman o kadar aşırı ve gösterişli hale gelir ki gerçek bir deneyimden çok bir "marjinalliğin temsili" gibi sunulur. Bu da Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla uyumludur: Alev, gerçek bir figür olmaktan çıkar, normların karşıtı olarak inşa edilen bir simülakra dönüşür.

Alev'in söylemi "özgür kadın" temsiline dönüşmüştür; ancak bu temsil, gerçeğin bir yansıması değil, toplumsal normların karşıtının abartılı simülasyonudur. Alev'in yaşam tarzı gerçeklikten kopuk, dramatize edilmiş bir norm kırıcı kimlik sunar. Onun görseelliğiyle dikkat çeken bir farklılık sergilemesi de bu temsilde onun herhangi bir kişi değil görsel ikon halinde sunulduğunu gösterir.

Simülakr işlevi: Karakter gerçekte aykırılık değil, sistemin dengeleyici marjinallik ihtiyacının bir temsidir.

İkinci bölümde Doğa, müstakbel eşinin ablasına "Nursema Abla" olarak seslendiğinde Alev, Doğa'ya "Sen neden abla diyorsun Nursema'ya? Bizim ailede öyle teyze, abla, abi, bacı denmez de" der. Bu söylemde "abla", sadece bir hitap değil; toplumsal yapıya gömülü kültürel bir hiyerarşi ifadesidir. Geleneksel/muhafazakâr aile yapılarında bu tür unvanlar yaş, cinsiyet ve konuma göre saygı belirten dilsel araçlardır. Alev'in bu hitaba karşı çıkışı, yalnızca biçimsel değil; sosyal bir mesafe kurma çabasıdır.

Nursema, itaatkâr, suskun, aile uyumuna öncelik veren kadın prototipi olarak temsil edilir. Bu simülakr karakter, gerçek bir birey olmaktan çok, ideolojik annelik ve muhafazakâr kadınlık anlayışının bir temsiline dönüşmüştür. Pembe'nin Nursema'ya yüklediği rol; sadece kendisinin değil, sistemin tüm değerlerinin taşıyıcısı olmasını sağlar. *Baudrillard'a göre:* Nursema bir "birey" değil, bir ahlaki düzenin simgesel sürdürücüsüdür. Nursema kendisi gibi aileye gelin olarak gelen diğer kişilerin de itaatkâr ve fikrini belirtmeyen kişiler olmasını beklemektedir. Örneğin, Nursema (annesi Pembe'ye): "Senin yüzünden Doğa tepemize çıkıyor! Çok yüz veriyorsun" der. Bu cümle, Nursema'nın annesi Pembe'ye, Doğa'nın aile içindeki davranışlarına dair bir sitem olarak sarf ettiği bir repliktir. Nursema, annesini

suçlayarak otorite boşluğunun sebebi olarak onu göstermektedir. Bu söylem, Nursema'nın toplumsal düzeni koruma refleksini içselleştirmiş bir figür olduğunu ortaya koyar. Annesini, yeterince "otorite kurmadığı" için suçlamaktadır. Burada ailedeki hiyerarşinin kırılması, yani gelin olan Doğa'nın sınırları aşması, bir tehdit olarak kodlanır.

Abdullah, ideal baba, Pembe'nin eşi, Fatih'in babası olan Abdullah karakteri hem otoriter hem de "adil" bir baba figürü olarak sunulur. Çatışmaları dengeleyen, her iki tarafı da anlamaya çalışan arabulucu bir roledir.

Simülasyon Çözümlemesi: Abdullah karakteri, Türk dizilerinde sıkça rastlanan "ılımlı ama geleneksel baba" tipolojisinin bir devamıdır. Onun temsili öylesine idealize edilmiştir ki, gerçek hayattaki baba rollerinden kopmuş bir figür haline gelir. Gerçekten anlayışlı mı, yoksa sadece hikâyenin denge unsuru mu sorusunun cevabını seyirci verir. İzleyici için o, artık bir baba değil, "babalığın medya versiyonudur. Yani bir toplumsal rolün hipergerçek simülasyonudur.

Kızılık Şerbeti karakterleri, birer birey değil; toplumsal, ideolojik, kültürel temsillerin görselleştirilmiş kurgularıdır. Baudrillard'a göre bu temsiller zamanla gerçeklik iddiasını aşarak gerçekliğin yerini alır. Bu dizide karakterler seyircinin tanıdığı bireyleri değil, toplumsal "imgeleri" temsil eder: "muhafazakâr anne", "seküler kadın", "gösterişli gelin", "duyarlı erkek".

Tablo1. Baudrillard'ın Simülasyonun Dört Evresinde Dizi Karakterleri

Evre	Tanım	Gerçeklik ilişkisi	Kızılık Şerbeti Örneği
1. Evre: Gerçeğin Temsili	Göstergenin gerçeği sadakatle temsil ettiği aşama	Gerçek vardır; gösterge onu yansıtır.	Kızılık karakteri, modern kadını temsil eder; ilk bölümlerde bu temsil daha gerçekçidir.
2. Evre: Gerçeği Bozan Maske	Gösterge, gerçeği çarpıtarak ya da eksik biçimde temsil eder.	Gerçeğe hâlâ atıf vardır, ama gösterge onu bozar.	Pembe karakteri, geleneksel anne figürünün abartılı hâliyle sunulur; gerçeklik çarpıtılmıştır.
3. Evre: Gerçeğin Yokluğu	Gösterge, artık bir gerçekliğe referans vermez; bir sahte gerçek üretir.	Gerçek, yerini kurgusal bir düzene bırakır	Alev karakteri sadece medya görünürlüğüyle tanımlanır; gerçek bir kişilik değil, görselliktir.
4. Evre: Hipergerçeklik	Gösterge, gerçekliğin yerini tamamen alır; gerçeklik unutulmuştur.	Gerçeğin yerini simülakr alır.	İzleyici, karakterleri gerçek bireyler gibi tartışır; dizideki dünya "gerçekmiş" gibi yaşanır.

Bu bağlamda karakterlerin sunumu, izleyici üzerinde çok katmanlı ve çoğu zaman farkında olunmayan etkiler yaratır. Baudrillard'ın simülakr ve hipergerçeklik kuramına göre, karakterler yalnızca gerçek yaşamın temsilleri değil aynı zamanda "gerçekmiş gibi görünen" ama aslında kurmaca olan simülasyonlardır. Bu tür karakterler, özellikle televizyon dizilerinde aşırı dramatize edilmiş,

idealleştirilmiş ya da çatışmalı biçimlerde sunulduğunda, izleyici tarafından hem gerçekmiş gibi algılanır hem de gerçek yaşamla karşılaştırma ölçütü haline gelir.

Kızılıık Şerbeti gibi dizilerde karakterlerin politik, kültürel, ailevi ya da dini kimliklerle temsili izleyicilerin kimlik, ahlak ve yaşam tarzı algılarını doğrudan etkileyebilir. Bu karakterler, izleyicilerin kendi hayatlarına dair normatif değerlendirmeler yapmasına, bazı kimlikleri yüceltip bazılarını dışlamasına neden olabilir. Bu durum, Baudrillard'ın tanımladığı hipergerçeklik düzeyinde, kurmaca bir dünyanın gerçekliğin yerine geçmesini doğurur. Sonuç olarak, izleyici, karakterlerle kurduğu duygusal bağ sayesinde hem kendi gerçekliğini yeniden tanımlar hem de toplumsal gerçekliğe dair algısını şekillendirir.

3.2.Diyaloglar

Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramı çerçevesinde söylem çözümlemesi yapıldığında, *Kızılıık Şerbeti* dizisinin yalnızca bir kurgu ürünü olmadığı, aynı zamanda izleyicinin toplumsal gerçekliği algılayış biçimini etkileyen bir temsil aracı olduğu görülür. Dizideki karakterler, değer çatışmaları ve gündelik yaşam pratikleri üzerinden sunulan söylemler, izleyicinin zihinsel haritasında gerçekliğin yeniden kurulmasına neden olur. Bu bağlamda dizide üretilen söylemler, yalnızca bir anlatıyı değil, aynı zamanda toplumsal normlar, ahlaki yargılar ve kimlik kategorileri üzerine yeniden üretim işlevi görür.

Örneğin, Kızılıık karakteri üzerinden modern-seküler yaşam tarzı; Pembe karakteri üzerinden ise geleneksel-dini yapı temsil edilir. Ancak bu temsiller basit birer temsil olmaktan çıkıp, izleyicinin zihninde normatif karşılaştırmalara neden olan “gerçeklik” işlevi kazandığında, hipergerçeklik düzeyine ulaşılır. Bu noktada izleyici yalnızca karakterleri değerlendirmeyi, aynı zamanda kendi değerlerini ve sosyal çevresini bu temsil evreniyle karşılaştırır.

Söylem çözümlemesi açısından, izleyicinin sosyal medyada yaptığı yorumlar da dikkate alındığında; “gerçek hayatta böyle anneler var”, “ben de böyle evlilik yaşadım” gibi ifadeler, izleyicinin kurmaca metni gerçeklik düzeyinde içselleştirdiğini ve temsilin sınırlarını aşarak yaşamsal bir düzeye taşıdığını gösterir. Bu, Baudrillard'ın tarif ettiği dördüncü evreye, yani simülakrın gerçekliğin yerini tamamen aldığı hipergerçeklik düzeyine karşılık gelir.

Kızılıık Şerbeti dizisinden Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde analiz edilebilecek nitelikte bazı örnek diyaloglar aşağıda yer almaktadır. Bu diyaloglar özellikle gerçekliğin kurgusal biçimde sunumu, kültürel kutuplaşma temsili ve karakterlerin toplumsal stereotiplere indirgenmesi gibi simülasyon unsurlarını göstermektedir.

Gerçekliğin Abartılı Temsili: Karakterler Arası Kültürel Çatışma Örneği

Doğa: “Ben kendi hayatımı yaşamak istiyorum. Bu evde yaşamamız gerektiğine neden annen karar veriyor?”

Fatih: “Bu bizim aile geleneğimiz. Başka türlü olmaz.”

Bu diyalog, dindar-muhafazakâr ve seküler-modern yaşam tarzları arasındaki gerilimi sert ve keskin ifadelerle sunar. Gerçek hayatta bu tür çatışmalar çok daha karmaşık ve nüanslı yaşanırken, dizide dramatik ve net sınırlarla temsil edilir. Bu durum, Baudrillard'ın tanımıyla “gerçeğin yerini alan” bir simülakr üretir: Gerçeklik abartılı, ideolojik bir gösteriye dönüşmüştür.

Pembe: “Bizim gibi ailelerde öyle herkesin bildiği gibi sevilmez, ama biz severiz. Kalpten severiz.”

Kızılıık: “Sizin sevginiz çocukları bastırıyor. Sevgi dediğiniz şey kontrol etmek aslında.”

Bu sahnede sevgi, aile ve bireysellik gibi soyut kavramlar üzerinden simülasyon kurulmaktadır. İzleyici, bu ifadeleri gerçek aile içi davranış kalıpları olarak değil, ideolojik bir *hikâyeleme biçimi* olarak izler. Bu sahne, "aile içi sevginin temsili"ni üretirken aslında onun yerine geçer ve izleyici için bu temsil "gerçek" olur. Bu, hipergerçekliktir.

Pembe: "Bizim ailemizde kadın olmak sabırlı olmak demektir. Kolay kolay pes edilmez, hele ki evlilikte."

Bu sözler, geleneksel-dini kodların temsili olarak sunulurken, aynı zamanda izleyicide güçlü bir duygusal yankı uyandırır. Bu söylem, yalnızca bir karaktere ait düşünce değil, izleyici zihninde aile yapısına dair "doğal" bir kural olarak yer edebilir. Simülasyon burada geleneksel yapının kurgusal temsili üzerinden işler.

Bu diyaloglar, Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramı bağlamında izleyici üzerinde çok katmanlı etkiler yaratır. Kurama göre bu sahneler yalnızca dramatik anlatılar değildir; izleyici için *gerçekliğin yerine geçen temsillerdir*.

Örneğin Kivılcım ve Doğa arasında geçen anne-kız çatışması, izleyiciye tanıdık gelen toplumsal bir durumu simgeler. Ancak bu durum, gerçek anne-kız ilişkilerinin karmaşık doğasını değil; televizyon anlatısının biçimlendirdiği "anlaşılr" ve "çerçevelemlmiş" bir modeli sunar. Bu sunum tekrarlandıkça izleyicinin zihninde *temsil edilen ilişki gerçekliğin yerine geçer*. Gerçek ilişkilerin karmaşıklığı yerine dizideki "idealize edilmiş" çatışma izleyicide norm haline gelir.

Pembe'nin "kadın olmak sabırlı olmaktır" gibi söylemleri, belirli bir geleneksel değer sistemini temsil etmez yalnızca; bu değer sisteminin *doğallaştırılmış* bir kopyasını üretir. Bu söylem, karakterin geçmişe veya özgün kültürel bağlama dayalı bir temsili değil, toplumun medyatik belleğinde üretilmiş bir simülakıdır. Gerçek geleneğin yerini onun medya tarafından kurgulanmış ve içi boşaltılmış bir kopyası alır. Pembe karakterinin ifadesi, yüzeyde geleneksel bir değer yargısını ifade ediyormuş gibi görünse de, aslında medyanın aracılığıyla toplumda tekrar edilen ve yeniden üretilen bir simülakıdır. Burada önemli olan, bu söylemin özgün kültürel ya da tarihsel kökenlerden bağımsız olarak, medya tarafından doğallaştırılmış, yani sorgulanmadan kabul edilen bir gerçeklik olarak sunulmasıdır. Böylece, kadınlığın sabırla özdeşleştirilmesi, yalnızca bir toplumsal norm değil; aynı zamanda bu normun medya aracılığıyla meşrulaştırılmış ve içi boşaltılmış, dolayısıyla işlevsel bir "kopya" haline getirilmiş halidir.

Bu simülakı, gerçek geleneksel deneyimlerin ve kadın kimliğinin çok boyutlu, değişken doğasının yerine geçer; yani kadınların yaşadığı tarihsel, sosyoekonomik ve kültürel çeşitlilik bu söylemde görünmez kılınır. Medya, bu tür söylemlerle belirli ideolojileri pekiştirir, kadınların toplumsal rollerini sınırlar ve onları sabırla, fedakârlıkla tanımlanmış bir kalıba hapseder. Böylece bireyler, bu yapay gerçeklikle özdeşleşmeye zorlanır; sorgulama alanı daralır ve alternatif kadınlık deneyimleri marjinalleşir.

Benzer şekilde, 8. bölümde Fatih Doğa'nın bebeği ile ilgilenmek için bıraktığı okuluna geri döneceğini Doğa'dan duyunca "Annenden gazı aldın tabii" der. Fatih'in "Annenden gazı aldın tabii" ifadesi, toplumsal cinsiyet rollerine, aile içi otorite ilişkilerine ve bireysel karar alma süreçlerine dair önemli ideolojik kodlar taşıyan bir söylemdir. Bu cümle, görünüşte gündelik ve sıradan bir tepki gibi dursa da altında güçlü ataerki anlamları barındırır ve söylem analizine tabi tutulduğunda Fatih'in bu sözü, Doğa'nın kendi karar alma kapasitesini yok sayarak onun okuluna dönüş kararını bir dış etkiyle özellikle annesinin yönlendirmesiyle aldığını imasını taşır. Böylece kadın öznesinin rasyonel, bağımsız bir birey olarak görünürlüğü reddedilir; kadın, başkalarının etkisiyle hareket eden edilgen bir figür haline indirgenir.

Bu tür diyaloglar, izleyicide gerçekliğe dair içselleştirilen *kurgusal normlar* yaratır. Baudrillard'ın kuramı çerçevesinde bu, temsilin gerçekliğin önüne geçtiği, simülakların yaşamın yerini

aldığı bir medya ortamına işaret eder. “Kızılçık Şerbeti” dizisi izleyicileri, karakterlerin yaşamları ve yaşadıkları çatışmalar aracılığıyla gerçeklik algılarında bir kaymaya uğrayarak hipergerçeklik boyutunda kolektif bir bilinç oluşturur. Dizideki olaylar ve replikler, izleyiciler tarafından sadece kurmaca bir anlatı olarak değil, sosyal yaşamlarının yansımaları ve simülasyonları olarak deneyimlenir. Bu deneyim, gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve izleyiciler, dizideki değerler, duygular ve sosyal roller etrafında ortak bir duygu ve düşünce dünyası yaratır. Sosyal medyada ve gündelik yaşamda paylaşılan tepkiler, yorumlar ve alıntılar aracılığıyla dizinin hipergerçekliği, toplumun sosyal yapısına etki eden bir gerçeklik haline gelebilir. Bu süreç, izleyicilerin sadece pasif tüketiciler olmaktan çıkıp, dizinin yarattığı anlam dünyasında taklit edenler olmalarını sağladığı söylenebilir.

Sonuç

Baudrillard’ın simülasyon kuramı, *Kızılçık Şerbeti* gibi televizyon dizilerinin yalnızca eğlence aracı olmadığını aynı zamanda gerçeklik algımızı şekillendiren ideolojik aygıtlar olduğunu ortaya koyar. Gerçekliğin yerini alan bu simülaklarda olaylar ve karakterler bir temsilden ziyade, izleyicinin gerçeklik algısını belirleyen bir yapıya dönüşür. Bu durum, televizyonun yalnızca bir anlatım aracı değil aynı zamanda bir *gerçeklik üretim makinesi* haline geldiğini gösterir. Dolayısıyla dizilerdeki temsilin eleştirel bir süzgeçten geçirilmesi ve medyanın gerçeklik üzerindeki etkisinin fark edilmesi toplumsal bilinç açısından önemlidir.

Bu çalışmada, *Kızılçık Şerbeti* dizisi Jean Baudrillard’ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramı temelinde incelenmiştir. Dizideki karakterlerin temsil ettikleri toplumsal değerler, söylemler ve dramatik çatışmalar izleyici üzerinde gerçekliği yeniden biçimlendiren simülaklar olarak değerlendirilmiştir. Baudrillard’ın kuramında belirtildiği üzere, temsilin gerçeklikten bağımsızlaşarak kendi başına anlam üretmesi ve gerçeğin yerini alması, dizideki aile ilişkileri, kadınlık rolleri ve sosyal kimlikler üzerinden açıkça gözlemlenmiştir.

Kurgusal karakterlerin ve olayların toplumsal gerçekliği birebir yansıttığı sanısı izleyicinin bu temsilleri içselleştirmesine ve gündelik yaşantıyı bu anlatı evreniyle karşılaştırmasına neden olmaktadır. Böylece izleyici, medyatik simülasyonlar aracılığıyla oluşturulan “gerçeğe benzeyen” ama aslında kurmaca olan bir hipergerçeklik içerisinde konumlanır. Özellikle sosyal medya, görünürlük, aile içi çatışmalar gibi temalar üzerinden dizinin sunduğu anlatı; izleyicinin değer sistemlerini, toplumsal rollerini ve benlik algısını etkileyen güçlü söylemler üretmektedir.

Kızılçık Şerbeti gibi yüksek etkileşimli televizyon dizileri, yalnızca birer eğlence ürünü değil, aynı zamanda izleyici üzerinde ideolojik ve kültürel etkiler yaratan simülasyon alanlarıdır. Bu tür yapımlar, post-modern toplumlarda gerçekliğin nasıl temsiller yoluyla üretildiğini, şekillendiğini ve tüketildiğini anlamak açısından önemli bir analiz zemini sunmaktadır.

Kızılçık Şerbeti dizisinin karakterleri ve söylemleri, izleyiciye yalnızca bir dramatik yapı sunmakla kalmaz; aynı zamanda bireylerin gerçeklik algılarını şekillendiren ve toplumsal değerlerle kurdukları ilişkiyi dönüştüren güçlü simülasyon mekanizmaları üretir. Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramına göre, modern toplumda gerçeklik yerini temsillere bırakmış, bu temsiller zamanla gerçekliğin yerini alarak hipergerçeklik düzeyine ulaşmıştır. Bu bağlamda dizideki temsiller, izleyicinin toplumsal deneyimlerini doğrudan etkileyen birer simülakr olarak işlev görür.

Özellikle Kızılçık ve Pembe karakterlerinin temsil ettikleri yaşam tarzları, izleyicinin zihninde bir “kültürel karşıtlık” biçiminde sunulmakta ve bu karşıtlık, basitleştirilmiş ve kutuplaştırılmış kimlik temsilleri aracılığıyla sabitlenmektedir. Bu sabitleme, gerçek hayattaki kültürel çeşitliliği dışlayarak yalnızca medyatik anlatıya uygun "ideal tipler" yaratır. Baudrillard’ın ifadesiyle bu, simülakrın üçüncü evresine, yani temsilin gerçeği gizlediği aşamaya karşılık gelir.

Tartışmaya değer bir diğer nokta ise dizinin izleyiciyle kurduğu duygusal bağın, kurmacanın gerçekmiş gibi algılanmasına yol açmasıdır. Özellikle sosyal medya platformlarında yapılan kullanıcı yorumlarında, izleyicilerin karakterlerle özdeşleştiği ve yaşadıkları olayları kendi yaşam deneyimleriyle karşılaştırdıkları görülmektedir. Bu durum, Baudrillard'ın "hipergerçeklik" tanımını doğrular: İzleyici, gerçek yaşamını değil, dizide sunulan simülasyonları referans alarak düşünür ve değerlendirir.

Sonuç olarak *Kızılıcak Şerbeti*, toplumsal söylemler, aile yapısı ve kadınlık rolleri gibi meselelerde güçlü simülasyonlar kurarak, gerçeklik algısının medya aracılığıyla nasıl yönlendirildiğini gösteren etkili bir örnektir. Bu da dizinin, toplumsal normların üretildiği ve yeniden üretildiği bir alan olarak değerlendirilmesini mümkün kılar. Dolayısıyla çalışma, medya ürünlerinin yalnızca estetik değil aynı zamanda sosyokültürel düzeyde de politik ve ideolojik birer araç olduğunu ortaya koymaktadır.

Günümüz medya ortamında özellikle televizyon dizileri ve dijital platformlarda sunulan temsiller, izleyicilerin gerçeklik algısını belirgin şekilde dönüştürmektedir. Bu bağlamda, izleyicilerin medya içeriklerine yönelik eleştirel farkındalık geliştirmesi büyük önem arz etmektedir. Medya okuryazarlığı, izleyicilerin içeriklerin doğrudan gerçekliği yansıtmadığını kavramalarını ve temsillerin hangi ideolojik ve kültürel amaçlarla kurgulandığını analiz edebilmelerini sağlar. Bununla birlikte, dizilerdeki karakterler, değerler ve anlatılan çatışmaların altında yatan söylemsel yapılar üzerinde bilinçli bir çözümleme yapabilmek, simülasyonun ve hipergerçekliğin etkilerinin fark edilmesini mümkün kılar. İzleyicilerin yalnızca tek bir medya ürününe ya da sınırlı bakış açılarına bağımlı kalmaktan kaçınarak farklı ve zengin perspektiflerle beslenmesi, gerçeklik algılarının dengelenmesine ve genişlemesine katkıda bulunur. Ayrıca, hipergerçeklik boyutuna ulaşan medya temsillerinden kaynaklanan etkilerden uzaklaşmak için izleyicilerin sosyal ilişkiler, doğa ve somut yaşam deneyimlerine yönelmesi önem taşır. Son olarak, medya içerikleri üzerine toplumsal düzeyde yürütülen eleştirel tartışmalar, kolektif bilinç düzeyinde simülasyonların etkisinin kavranmasını ve bu etkiler karşısında bilinçli tutumların geliştirilmesini destekler. Bu yönelimler doğrultusunda izleyiciler, medya ürünlerini pasif tüketiciler olmaktan çıkarıp, aktif, eleştirel ve bilinçli katılımcılar olarak deneyimleme imkânı bulacak; böylece medyanın hipergerçeklik yaratan simülasyonlarının bireysel ve toplumsal gerçeklik algıları üzerindeki olumsuz etkileri azaltılabilecektir.

Kızılıcak Şerbeti dizisi, dramatik yapısı ve kutuplaşmış temsilleriyle, Türk aile yapısına hem doğrudan hem de dolaylı etkilerde bulunabilecek güçlü bir medya ürünüdür. Dizinin özellikle aile içi roller, değer sistemleri, kadınlık ve erkeklik halleri, kuşaklar arası çatışma gibi temaları simülakr düzeyinde sunması, izleyicinin kendi aile ilişkilerine ve değerlerine dair algılarını şekillendirme potansiyeli taşır.

Öncelikle, dizi aile kavramını idealize edilmiş temsillerle yeniden üretir. Bu durum, izleyicinin gerçek hayattaki aile deneyimlerini bu kurgusal temsillerle kıyaslamasına ve kendi aile yapısında eksiklik, kusur ya da yetersizlik algılamasına neden olabilir. Bununla birlikte, dizideki karakter çatışmaları toplumdaki ideolojik ayrışmaları da yeniden üretir. Muhafazakâr ve seküler ailelerin karşıt temsili, toplumsal uzlaşının yerini kutuplaşmaya bırakabilir. Aile üyeleri arasında bu tür yaşam tarzı farklılıkları varsa, dizi izleme deneyimi yalnızca bir "eğlence" değil, aynı zamanda bir kimlik doğrulama ya da ötekiyle hesaplaşma alanına dönüşebilir. Bu durum aile içinde gerilimi artırabilir, empati ve anlayış yerine savunmacı pozisyonları besleyebilir.

Özellikle genç izleyiciler için dizideki çatışmalar ve karakter temsilleri, "aile nasıl olmalı?" sorusunun medya temelli bir yanıtı haline gelebilir. Hipergerçeklik düzeyinde işleyen bu tür anlatılar, izleyicinin gerçekliği medya temsilleri üzerinden okumasına neden olur. Böylece aile yapısı, medyatik bir ideal üzerinden yeniden kurgulanır.

Bu etkilerin farkında olunması için bazı dikkat noktaları önerilebilir:

- Eleştirel medya okuryazarlığı geliştirmek önemlidir. İzleyiciler, dizilerin kurgu olduğunu ve dramatik gerilim yaratma amacıyla abartılı temsillere yer verdiğini bilerek izlemelidir. Dizi temsillerinin *genel geçer normlar değil, temsil* olduğu unutulmamalı; bireysel deneyimler daha gerçek ve anlamlı bir ölçüt olarak değerlendirilmelidir.
- Farklı dizilerin, belgesellerin ya da filmlerin izlenmesiyle temsillerin çeşitliliği artırılmalı böylece izleyici tek bir anlatı tarzına maruz kalmamalıdır.

Yazarın Makaleye Olan Katkı Oranı: Çalışmanın tamamı yazar tarafından oluşturulmuştur.

Çıkar Beyanı: Çalışmada kişi veya kurumlar ile herhangi bir çıkar çatışması mevcut değildir.

Destek Beyanı: Araştırma herhangi bir kurum veya kuruluş tarafından desteklenmemiştir.

Teşekkür: Dil düzenlemeleri için AI ya teşekkürler

Kaynaklar

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.

Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age* (2nd ed.). Polity Press.

Brown, W.J. (2015) Examining Four Processes of Audience Involvement With Media Personae:

Transportation, Parasocial Interaction, Identification, and Worship. *Communication Theory*, 25(3), 259-283.

Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Polity Press.

Çelenk, S. (2010). Türk televizyon dizilerinde kadınlık temsilleri: İktidar, cinsellik ve ideoloji. *Selçuk İletişim*, 6(4), 93–111.

Dursun, Ç. (2011). Popüler kültür ve medya: Medya metinlerinin ideolojik çözümlemesi. İstanbul: Değişim Yayınları.

Eco, U. (1986). *Travels in hyperreality: Essays*. Harcourt Brace Jovanovich.

Erdoğan, N. (2012). *Televizyon ve ideoloji: Medya temsilleri üzerine eleştirel okumalar*. Dipnot Yayınları.

Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Routledge.

Gündüz, U. (2023). Medya temsilleri ve toplumsal kutuplaşma: Televizyon dizilerinde ideolojik ayrışma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 60, 45–65.

Hall, S. (1997). The work of representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (pp. 13–64). London: Sage & Open University Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.

Highfield, T., Harrington, S., & Bruns, A. (2013). Twitter as a technology for audiencing and fandom. *Information, Communication & Society*, 16(3), 315–339.

- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and parasocial interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19(3), 215–229.
- Livingstone, S. (2013). The participation paradigm in audience research. *The Communication Review*, 16(1–2), 21–30.
- Kellner, D. (1989). *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford University Press.
- Mutlu, E. (2010). *Medya okuryazarlığı ve kültürel çalışmalar*. Ütopya Yayınları.
- Poster, M. (1988). *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Stanford University Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Extended Abstract

Jean Baudrillard pioneered media and culture studies with the concepts of simulation and simulacrum that he developed to explain the transformation of the relationship between reality and representation in modern and postmodern societies. According to Baudrillard, simulation is not a re-representation of reality, but a system that replaces reality and operates on its own (Baudrillard, 1994). Hyperreality, the basic output of this system, causes individuals to break away from reality and live in a world created solely by representations.

In the literature, simulation theory has been discussed particularly in the context of television series, advertisements and digital media content. Kellner (1989) emphasized the ideological production power of the media by associating Baudrillard's thought with Marxist and cultural theories; Poster (1988) analyzed the effects of simulation on the individual's subjectivation process. In this context, it is argued that television series are not only entertainment products, but also cultural texts that reproduce and circulate value systems.

Studies conducted in Türkiye also examine the sociocultural effects of media representations; It reveals how television series in particular produce ideological meanings through the representation of women, family structure and cultural identities (Mutlu, 2010; Erdoğan, 2012). Series like *Kızılıçık Şerbeti* shape the audience's identification with these representations through media by establishing representative contrasts between secular and conservative lifestyles. In this context, the literature shows that simulation is not only a technological effect; it also presents a structure with cultural, political and psychological dimensions. This study aims to discuss how the *Kızılıçık Şerbeti* series reproduces this structure by taking this literature as a basis.

Baudrillard's theory of simulation reveals that television series such as *Kızılıçık Şerbeti* are not only entertainment tools, but also ideological devices that shape our perception of reality. In these simulacra that replace reality, events and characters become a structure that determines the viewer's perception of reality rather than a representation. Therefore, it is important for social consciousness to critically filter the representation in the series and to recognize the effect of the media on reality.

In today's postmodern societies, the perception of reality is gradually transforming through media and technology, and this transformation deeply affects social and cultural structures. As the boundaries

between reality and representation blur, individuals have difficulty distinguishing between reality and fiction. Baudrillard argues that simulacra and simulation processes that replace reality create a new form of reality in social experiences that he calls “hyperreality” (Baudrillard, 1994). This approach has become a critical tool for analyzing today’s media representations and mass culture by questioning the concept of reality in media, culture and communication studies. Hyperreality is a concept that has emerged in postmodern societies where the boundaries between reality and representation have become blurred and simulations have replaced reality. In hyperreality, simulations and copies become more effective, attractive and perceived as “real” than the original reality. This creates a new world of meaning in which reality and fiction are intertwined by shaping the experiences and perceptions of individuals. In today’s media environments, advertisements, television programs and digital content are the most obvious examples of hyperreality (Eco, 1986). In this context, hyperreality is a critical conceptual tool for understanding the cultural and social structure of modern society.

In this study, the Kızılıçık Şerbeti series was examined on the basis of Jean Baudrillard's theory of simulation and hyperreality. The social values, discourses and dramatic conflicts represented by the characters in the series were evaluated not only as structures belonging to the fictional world, but also as simulacra that reshape reality on the viewer.

The purpose of this article is to analyze the representations of reality in the Kızılıçık Şerbeti series within the framework of Jean Baudrillard's theories of simulation and hyperreality, and to analyze how the simulacra structures and media in the series transform the perception of reality.

This study was conducted using the discourse analysis approach, one of the qualitative research methods. Selected episodes of the Kızılıçık Şerbeti series were examined with detailed content and thematic analysis methods, and the simulacra and hyperreality elements in the series were interpreted in line with Baudrillard's theoretical framework. In addition, a conceptual infrastructure was created with the relevant literature review.

The Kızılıçık Şerbeti series is a very productive example for examining within the framework of Baudrillard's theory of simulation. Although the series seems to deal with real social issues such as social polarization, cultural conflict, family structures and the dilemma of modernity and tradition, it presents these themes on a level, in a structure where fiction replaces reality. It claims to represent “real life” social conflicts by focusing on the differences between modern and conservative lifestyles. However, according to Baudrillard, such representations often do not represent reality, but replace it. In this analysis, the characters, plot and presentation styles of the series have been examined in the context of simulation theory.

Baudrillard says that when television and the media begin to “produce reality”, signs now suppress reality. Kızılıçık Şerbeti is also a “spectacle” in this context; it is not from real life, but a simulation designed according to the rules of media language. There is no longer reality, there are only endless representations of it.

The assumption that fictional characters and events exactly reflect social reality causes the audience to internalize these representations and compare daily life with this narrative universe. Thus, the audience is positioned in a hyperreality that is “realistic” but actually fictional, created through media simulations.

Highly interactive television series such as Kızılıçık Şerbeti are not only entertainment products, but also simulation areas that create ideological and cultural effects on the audience. Such productions provide an important ground for analysis in terms of understanding how reality is produced, shaped, and consumed through representations in postmodern societies.

The characters and discourses of the *Kızılıcık Şerbeti* series do not only present the audience with a dramatic structure; they also produce powerful simulation mechanisms that shape individuals' perceptions of reality and transform their relationship with social values. According to Jean Baudrillard's theory of simulation, in modern society, reality has given way to representations, and these representations have gradually replaced reality and reached the level of hyperreality (Baudrillard, 1994). In this context, the representations in the series function as simulacra that directly affect the social experiences of the audience.

The lifestyles represented by the characters Kızılıcım and Pembe in particular are presented in the minds of the audience as a "cultural contrast" and this contrast is fixed through simplified and polarized identity representations. This fixation creates "ideal types" that are only suitable for the media narrative by excluding the cultural diversity in real life. In Baudrillard's words, this corresponds to the third stage of simulacra, that is, the stage where representation conceals reality (Baudrillard, 1994).

Another point worth discussing is that the emotional bond established by the series with the audience leads to the perception of fiction as if it were real. In user comments made especially on social media platforms, it is seen that the audience identifies with the characters and compares the events they experience with their own life experiences. This situation confirms Baudrillard's definition of "hyperreality": Reality is no longer a reflection of representations, but something that exists entirely within representations (Poster, 1988). The viewer thinks and evaluates not by referring to their real life but by referring to the simulations presented in the series.

As a result, *Kızılıcık Şerbeti* is an effective example of how the perception of reality is directed through the media by establishing strong simulations on issues such as social discourses, family structure and female roles. This makes it possible to evaluate the series as an area where social norms are produced and reproduced. Therefore, the study reveals that media products are not only aesthetic but also political and ideological tools at the sociocultural level.

In today's environment, television series and representations presented on digital platforms significantly transform the viewer's perception of reality. In this context, it is of great importance for the viewer to develop critical awareness of media content. Media literacy enables the viewer to understand that the content does not directly reflect reality and to analyze for what ideological and cultural purposes the representations are constructed.

The TV series *Kızılıcık Şerbeti* can significantly influence Turkish family structures by reinforcing polarized representations of modern-secular and traditional-religious lifestyles. Through dramatized family roles, idealized motherhood, and exaggerated intergenerational conflicts, the series presents simulacra that may alter viewers' perceptions of real family dynamics. As a result, individuals might compare their own families with these fictional templates, leading to unrealistic expectations, value shifts, or internalized inadequacy.

To mitigate these effects, critical media literacy is essential. Viewers should remain aware that such narratives are dramatized and ideologically framed, not reflections of everyday reality. Engaging in discussions about the themes, seeking diverse perspectives from other media sources, and maintaining emotional distance from character portrayals help preserve a balanced and authentic understanding of real family life.