



**TOPLUMSAL BİR SORUN OLAN ŞİDDET
SORUNSALININ MEDYA İLE ETKİLEŞİMİ:
ENGELLENEBİLİR ŞİDDET**

Hakan DİKMEN

**Yüksek Lisans tezi
Gazetecilik Ana Bilim Dalı
Doç. Dr. Ömer ALANKA
2022
Her Hakkı Saklıdır**

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANA BİLİM DALI**

Hakan DİKMEN

**TOPLUMSAL BİR SORUN OLAN ŞİDDET SORUNSALININ
MEDYA İLE ETKİLEŞİMİ: ENGELLENEBİLİR ŞİDDET**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Ömer ALANKA**

ERZURUM- 2022



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "Toplumsal Bir Sorun Olan Şiddet Sorunsalının Medya İle Etkileşimi: Engellenebilir Şiddet " adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

☒ Tezin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

09.06.2022

Aslı ıslak İmzalıdır

Hakan DİKMEN

*** LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi **MADDE 6– (1)** Lisansüstü tezle ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.**

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ömer ALANKA danışmanlığında, Hakan DİKMEN tarafından hazırlanan bu çalışma 09/06/2022 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından Gazetecilik Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Ömer ALANKA

İmza: Aslı ıslak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Tuba IŞIK

İmza: Aslı ıslak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Dr. Öğr.Üyesi Gülhanım KARAOĞLU

İmza: Aslı ıslak İmzalıdır

Aslı ıslak İmzalıdır

Prof. Dr. Sait UYLAŞ

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	VI
ABSTRACT	VII
TABLolar DİZİNİ	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ	X
ÖNSÖZ.....	XI
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE: ŞİDDETİ ANLAMAK

1.1. ŞİDDETİN TANIMLANMASI.....	2
1.1.1. Şiddetin Kökenleri.....	2
1.1.2. Zorlama ve İhlal	4
1.1.3. Şiddet: Normatif ve Tanımlayıcı Kullanımlar	5
1.2. MİNİMALİST TANIM	6
1.2.1. Gücün Karanlık Yüzü Olarak Şiddet	6
1.2.2. Görünürlük ve Niyet.....	7
1.2.3. Failin Bakış Açısı	7
1.2.4. İhmaller	8
1.2.5. Araçsallık	9
1.3. MUHAFAZAKAR TANIM: GAYRİMEŞRU KULLANIM OLARAK	
ŞİDDET.....	10
1.3.1. İhlal Olarak Şiddet	11
1.3.2. Yapısal Şiddet	12
1.4. ŞİDDETİN FOUCAULTCU AÇIKLAMASI.....	12
1.4.1. Egemen Güç	13
1.4.2. Disiplin Yetkisi	13
1.4.3. Biyo-güç	14

İKİNCİ BÖLÜM

MEDYADA ŞİDDET VE ÇATIŞMA

2.1. MEDYA EFEKTLERİNİN BOYUTU	15
---	-----------

2.2. MEDYADA ŞİDDETİN TANIMI	15
2.3. ŞİDDET İÇEREN MEDYA ARAÇLARI.....	17
2.3.1. Filmlerde Şiddet	19
2.3.2. Haberlerde Şiddet	25
2.3.3. Televizyonda Şiddet	26
2.3.4. Müziklerde ve Kliplerde Şiddet	31
2.3.5. Oyunlarda Şiddet.....	35
2.3.6. Sosyal Medyada Şiddet	42
2.3.7. İnternette Şiddet	45
2.4. MEDYA ETKİSİ VE ÇATIŞAN İZLEYİCİLER, ORTAMLAR VE	
MESAJLAR.....	47
2.5. ŞİDDETLİ ÇATIŞMALARDA İZLEYİCİLER.....	47
2.6. ÇATIŞMA ORTAMI	51
2.7. ŞİDDETLİ ÇATIŞMALAR SIRASINDA MEDYA MESAJLARI.....	53

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MEDYANIN TOPLUMSAL ETKİLERİNE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

3.1. MERMİ KURAMI	57
3.2. SINIRLI ETKİLER MODELİ	57
3.3. KÜLTÜRLEME KURAMI.....	58
3.4. SESSİZLİK SARMALI KURAMI.....	59
3.5. MODELLEME KURAMI.....	59
3.6. ÖZDEŞLESME KURAMI	60
3.7. UYANDIRMA-KIŞKIRTMA KURAMI	60
3.8. SENARYO VEYA ŞEMA KURAMI	60
3.9. EKİNLEME KURAMI.....	60
3.10. GÜNDEM OLUŞTURMA KURAMI	61
3.11. TUTARLILIK KURAMI	61
3.12. SİYASAL EKONOMİ KURAMI	61
3.13. SİSTEM KURAMI	61
3.14. İKİ AŞAMALI AKIŞ KURAMI.....	62
3.15. ÇOK AŞAMALI AKIŞ KURAMI.....	62

3.16. KANAAT GRUBU KURAMI.....	62
3.17. YAYINLAMA KURAMI	62
3.18. SALDIRGAN ÖRNEKLER TEORİSİ	63
3.19. TAKVİYE SALDIRGANLIK TEORİSİ	63
3.20. DENEYSEL ÖĞRENME TEORİSİ	63

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDET

4.1. ŞİDDET VE AĞ BAĞLANTILI SEMBOLİK ŞİDDET ARASINDAKİ FARK	64
4.2. AĞ BAĞLANTILI SEMBOLİK ŞİDDETİN TANIMI.....	64
4.3. AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN ANA TÜRLERİ	65
4.4. AĞ ÇETESİ.....	65
4.5. AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN NEDENLERİ	66
4.6. AĞA DAYALI SEMBOLİK ŞİDDETİN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ	67
4.7. AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN ÖNLENMESİ	68

BEŞİNCİ BÖLÜM

TOPLUMSAL BİR SORUN OLAN ŞİDDET SORUNSALININ MEDYA İLE ETKİLEŞİMİ ÜZERİNE İNCELEME

5.1. ARAŞTIRMA PROBLEMİ	69
5.2. ARAŞTIRMA GRUBU/ÖRNEKLEM HACMİNİN BELİRLENMESİ	70
5.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	71
5.4. VERİLERİN ANALİZİ	72
5.5. ARAŞTIRMANIN GÜVENİLİRLİĞİ.....	73
5.6. METOT	73
5.6.1. Kuramsal Çerçeve	73
5.6.1.1. Yapısal Eşitlik Modeli	73
5.6.2. Modelin Ölçekleri	78
5.6.2.1. Dijital Şiddetin Yarattığı Etki.....	78
5.6.2.2. Cinsel Şiddet.....	78

5.6.2.3. Psikolojik Şiddet.....	79
5.6.2.4. Fiziksel Şiddet	79

ALTINCI BÖLÜM

BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

6.1. KATILIMCILARA AİT BULGULAR.....	80
6.2. DEĞİŞKENLER ARASI İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ	85
6.2.1. Bireylerin Cinsiyetleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	85
6.2.2. Bireylerin Günlük İnternet Kullanım Sıklıkları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki.....	86
6.2.3. Bireylerin İlişki Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	87
6.2.4. Bireylerin Yaşları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	88
6.2.5. Bireylerin Yaşadıkları Yerler ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	89
6.2.6. İnternetin Bireylerin Hayatına Yön Verme Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki.....	90
6.2.7. Bireylerin Gelir Düzeyleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	91
6.2.8. Bireylerin İnternette Gezinirken Kendisini Güvende Hissetme Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	92
6.2.9. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Kimlikleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki.....	93
6.2.10. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Şekilleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki.....	94
6.2.11. Bireylerin Eğitim Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	95

6.2.12. Bireylerin Çalışma Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki	96
6.3. YAPISAL EŞİTLİK MODELİ ANALİZ VE BULGULARI.....	98
6.3.1. Ölçüm Modeli	98
6.3.2. Yapısal Model	104
SONUÇ.....	108
KAYNAKÇA	114
EKLER.....	128
EK 1. ANKET SORULARI	128
EK 2. YAPISAL EŞİTLİK MODELLEMESİ LİSREL ÇIKTISI	134
ÖZGEÇMİŞ.....	142

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TOPLUMSAL BİR SORUN OLAN ŞİDDET SORUNSALININ MEDYA İLE
ETKİLEŞİMİ: ENGELLENEBİLİR ŞİDDET

Hakan DİKMEN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ömer ALANKA

2022, 142 Sayfa

Jüri: Doç. Dr. Ömer ALANKA

Doç. Dr. Tuba IŞIK

Dr. Öğr. Üyesi Gülhanım KARAOĞLU

Amaç: Modern teknolojiler, öğrenme ve gelişme için sayısız fırsatlar sunmalarının yanı sıra, dijital şiddet riski de dâhil olmak üzere potansiyel riskleri de beraberinde getirmektedir. Araştırmada, medya şiddeti ile gerçek dünyadaki şiddet ve saldırganlık arasındaki ilişki tartışılmıştır. Medya şiddeti, gerçek dünyadaki şiddet ve saldırganlıkta bir artışa yol açtığı için halk sağlığı açısından bir tehdit oluşturmaktadır. Kurgusal televizyon filmi ve sinema şiddeti, genç izleyicilerde saldırganlığın ve şiddetin artmasına katkıda bulunmaktadır. Televizyon haberleri şiddeti, esas olarak taklit intiharlar ve saldırganlık eylemleri biçiminde artan şiddete de katkıda bulunmaktadır. Video oyunları, uzun ve kısa vadeli etkileri gösterebilecek saldırganlık ve şiddette bir artış üretme yeteneğine sahiptir. Yine de, etkinin ortalama toplam boyutu, onu halk sağlığına yönelik bilinen tehditler kategorisine yerleştirecek kadar büyüktür. Bu tezin amacı medyada şiddetin halk sağlığı üzerinde etkilerinin öngörülebilir olası etkilerini araştırmak ve sonuçlar doğrultusunda öneriler geliştirmektir.

Yöntem: Bu araştırmada nicel analiz yöntemi kullanılmıştır. Nicel analiz (QA), davranışı anlamak için matematiksel ve istatistiksel modelleme, ölçüm ve araştırmayı kullanan bir tekniktir. Nicel analistler, sayısal bir değer açısından belirli bir gerçekliği temsil eder. Çalışmada verilerin analizinde “Yapısal Eşitlik Modellemesi” kullanılmıştır.

Araştırmada bağımlı dışsal gizil değişken “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” olarak kabul edilmiştir. İçsel gizil değişkenler; “Cinsel Şiddet”, “Psikolojik Şiddet” ve “Fiziki şiddet olarak tasarlanmıştır. Gözlenen değişkenlerle bu gizil değişkenler hesaplanmıştır. Örneklem büyüklüğü Türkiye’de yaşayan 405 internet kullanıcısından oluşmaktadır. Araştırma verileri SPSS 22 ve LISREL paket programı ile analiz edilmiştir.

Bulgular: Çalışma kapsamında elde edilen bulgular yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim durumu, gelir düzeyi yaşanılan yer, günlük internet kullanım oranı ve güvenlik algısı bağımsız değişkenler ile dijital şiddet ve şiddete tepki ölçeği arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Yapısal Eşitlik Modeli sonuçları “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” gizil değişken üzerinde “Cinsel Şiddet” gizil değişkeninin pozitif yönde yüksek düzeyde etkiye ($\gamma = 0.64$; $t = 5.37$) sahip olduğunu göstermiştir. Yine “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” gizil değişken üzerinde “Psikolojik Şiddet” gizil değişkeninin pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.63$; $t = 7.70$) etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Son olarak “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” gizil değişken üzerinde “Fizikse Şiddet” gizil değişkeninin pozitif yönde yüksek düzeyde ($\gamma = 0.60$; $t = 6.27$) etkiye sahip olduğunu tespit edilmiştir.

Sonuç: Yapısal eşitlik modeli analizinden elde edilen bulgular bireylerin dijital ortamda cinsel, psikolojik ve fiziksel şiddet gördüklerini doğrulamaktadır. Bu durum sanal ortamın fiziki ortam kadar tehlikeli ve kaygı verici olduğunu göstermektedir. Dijital ortamda sosyal iletişimde bulunmak hassasiyet gerektiren durum arz etmektedir. Tolumun mental sağlığı açısından bir takım hukuki, pratik ve teknolojik düzenlemeler yapma zorunluluğu kendini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Şiddet, Cinsel Şiddet, Psikolojik Şiddet, Fiziksel Şiddet, Sosyal Medya, Yapısal Eşitlik Modellemesi

ABSTRACT**MASTER'S THESIS****INTERACTION WITH THE MEDIA OF VIOLENCE IS A SOCIAL PROBLEM:
PREVENTABLE VIOLENCE****Hakan DİKMEN****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Ömer ALANKA****2022, 142 Pages****Jury: Assoc. Prof. Dr. Ömer ALANKA****Assoc. Prof. Dr. Tuba IŞIK****Assist. Prof. Dr. Gülhanım KARAOĞLU**

Purpose: While modern technologies offer numerous opportunities for learning and development, they also bring with them potential risks, including the risk of digital violence. In the research, the relationship between media violence and real-world violence and aggression was discussed. Media violence poses a threat to public health as it leads to an increase in real-world violence and aggression. Fictional television film and cinema violence contribute to the increase of aggression and violence among young viewers. Television news violence also contributes to increased violence, mainly in the form of fake suicides and acts of aggression. Video games have the ability to produce an increase in aggression and violence that can have long- and short-term effects. Still, the average overall size of the impact is large enough to place it in the category of known threats to public health. The aim of this thesis is to investigate the predictable possible effects of the effects of violence in the media on public health and to develop suggestions in line with the results.

Method: Quantitative analysis method was used in this study. Quantitative analysis (QA) is a technique that uses mathematical and statistical modelling, measurement, and research to understand behavior. Quantitative analysts represent a particular reality in terms of a numerical value. In the study, "Structural Equation Modeling" was used in the analysis of the data.

In the study, the dependent exogenous latent variable was accepted as the "Effect of Digital Violence". Intrinsic latent variables; It is designed as "Sexual Violence", "Psychological Violence" and "Physical Violence". These latent variables were calculated with the observed variables. The sample size consists of 405 internet users living in Turkey. Research data were analyzed with SPSS 22 and LISREL package program.

Findings: The findings obtained within the scope of the study reveal the relationship between the independent variables of age, gender, marital status, education level, income level, place of residence, daily internet usage rate and security perception, and digital violence and response to violence scale. The results of the Structural Equation Model showed that the latent variable "Sexual Violence" had a high positive effect ($\gamma = 0.64$; $t = 5.37$) on the latent variable "Effect of Digital Violence". Again, it was found that the latent variable "Psychological Violence" had a positive and high level ($\gamma = 0.63$; $t = 7.70$) effect on the latent variable "Effect of Digital Violence". Finally, it has been determined that the latent variable "Physical Violence" has a high positive effect ($\gamma = 0.60$; $t = 6.27$) on the latent variable "Effect of Digital Violence".

Conclusion: The findings obtained from the structural equation model analysis confirm that individuals experience sexual, psychological and physical violence in the digital environment. This shows that the virtual environment is as dangerous and worrying as the physical environment. Being in social communication in the digital environment presents a situation that requires sensitivity. The necessity of making some legal, practical and technological arrangements in terms of the mental health of the society shows itself.

Keywords: Digital Violence, Sexual Violence, Psychological Violence, Physical Violence, Social Media, Structural Equality Modeling

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 5.1. Güvenilirlik Analizi Sonuçları	73
Tablo 5.2. Şiddetim Yarattığı Etki	78
Tablo 5.3. Cinsel Şiddet	78
Tablo 5.4. Psikolojik Şiddet	79
Tablo 5.5. Fiziksel Şiddet.....	79
Tablo 6.1. Anket Katılımcılarının Genel Demografik Yapısı	80
Tablo 6. 2. Katılımcıların İnternet Kullanım Durumu	84
Tablo 6.3. Bireylerin Cinsiyetleri İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait İki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	85
Tablo 6.4. Bireylerin Günlük İnternet Kullanım Sıklıkları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları.....	86
Tablo 6.5. Bireylerin İlişki Durumları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları.....	87
Tablo 6.6. Bireylerin Yaşları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları.....	88
Tablo 6.7. Bireylerin Yaşadıkları Yerler İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları.....	89
Tablo 6.8. İnternetin Bireylerin Hayatına Yön Verme Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları	90
Tablo 6.9. Bireylerin Gelir Düzeyleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları.....	91
Tablo 6.10. Bireylerin İnternette Gezinirken Kendisini Güvende Hissetme Durumları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu	92

Tablo 6.11. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Kimlikleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Bağımsız İki Örneklem T Testi.....	93
Tablo 6.12. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Şekilleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Bağımsız İki Örneklem T Testi.....	94
Tablo 6.13. Bireylerin Eğitim Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu.....	95
Tablo 6.14. Bireylerin Çalışma Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu.....	96
Tablo 6.15. Dijital Şiddete Maruz Kalan Bireylerin Sorunla Karşılaştıklarında Yaptıkları Davranışlara Ait Dağılımlar	97
Tablo 6.16. Dijital Şiddete Maruz Kalan Bireylerin Sorunla Karşılaştıklarında Yardım Talep Etmeme Nedenlerine Ait Dağılımlar.....	97
Tablo 6.17. Modelin Korelasyon Matrisi	101
Tablo 6.18. Ölçüm Modeli Değerleri	103
Tablo 6.19. Uyum İndeksleri.....	107

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 5.1. Dijital Şiddet Modeli	77
Şekil 6.1. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Cinsiyetlerine İlişkin Dağılımlara Ait Pasta Grafiği	81
Şekil 6.2. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Eğitim Durumlarına İlişkin Dağılımlara Ait Bar Grafiği.....	82
Şekil 6.3. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Yaşadıkları Yerlere İlişkin Dağılımlara Ait Pasta Grafiği	83
Şekil 6.4. Dijital Şiddetin Yarattığı Etki Çözüm Modeli.....	99
Şekil 6.5. Çözüm Modeli t Değerleri	102
Şekil 6.6. Dijital Şiddet Türleri ve Dijital Şiddetin Yarattığı Etki.....	104
Şekil 6.7. Dijital Şiddet Türleri ve Dijital Şiddetin Yarattığı Etki T Değerleri	105

ÖNSÖZ

Danışmanım Sayın Doç. Dr. Ömer ALANKA'ya, çalışma boyunca gösterdiği rehberlik, sunduğu çok değerli destek ve katkıları için özellikle teşekkür borçluyum. Tez süresi boyunca akademik destekleri ve yönlendirmeleri ile araştırmanın başarılı bir şekilde tamamlanmasını sağlayan hocalarıma, akademik katkısı oldukça önemli olan Sayın Dr. Öğr. Görevlisi Arzu TURAL DİKMEN'e sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Ayrıca Dr. Öğr. Üyesi Şerafettin KELEŞ'e değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim. Uygulama yaptığım anket formlarını doldurarak kendilerine ilişkin özel bilgileri araştırmada kullanılmak üzere paylaştıkları için dostlara teşekkür ederim. Her daim dualarını hissettiğim Anneme ve haksızlıklar karşısında dik durmasını öğreten Rahmetli Babama, gerek eğitim hayatımda gerekse sosyal hayatımda maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen değerli büyüğüm dayım İskender DÜZGÜN'e ve abim Ömer DİKMEN'e teşekkür ederim. Son olarak 40 yaşından sonra beni bu yola teşvik eden başta eşim Arzu TURAL DİKMEN'e, çocuklarım Zehra, Elif ve Umut'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Erzurum – 2022**Hakan DİKMEN**

GİRİŞ

Birçok yeni teknolojinin uygulanması, modern topluma birçok fayda sağlamıştır. Modern yaşam genellikle daha kolay, daha hızlı ve çok daha yüksek bir seviyededir. Modern teknoloji kullanımının hızı konusunda tam bir görüşe sahip olmamakla birlikte faydaları üzerine birçok çalışma gerçekleştirilmiştir.

Ancak bu teknolojilerin, olabilecek kötü sonuçların potansiyeli göz önünde bulundurularak kullanılmaya başlanıp başlanmadığı sorusu göz ardı edilmiştir. Yani modern teknoloji kullanımının tüm potansiyel kötü etkileri ve sonuçları önceden tahmin edilebilir, analiz edilebilir ve önlenabilir mi?

Çoğu zaman, modern teknolojinin kullanıcılarının çoğu, getirdiği kötü sonuçları görmez. Bu kötü sonuçlar fiziksel, psikolojik, sosyal veya diğerleri olabilir: elektromanyetik radyasyon, farklı hastalık türleri, kafa karışıklığı, bağımlılıklar, uykusuzluk ve diğerlerinin yanı sıra basit sandığımız görsellerin şiddete olası etkileri araştırmaya değerdir.

Bu çalışmanın amacı, medyada şiddeti halk sağlığı perspektifinden değerlendirmektir. Tüm yaştan bireyler için uzun vadeli olumsuz sonuçlar düşünüldüğünde, medyada şiddetin öngörülebilir olası etkilerinin araştırması önemlidir. Saldırganlığın çok faktörlü doğası, nedensellik göstermenin metodolojik zorluklarıyla birlikte vurgulanır. Ayrıca öngörülebilir olası saldırgan davranışların halk sağlığı üzerinde kısa ve uzun vadeli olası etkilerinin incelenmesi ve önlemler alınması, dijital çağın çocuklarına daha sağlıklı ve daha anlaşılabilir bir dünya oluşturulabilmesi açısından önemlidir.

Alan yazın incelendiğinde medyada şiddetin olası etkileri incelenmiş olup, şiddetin öngörülebilirliği konusunda herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu sebeple medyada şiddetin engellenebilirliğini açıklamaya çalışan bu tez literatüre sağlayacağı katkı açısından önemlidir.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE: ŞİDDETİ ANLAMAK

1.1. ŞİDDETİN TANIMLANMASI

Şiddet, sosyal bilimlerdeki en anlaşılması zor kavramlardan biridir. 1960'ların sonlarından bu yana, Batılı sanayileşmiş ülkelerde, uzun vadeli eğilimin tersine, şiddette önemli bir artış olmuş ve sonuç olarak şiddet konusu, sayısız makale, deneme ve kitaba yansıyan, çok fazla dikkate alınan bir konu haline gelmiştir (Okutan, 2007). Yine de, şiddetin uygun bir tanımı, esaslı farklılaşması, sosyopolitik değerlendirmesi ve ahlaki değerlendirmesi ile ilgili tartışmalı sorular hala çözülmemiştir. Popüler ansiklopediler bile fenomenin çok sayıda tartışmalı yorumunu ve kavramın farklı anlamlarını sunmakta ve şiddet kavramını bir dizi eşdizim ve bileşik içinde sunmaktadır (şiddet ilişkileri; şiddete dayalı sistem; şiddet tekeli; güçler ayrılığı, vb.). Şiddet açıkça, yıkım ve düzenin yaratılması arasındaki büyük belirsizliği içeren son derece karmaşık bir olgudur. Şiddetin en azından günlük dilde daha kesin bir kavram olduğunu kanıtlayabileceği, çünkü herkes esasen onun ne anlama geldiğini bildiği ve analitik yararlı sınırlarının ancak sosyal bilimlerde kullanımı yoluyla kaybolduğu umudu boşa çıkmıştır. Kamuoyu araştırmaları, şiddet kavramının son derece yaygın olduğunu ortaya koymaktadır (Yazıcıoğlu, 2021).

1.1.1. Şiddetin Kökenleri

“Şiddet” kavramı, üzerinde araştırma yapılması oldukça zahmetli bir konudur. Şiddet tek bir tanımdan ziyade birden çok yoruma dayanmaktadır. Şiddetin farklı bağlamlarda aldığı çoklu biçimlerden anlaşılacağı üzere birbiriyle çelişmektedir: fiziksel şiddet, psikolojik şiddet, kamusal şiddet, aile içi şiddet, kurumsal şiddet, yapısal şiddet, kültürel şiddet, sembolik şiddet, ilahi şiddet vb. (De Haan, 2008). “Şiddetin” bu belirsizliği, tam olarak ne olduğu konusunda bir anlaşmaya varmayı imkansız hale getirmektedir.

Ancak bu kakofonide, neredeyse tüm yazarların hemfikir olduğu bir şey var: şiddet konusunda araştırma eksikliği. Arendt başta olmak üzere birçok yazar (bkz. Coady, 2008)

şiddet üzerine yazılan metinlerin yetersizliğinden yakınmaktadır. Bu durumu sosyal bilimcilerin şiddet olgusuna karşı bir ilgisizliğine atıfta bulunarak açıklamaktadırlar (Barındık, 2021).

Şiddet, kozmosun şemasında mevcuttur. Muhtemelen şiddetsiz çağ ve medeniyet olmamıştır. İnsan, çoklu ihtiyaçları için sosyal bir varlıktır. Hemcinsleriyle etkileşim içinde olması gerekmektedir. O da güce açtır. İnsan çağlardan beri evrimsel bir süreçten geçmekte ve şiddetle karşı karşıya kalmaktadır. Soykırım, savaşlar, cinayet, muharebe, devletler arası çatışmalar, kafa kesme, ampütasyon, körleme ve kabileler arası kan davaları, hepsi evrimsel sürecin sonuçlarıydı (Okutan, 2007). Bazı dini ritüeller, insan kurbanları ve şiddetli cezalar olmadan tamamlanmamıştı. Tarih şiddetli vahşet ve barbarlıkla doludur.

Kur'an-ı Kerim ve İslami yoruma göre Habil ve Kabil, Adem'in oğullarıydı. Fakat bir şekilde Kabil, kardeşine (Habil) karşı kıskançlık, öfke ve aşağılama duyguları geliştirdi ve sonra onu öldürdü. Bu olay tarihte ilk şiddet eylemi olarak kabul edilmektedir. Şiddet o zamandan beri neredeyse her çağın ve toplumun bir parçası olarak kalmıştır. Şehir devletleri arasındaki şiddetli savaşlar, Mezopotamya uygarlığında Sümer egemenliğini zayıflatmıştır. İç isyanlar ve sık sık dış güç saldırıları burada kan dökülmesine ve huzursuzluğa neden olmuştur (Yazıcıoğlu, 2021).

Şiddet aynı zamanda Roma toplumunun da bir parçasıydı. Kartaca ve Roma arasındaki savaşlar Pön Savaşları olarak bilinmektedir. Son Pön Savaşı MÖ 146'da yapılmış ve Kartaca'nın tamamen yok olmasına neden olmuştur. Oyunlar ve eğlence kaynakları şiddetle dolu olduğu için Roma toplumunda şiddetin varlığına dikkat çekilebilir. Romalılar, erkeklerin ölümüne savaştığı gladyatör dövüşü gibi şiddetli gösterilerden keyif almışlardır. Gösteri, krallar ve kraliçeler de dahil olmak üzere büyük bir toplantı tarafından izlenmiştir (Okutan, 2007). Şiddet, kana susamışlık ve zulüm ifadeleri ile gerçekleşmekteydi. Gladyatör dövüşlerinin yanı sıra, oradaki halka açık toplantılarda suçlular, isyancılar ve mahkumlar cezalandırılmıştır. Aç bir aslanın önüne atılmışlardır. Julius Caesar'ın MÖ 44'te Brutus tarafından öldürülmesi Roma'yı bir savaş alanına çevirmiştir. Savaş ağaları ve şiddetli çeteler aktif hale gelmiş ve iktidarı ele geçirmek için birbirleriyle savaşılmıştır (Barındık, 2021).

Yamyamlık (insanların diğer insanları yemesi), ilkel çağın şiddet içeren ve insanlık dışı bir uygulamasıydı. Amerika, Afrika, Pasifik Adaları ve Batı Hint Adaları'ndaki bazı modern öncesi toplumlarda yamyamlık bilinen bir uygulamadır. Yunan uygarlıklarında, tanrıların ve tanrıçaların zevki için insan kurban etmek düzenli bir uygulamaydı. Kısacası eğlence biçiminde şiddet, insanın batıl doğası, sınırlı çalışma (kölelik), savaş seferleri, soykırım, işkence ve düzenli cezalar olarak sakatlama, siyasi mağduriyet, siyasi suikastlar, savaş sırasında tecavüzler ve cinayet tarihte var olmuştur (Yazıcıoğlu, 2021).

Şiddet, Orta Çağ'ın da ayrılmaz bir parçası olarak kalmıştır. Haçlı seferleri bunun en büyük örneğidir. Bunlar, Müslümanlar ve Hristiyanlar arasında yapılan, yaklaşık iki yüzyıl süren ve çok acılara neden olan bir dizi savaştır. Kafa avcılığı, ortaçağ döneminin bir başka şiddetli uygulamasıdır. Özellikle bazı kıtalarda uygulamada kalmıştır. Balkan savaşlarında çok sayıda halkın kafası kesilmiştir. Kabilelerde yaşayan insanlar bu uygulamayı takip etmişlerdir (Okutan, 2007). Kabile reisi, kabile için güç ve üstünlüğün simgesiydi. Savaşlarda bir kabile reisinin başının kesilmesi, o kabilenin yenilgisi anlamına geliyordu. Muzaffer kabile, rakip şefin başını aldıktan sonra zaferini dile getirirdi. Cesaret ve erkekliği değerlendirmede temel kriter, rakiplerin başını almaktı. İlk kellelerini sağlayamazlarsa gençlerin evlenmelerine bile izin verilmemekteydi (Yazıcıoğlu, 2021).

Yirminci yüzyıl, modern çağın en şiddetli yüzyılı olarak kabul edilmiştir. İki dünya savaşı ile insanlık büyük çapta ölüm ve yıkım yaşamıştır. Birinci Dünya Savaşı, üç kıtanın karıştığı yirminci yüzyılda yaşanan bir şiddet eylemidir. Bu, topyekûn savaşın ilk eylemidir. Ülkeler tüm kaynaklarını nüfus ve ekonomik kaynaklar şeklinde kullanmışlardır (Barındık, 2021).

1.1.2. Zorlama ve İhlal

Güncel tartışmada, karşıt taraflar şiddeti ya “kuvvet” ya da “ihlal” ile tanımlamakta ve diğer kavramın şiddeti tam olarak tanımlamak için yetersiz ya da etkisiz olduğunu iddia etmektedir. Şiddeti şiddetle tanımlayanlar, “şiddet ihlaldır” tanımını kabul etmemekte ve şiddeti tanımlamanın yanlış bir yolunu bulmaktadır. Şiddeti ihlal ile tanımlayanlar ise “şiddet kuvvettir” tanımını kısmen kabul etmekle birlikte yetersiz olduğunu iddia etmektedirler (Yazıcıoğlu, 2021).

İkincisine göre, şiddet sadece kuvvetle açıklanamaz çünkü kuvvet içermesi gerekmez; bu nedenle ihlal, eldeki konu için daha iyi bir tanım olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, köklerinde şiddetin her iki kavramla da bağlantıları vardır (Yazıcıoğlu, 2021).

Şiddeti kuvvet bakış açısıyla tanımlayanlar, şiddeti genel olarak görünür, kasıtlı ve en önemlisi başka bir kişiye veya onun mülküne gözle görülür ve fiziksel olarak zarar veren güçlü bir eylem olarak kabul ederler. Hatta bazıları, tecavüze eşlik eden dövme, boğulma vb. gibi fiziksel eylemleri içerdiğinde tecavüzün yalnızca şiddet içeren bir eylem olduğunu iddia edecek kadar ileri gidebilir (Shariff ve Hoff, 2007). Başka bir deyişle, tecavüz mağduru uyuşturulmuşsa veya başka herhangi bir şekilde fiziksel olarak zarar görmemişse, eylem başlı başına bir şiddet eylemi olarak kabul edilmez. Zira bu durumda zarar gören kişinin fiziksel varlığı değil, psikolojik bütünlüğüdür ve kişiye özel herhangi bir zarar şiddet kapsamında değerlendirilmez. Bu bazılarına mantıksız gelebilir, ancak şiddet kuvvetle bir tutulduğunda, bazı eylemlerin bu kategoriden çıkarılması gerekir. Diğer bazı durumlar, kasıtlı ihmal yoluyla öldürme veya zarar verme, ölümcül gazla öldürme ve adam kaçırmadır. Şiddeti kuvvet temelinde tanımlayan bazı yazarlar, bazı psikolojik istismarları, istismarın çok şiddetli ve keskin olması şartıyla şiddet kategorisine dahil etmektedir (Audi, 2009). Açıklamalar son derece güçlü ve keskin, durumun görünürlüğünü ve güçlülüğünü gösterir ve bu nedenle tanımın ayrılmaz bir parçasıdır. Bazen durumlarda hayvanlara ve doğaya verilen zararları da şiddet olarak değerlendirmek mümkündür. Ancak burada, şiddete “ihlal” açısından yaklaşan kapsamlı tanımın sınırları başlar. Temel olarak ihlal, sınırların aşılmasıdır. “Bir şeyi ihlal etmek sadece incitmek değil, aynı zamanda aşmak, bir sınırı aşmak, bir şeyi ihlal etmektir” (Winter, 2009). Şiddeti kuvvet yerine ihlal olarak düşünmek, şiddet tanımını genişletmemize ve şiddet kategorisine özne olmayan, fiziksel olmayan ve kasıtlı olmayan suistimal biçimlerini eklememize izin vermektedir.

1.1.3. Şiddet: Normatif ve Tanımlayıcı Kullanımlar

Birçok yazar tartışmalarında “şiddet” kavramlarının tanımlayıcı kullanımına atıfta bulunmakta ve bunun üzerinden yapılan kapsamlı tanımları eleştirmektedir. Onlara göre, akademik çalışma yapabilmek için şiddet kelimesinin anlamını sınırlamak esastır.

Bu tanımlayıcı kullanımların bazı örnekleri “şiddetli bir fırtına”, “şiddetli (tutkulu) kelimeler”, “kutsal bir metne şiddet uygulama” ve “acı şiddeti” (Wade, 1971). İfadelerin şiddet kullanımlarında cinayet, sakatlama ve bedensel yaralanma gibi “şiddet fiilleri” ifadesiyle aynı anlamı aktarmaya çalışmadığı açıktır. Bu anlam kalabalığının nedeni, ilk vakalarda kelimelerin betimleyici olarak kullanılması, ikinci durumda ise şiddet kelimesinin normatif olarak kullanılmasıdır: “Bir eylem şiddet içeren (tanımlayıcı olarak) olabilir ve (normatif olarak) bir şiddet vakası olmayabilir.); ...yine, bir eylem (normatif olarak) bir şiddet olayı olabilir ve kendisi (tanımlayıcı olarak) şiddet içeren bir eylem olmayabilir” (Wade, 1971).

1.2. MİNİMALİST TANIM

Şiddetin minimalist tanımı literatürdeki “standartlaştırılmış” tanımdır. Bu görüşü benimseyen bilim adamları, şiddeti açık ve net bir şekilde tanımlamaya çalışırlar ve konuyu karmaşıklıkla korkusuyla öznel olmayan, fiziksel olmayan ve görünmez eylemleri şiddet tanımlarına dahil etmekten kaçınırlar. Minimalist tanımın temel ilkeleri şunlardır (Okutan, 2007):

- 1) görünür ve kasıtlı eylemlere odaklanmak;
- 2) fiilin, performansın (failin bakış açısının) sonuçlardan (mağdurun bakış açısının) öncelenmesi;
- 3) ihmalleri eylem olarak görmemek ve dolayısıyla ihmalin sonucunda meydana gelen zararı şiddet eylemi olarak görmemek;
- 4) ve son olarak, şiddeti yalnızca bir araç, belirli bir amaca ulaşmak için kullanılan bir araç olarak görmek.

1.2.1. Gücün Karanlık Yüzü Olarak Şiddet

Şiddet, araştırmacıların iki kavramın ortak özünü kabul etmelerine yardımcı olurken, şiddeti ve kuvveti ayrı fenomenler olarak oluşturma imkanı sunan özel bir güç türü olarak tanımlanmalıdır. Örneğin bu mantığa göre, birini bıçaklayarak öldürmek hem şiddet eylemi hem de güç kullanımı iken, bir trafik kazasından kurtarmaya zorlamak, şiddet içerse de bir şiddet olayı değildir. Dolayısıyla burada “şiddet” ve “kuvvet”

kavramları arasında yapılan ayırımın amacı, yapıcı güç ile yıkıcı güç arasındaki farka saygı göstermektir (Okutan, 2007).

Minimalist tanım genel olarak şu şekildedir: Şiddet, bir başkası tarafından zarar verme niyetiyle bir kişinin vücuduna fiziksel güç uygulanmasıdır. Bunun bir arketipi Dewey'in yazılarında bulunabilir (Dewey, 2009). Şiddeti bir tür güç olarak görür, tıpkı güç gibi; ancak bu farklı fenomenleri farklı kılan, kullanılma biçimleridir. Güç, gücün (ya da enerjinin) verimli ve yaratıcı bir kullanımıdır, şiddet ise gücün (ya da enerjinin) savurganca kullanımıdır (Dewey, 2009).

1.2.2. Görünürlük ve Niyet

Minimalist tanım perspektifi şiddeti görünür, fiziksel ve dolaysız bir güce indirger ve böyle yaparak psikolojik şiddet, kültürel şiddet, sembolik şiddet, yapısal şiddet vb. şiddetin anlamını karışlar. Bu açıdan bakıldığında, bu soyut, soyut kavramlar şiddet olarak kategorize edilmeye uygun değildir. Betz (1977, akt. Huang, 2010), “Psikolojik veya gizli şiddet yoktur” diyor, “çünkü tüm şiddet zorunlu olarak ve geleneksel tanım gereği açık veya fizikseldir”. Bununla birlikte, Audi (2009) gibi bu gelenekten bazıları hala tanımlarına psikolojik şiddeti dahil etmenin yararlarına inanmaktadır. Argüman, somatik ve zihinsel olanın birbirini dışlayan olarak düşünülemeyeceğidir; birinin zarar görmesi diğerini de etkilemektedir (Winter, 2009, Ricci, 2016). Bu nedenle, her şiddetin bir kişinin fiziksel bedenine zarar vermesi gerekmez; psikolojik zarar da şiddet olarak kabul edilir (Audi, 2009). Ancak bu gelenekteki diğerleri bu düşünce tarzına katılmazlar. Mantık şu ki, eğer Audi'nin (2009) hala “kuvvet olarak şiddet” çizgisinde ilerleyen alışılmadık tanımında yaptığı gibi, psikolojik şiddeti tanımlarına dahil edeceklerse, titizlikle hazırlanmış tanımlarını karartma riskiyle karşı karşıya kalacaklardır.

1.2.3. Failin Bakış Açısı

Minimalist tanım yaklaşımı, akademisyenlerin şiddeti failin bakış açısından yapılandırmasına izin verilmektedir. Başka bir deyişle, minimalist tanım bakış açısını takip eden bilim adamları, sonuçlardan çok eyleme odaklanmaktadırlar. “Gerçek” ve görünür olan edim olduğu için, mağdurun bakış açısının kriminolojik anlamda önemli olmasına rağmen, şiddetin tanımında kullanım amacı açısından fazla öznel olduğunu

savunmaktadırlar (Kilby, 2013). Ancak şiddet gibi bir konu söz konusu olduğunda, mağdurun bakış açısına yer vermemek sadece mantık hatasıdır. Bazı durumlarda, bir eylemin şiddet eylemi olup olmadığını yalnızca mağdurun bakış açısı belirlemektedir. Örneğin, birçok bilim insanı, evlilikler arası zorla cinsel ilişkiyi tecavüz olarak görmez ki bu, kurbanlara göre açıkça böyledir (Singh vd., 2018). Mağdurların bakış açısına odaklanmak, ağır sömürü vakalarını şiddet olarak tanımlamamıza da yardımcı olmaktadır. Kölelik, ırkçılık, cinsiyetçilik... bunların hepsi kurumsallaşmış şiddet biçimleridir ve bazı durumlarda yalnızca kurbanın bakış açısından bakıldığında görülebilir. İrkçı bir toplumda şiddet olasılığı her zaman mevcuttur ve bu tehdit ırkçılığın alıcı kısmına psikolojik şiddet uygular. Adil olmak gerekirse, şiddet tehdidi eylemiyle aynı şey değildir. Örneğin, sahte infazları ele alalım. Bunlar, bir mahkûmun kendisinin veya bir başkasının idamının an meselesi olduğunu düşündürdüğü olaylardır. Bu olaylarda uygulanan ritüeller arasında gözleri bağlama, mahkûmlara mezarlarını kazdırma, son dileklerini anlatma, boş ateş etme veya kurbanın yakınından ateş etme sayılabilir (Okutan, 2007). Sahte infazlar ile gerçek infazlar arasındaki tek fark öldürme eylemidir. O noktaya kadar her deneyim aynıdır ve sonuçsalıcı bir bakış açısıyla, hasta etme eyleminin kurbanın duyuşal deneyimlerine son verdiği gerçeği göz önüne alındığında, ikisinin bir kişi üzerinde bıraktığı etkiler aynıdır. Ancak failin bakış açısından bu sonuca ulaşmak daha zordur, çünkü “şiddet” olarak tanımlanabilecek görünürde güçlü eylemler yoktur, ancak kurbanın bakış açısı, kurbanın bedeni ve ruhu üzerinde bıraktıkları etkiler açısından ikisi arasında çok az fark olduğunu açıkça göstermektedir. Bu nedenle, sadece failin bakış açısını kullanmak yerine her iki bakış açısını da kullanmak, belirli şiddet eylemlerini tanımamızı sağlayacağı için son derece önemlidir (Yazıcıoğlu, 2021).

1.2.4. İhmaller

Şiddet literatüründe ihmallerin şiddet eylemleri olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine dair bir tartışma vardır. İhmaller başlı başına eylemler olmadığı için, tanımı gereği ihmal, bir eylemden kaçınmak anlamına gelmektedir. Özellikle minimalist tanımın savunucuları, bunların “şiddet eylemleri” olarak kabul edilemeyeceğini iddia etmektedirler (Miller’den aktaran Bäck, 2004). Buna karşı, ihmalin şiddet ile sonuçlanabilecek ya da sonuçlanmayabilecek belirli bir eylem türü olduğunu

öne süren, çoğu kapsamlı tanım kampından başkaları da vardır (Bufacchi, 2009; Garver, 2009). İhmalin doğrudan ölümcül olabileceği inkar edilemez. İhmal edilen bir bebek birkaç gün içinde ölür. Bununla birlikte, bu ihmali bir şiddet eylemi haline getirir mi? Miller'in cevabı hayırdır, “çünkü ihmal büyük bir güçle yapılamaz” (akt. Bäck, 2004). Bununla birlikte, ihmal veya daha genel olarak ihmaller de, oluşturdukları etkilere bakıldığında güçlü olaylar olarak görülebilir (Bäck, 2004). Bufacchi (2009), “şiddet uygulamak açısından, doğrudan eylem ile ihmal arasında hiçbir fark olmadığını” açıklamaktadır. Ancak tüm ihmallerin şiddet eylemleri olduğunu söyleyemeyiz. Öyleyse, kasıtlı olarak, şiddetli bir sonuçla yapılan bir ihmal eylemi, basit bir eylemde bulunmama yetersizliğinden nasıl ayırt edilir? Bufacchi (2009), önemli noktanın şunlarda yattığını söylemektedir: alternatiflik ve öngörülebilirlik. Failin, ihmal eylemine bir alternatifi olması ve bu ihmal eyleminin sonuçlarını önceden görebilmesi gerekir (Okutan, 2007). Sömürü durumunda, örneğin, failin işveren olması ikisine de sahiptir: Çoğu zaman çalışma koşullarını iyileştirebilir ve bir insan olarak sonuçları da öngörebilir. Sonuç olarak, işverenin işçilerin zararlı çalışma koşullarını değiştirmeme eyleminin bir şiddet eylemi olarak kabul edilmesi gerektiğini söyleyebiliriz.

1.2.5. Araçsallık

Son olarak, araçsallık şiddet literatüründe önemli bir yer tutmaktadır. Winter (2009) bize, siyaset teorisyenleri arasında şiddetin nasıl tanımlanacağı konusunda genel olarak bir fikir birliği olmamasına rağmen, “şiddetin nadiren tartışılan bir yönü olduğunu hatırlatmaktadır: onun araçsal durumu” (Winter, 2009). Bu tartışmanın öncülerinden biri olan Arendt (1969), şiddeti iktidardan ayırmak amacıyla yalnızca araçsal karakteriyle ele almaktadır. Hem geleneksel hem de eleştirel siyaset teorisindeki belki de en büyük hatanın, ikisini birbirinden ayırmadaki isteksizlik olduğunu, her ikisini de sonsuz bir döngü içinde görerek, sürekli olarak birbirini üretetek olduğunu savunmaktadır. Arendt'e (1969) göre şiddet ve iktidar sadece farklı fenomenler değil, aynı zamanda birbirlerine zıttırlar. Ne birbirini teşvik edebilir ne de üretebilir. Arendt'e (1969) göre, bu düşünürlerin, şiddetin gücün aşırı biçimi olduğunu düşünmelerine neden olan şey budur, ancak Arendt'e (1969) göre şiddetin gücün aşırı biçimi olmadığı tamamen açıktır; aksine şiddet, gücün antitezidir (Bernstein, 2011). Örneğin, şiddetin mutlak olarak hüküm sürdüğü totaliter rejimleri ele alalım. Bu rejimler, her muhalefetin susturulduğu, herkesin

harcanabilir olarak görüldüğü, siyasi olanın ve kamunun ortadan kalktığı ve onlarla birlikte iktidarın ortadan kalktığı, çünkü artık kolektif eylem için hiçbir fırsat olmadığı için Bire karşı Herkese kuralının örnekleridir. (aynı yerde). İktidarı ve siyasal yaşamı yaratan şey konuşma yeteneğidir; bu alındığında, güç kaybolur ve şiddet hüküm sürer. Bu durumda insanla hayvan arasında hiçbir fark kalmamış gibi görünmekte ve böylece insanlar tek kullanımlık hale gelmektedir (Yazıcıoğlu, 2021).

Arendt (1969) bize asla şiddetin doğru bir tanımını vermez. Güç tanımından ve şiddet ve güç karşılaştırmalarından şiddetten bahsettiğinde ne demek istediğini anlıyoruz. Ancak bu belirsizliğin içinde hararetle ısrar ettiği bir şey var ki o da şiddetin doğasında var olan araçsallıktır. Şiddeti tamamen araçsal özelliğinden yola çıkarak tanımladığını öne sürmek tamamen yanlış olmayabilir. Araçsallıktan kastettiği şudur ki, iktidar hiçbir amaca hizmet etmez ve kendi iyiliği için ortaya çıkarken, şiddet her zaman kendisinden başka bir şeye hizmet eder. Başka bir deyişle, şiddet her zaman bir amaca ulaşmak için bir araç olarak hizmet etmektedir (Winter, 2009).

1.3. MUHAFAZAKAR TANIM: GAYRİMEŞRU KULLANIM OLARAK ŞİDDET

Weberci güç/şiddet anlayışı muhafazakar yazarlar arasında oldukça popülerdir. Şiddet bu şekilde tanımlandığında, bu bilim adamları devleti devrimlere, isyan hareketlerine, ayaklanmalara vb. karşı tutma eğilimindedir. Başka bir deyişle, statükoyu değiştirme talebine karşı statükoyu destekleme eğilimindedirler. Sonuç olarak, bu görüş içinde devlet şiddeti nadiren kabul edilir. Bunun yerine buna “tepkisel güç” – bir şiddet eylemine karşı tepkisel güç ya da basitçe “kuvvet” denir (Yazıcıoğlu, 2021).

Meşruiyet iddialarının yanı sıra, devletlerin “de jure otoritesi” vardır, yani “emir verme ve itaat edilme haklarına” sahiptirler (Wolff, 1969). Devletin meşru emir ve eylemlerine karşı yapılan her türlü eylem gayrimeşru, kasıtlı, zorlayıcı ve zararlı ise şiddet kullanımı sayılmaktadır. Sonuç olarak, bu görüşe göre şiddet, bireylerin veya birey gruplarının başkalarına zarar vermeyi amaçlayan gayrimeşru ve onaylanmayan eylemleri” veya “güç uygulamak için gayri meşru veya yetkisiz güç kullanımı” haline gelmektedir (Wolff, 1969).

Şiddet eylemi doğası gereği siyasi ise, yani değişiklik sağlama umuduyla devlete veya hükümete yönelikse, “kişilere veya nesnelere karşı önemli veya yıkıcı bir güç

kullanımı, yasalar tarafından yasaklanmış bir güç kullanımı” haline gelmektedir. Hükümet politikalarında, personeline veya sisteminde ve dolayısıyla toplumdaki değişikliklere yöneliktir”. Bu görüşe göre şiddet, hâlâ bir güç türüdür, ancak aralarında daha derin bir çizgi çizilmiştir: şiddet, meşru olmayan güç kullanımına verilen addır veya tam tersi, şiddet meşru şiddet kullanımına verilen addır (van den Haag, 1972).

1.3.1. İhlal Olarak Şiddet

Bir önceki bölümde şiddeti güç olarak alanlar ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştı. Özetle, şiddeti zorlama ile tanımlayanlar, şiddeti başka bir kişinin vücuduna yapılan fiziksel, görünür, kasıtlı, kişilerarası ve araçsal bir eylem olarak görmektedirler. Ancak şiddeti ihlalden tanımlayanlar, bu görüşü çok basit bulmaktadırlar. “Kuvvet olarak şiddet” yönüne yönelik eleştiriler yukarıda belirtilmiş olup şu şekilde özetlenebilir (Okutan, 2007):

- 1) bedene ve psikolojiye verilen zarar birbirinden ayrılamaz; birine verilen zarar diğerini de etkileyebilir, dolayısıyla hem görünmez hem de fiziksel olmayan psikolojik şiddet bir şiddet türüdür;
- 2) şiddetin kasıtlı olması gerekmez; bir eylemin şiddet eylemi olup olmadığının belirlenmesi söz konusu olduğunda öngörülebilirlik daha önemlidir;
- 3) ihmaller, eylemlerle aynı sonuçları doğurabilir ve bu nedenle şiddet tanımından çıkarılmamalıdır;
- 4) şiddetin kişilerarası olması gerekmez; mağdurların olduğu ancak faillerin hesaba katılmadığı durumlar vardır (yapısal şiddet)
- 5) ve son olarak, şiddet sadece rasyonel failer tarafından amaçların peşinde koşmak için kullanılan bir araç değildir; şiddet sadece kendisi için yapılabilir.

Bu eleştiriler kabul edilirse, “kuvvet olarak şiddet” argümanı geçerliliğini kaybeder ve “ihlal olarak şiddet” argümanı daha iyi bir alternatif olarak öne çıkar. Ancak “şiddet, neyin ihlali” diye sorulabilir. Bu sorunun pek çok cevabı var ama en popülerleri hak ihlalidir. Hukuki, kişisel, doğal, insani vb. hakların farklı türleri ve her birinin savunucuları olduğu için, ne yazık ki “hak ihlali” ifadesi net değildir (Yazıcıoğlu, 2021).

1.3.2. Yapısal Şiddet

Yapısal şiddet, iddia edilen görünmezliği nedeniyle incelenmesi zor bir kavramdır. Kabul etmek gerekir ki, basmakalıp şiddet eylemleri ile yapısal şiddet arasında küçük farklılıklar vardır. Örneğin yapısal şiddet bir eylemden çok bir koşuldur. Uzun bir süre devam edebilir ve bu nedenle hayatın genel çerçevesi içinde oldukça sık normalleştirilir. Öyle ki her şeyin düzeni haline gelmektedir” (Zizek, 2008). Başka bir deyişle, görünmez olmaktadır. Yapısal şiddet karşısında, görünürde kalan “kuvvetli” şiddettir: Terör saldırıları, öfkeli kocaların karıları ve çocukları öldürmesi, tecavüzcüler ve pedofillerle ilgili haberler...; “kuvvet olarak şiddet” argümanının arketipleridir. Gösterişli şiddet (fiziksel, görünür, özneler arası ve kasıtlı şiddet eylemleri) dikkati altında yatandan uzaklaştırarak, yapısal şiddetin toplumsal istikrar ve düzen olarak ortaya çıkmasına neden olarak onu gözden gizlemektedir (Ricci, 2016). Yapısal şiddet daha sonra “(görünüşe göre) şiddet içermeyen arka plan, bireysel öznel, fiziksel şiddet eylemlerinin gerçekleştiği ve bu eylemlerin gerçekleşmesi için koşulların üretildiği aşama” haline gelmektedir. Ancak bu görünmezlik, yapısal şiddetin olmadığı veya etkilerinin fark edilmesinin imkansız olduğu anlamına gelmez.

1.4. ŞİDDETİN FOUCAULTCU AÇIKLAMASI

Foucault'nun iktidar açıklaması, liberal ve Marksist iktidar açıklamalarından belirgin şekilde farklıdır. Aslında iktidar anlayışını bu hesaplara yönelik eleştirileri üzerine inşa etmektedir. Foucault'ya (2003) göre, liberal açıklama, onun “hukuksal egemenlik modeli” olarak adlandırdığı şeye karşılık gelmektedir. Bu görüş, gücü, sahip olunan, devredilebilen veya zorla veya sözleşme yoluyla elde edilebilen bir meta olarak ele almaktadır (Foucault, 2003; Foucault, 1980).

Foucault (1978) sözleriyle: “Güç, edinilen, ele geçirilen veya paylaşılan, tutunulan veya kaymasına izin verilen bir şey değildir. Güç, eşitlikçi olmayan ve hareketli ilişkilerin etkileşiminde sayısız noktadan uygulanır”. Karakteristik özelliği, eylemler üzerinde hareket etmesidir. Doğrudan insan varlıkları üzerinde değil, onların eylemleri üzerinde etki etmektedir. Başka bir deyişle, güç, diğer insanların davranışlarını belirleyen şeydir ve yalnızca bireyler veya gruplar arasındaki ilişkilerde var olmaktadır. Bu bir kapasite değildir; iktidar ilişkileri ve nesnel kapasiteler arasında belirli bir karşılıklı bağımlılık olsa

da, “doğrudan bedende bulunan veya dış araçlar tarafından aktarılan yeteneklerden kaynaklanmaz” (Foucault, 2001). Güç, sosyal ortamlarda ortaya çıkan bir stratejiler, taktikler ve teknikler ağıdır. Hakim olunanlar üzerinde tam bir kontrol anlamına gelmez; seçkin bir azınlığın ayrıcalığı değildir. Demokratik bir şekilde dağıtılsa da tüm toplumsal dokuya yayılmıştır, dolaşır. Baskın bir parçanın diğerine dayatabileceği tek boyutlu bir ilişki değildir. Herkes iktidar ilişkilerine hem tabi olabilir hem de bunların aktarıcısı olabilir. Bireyler “sadece onun atıl veya rıza gösteren hedefi değildir; onlar her zaman onun eklemlenmesinin de öğeleridir” (Foucault, 1980).

1.4.1. Egemen Güç

Egemen güç, insanlık tarihinin çoğunda var olan belirli bir güç türüdür. Bir bölge sınırları içinde kullanılan ve egemenin şahsına dayanan bir yetki türüdür. Merkezileşmiş ve görünür bir güçtür (Altunok, 2007). Minimum harcamadan maksimum getiri elde etmeye çalışmak anlamında bir hesap gücü değil, “gücün mutlak harcamasında mutlak bir gücün kurulmasına izin verir” (Foucault, 1980). Sürekli gözetleme mantığıyla değil, merkeziliği toplumun kılcal damarlarında derinlere inme kapasitesini sınırladığı için, en temel biçimi olan halk işkencesi olan sporadik gösterilerle çalışır.

1.4.2. Disiplin Yetkisi

Foucault, on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda, dünya ve ürünleri üzerinde değil, insan bedenleri üzerinde sürekli gözetimde olan egemen iktidarla tamamen uyumsuz farklı bir iktidar türünün nasıl ortaya çıktığını açıklar (Foucault, 1980). Bu yeni güç disipliner bir güçtü ve mekanizmaları egemen gücünkünden tamamen farklıydı. İkincisinin stratejileri çoğunlukla gösteri ritüellerine dayanırken, disiplin gücü, büyük resimden çok ayrıntıya odaklanan verimlilik veya üretkenlik gibi taktiklere dayanmaktadır (Foucault, 1984, Altunok, 2007). Birincil amacı, “insanların çoğulluğunun gözetim altında tutulabilecek, eğitilebilecek, kullanılabilecek ve gerekirse cezalandırılacak bireysel bedenler halinde çözülebileceği ve çözülmesi gerektiği ölçüde yönetmek” (Foucault, 2003). Daha açık olmak gerekirse, disiplinin bedenlere hitap ettiğini söyleyebiliriz. Bireyleri kontrol etmeyi ve homojenleştirmeyi, onları sosyal hiyerarşide uygun rollere sokmayı ve uymayanları dışlamayı amaçlar.

1.4.3. Biyo-güç

Disiplin gücünün bir karşılığı olan biyo-iktidar iki güç türü, oluşumlarında yadsınamaz bir şekilde bağlantılıydı. Foucault (2003), egemen iktidarın on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda demografik patlaması ve sürekli sanayileşmesiyle modernleşen Avrupa'yı nasıl artık örgütleyemediğini açıklamıştır.

Biyo-iktidarın ne olduğunu açıklamanın belki de en iyi yolu, onun çalışma mekanizmalarını disipliner iktidarinkilerle karşılaştırmaktır. İki iktidar türü arasındaki en çarpıcı fark, disipliner iktidarın bireysel bedenlere, biyo-iktidarın kitlelere veya nüfuslara uygulanmasıdır. Eski disiplinler, amaçlarına ulaşmak için gözetim ve diğer doğrudan ölçüm araçlarını eğitmekte ve kullanmaktadır. Ancak ikincisi düzenlemekte ve koordine etmektedir. Bireysel organların sürekli gözetimini kullanmaz, ancak daha genel önlemler kullanılmaktadır. Ya da daha doğrusu, biyo-iktidar, disipliner iktidarın bireysel bedenleri gözetleme mekanizmasını, bütün bir nüfusun istatistiksel tahminlerine dönüştürmektedir (Okutan, 2007). Disiplin gücü, her bireyin kapasitesini optimize etmeye çalışırken, biyo-güç, bir popülasyonda ortalama bir optimal kapasite düzeyi elde etmeye veya sürdürmeye çalışmaktadır. Biyo-iktidar, disipliner iktidarın yaptığı gibi her bireyin normlara uymasını umursamaz. Amacı, norma genel bir uyum düzeyine ulaşmaktır. Biyo-iktidar disipliner iktidar gibi “makine olarak bedene odaklanmadığından”, “türlerin bedenine odaklanmıştır” (Foucault, 1978).

İKİNCİ BÖLÜM

MEDYADA ŞİDDET VE ÇATIŞMA

2.1. MEDYA EFEKTLERİNİN BOYUTU

Medyanın şiddet içeren davranışlar üzerindeki etkisine ilişkin tartışmalardan biri, medyanın sahip olduğu “etkinin” büyüklüğü ile ilgilidir. Bazı çocukların daha şiddetli hale gelmesi riskine katkıda bulunan birçok faktörün her birinin önemi nasıl değerlendirilir?

Akademik çalışmalar, bir değişken ile bir sonuç arasındaki ilişkinin gücünü ölçen bir “etki büyüklüğü” içermektedir. Etki büyüklüğü ne kadar yüksekse, ilişki o kadar güçlüdür. Kural olarak, 1. etki büyüklüğü küçük, 3. etki büyüklüğü orta ve 5. etki büyüklüğü büyük olarak kabul edilmektedir. Medyada şiddet araştırmalarını eleştirenler, nedensel bir ilişki gösterilse bile, etki büyüklüğünün küçük ya da büyük olmasına bakılmaksızın medyanın şiddeti önleme çabalarının odak noktası olmaması gerektiğini öne sürmektedir (Ferguson ve Kilburn, 2009). Medya araştırmalarındaki etki büyüklüğü genellikle küçük ila orta ölçekli aralıkta olmuştur. Özellikle şiddet içeren davranışlara odaklanan boylamsal araştırmalar için genellikle küçük olmuştur. Ancak, küçük etki büyüklüğüne sahip değişkenler, nüfus düzeyinde değişim uygulandığında büyük bir etkiye sahip olabilmektedir. Yani, herhangi bir birey için etkisi küçük olabilirken, ulusal düzeyde etkisi önemli olabilir.

2.2. MEDYADA ŞİDDETİN TANIMI

Yukarıda bahsedildiği gibi, fiziksel ya da maddi olarak zarar verme gücüne dayanan şiddet ayrıca kişinin suistimal etme, ihlal, saygısızlık yoluyla psikolojik yaralama fiili de şiddet tanımının kapsamına girmektedir.

Florea (2013) bugüne kadar şiddetin hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olduğunu, yetişkin ya da çocuk olsun şiddetle her an karşılaşma olasılığımızın yüksek olduğunu belirtmiştir. Nitekim siyasi, ekonomik veya sosyal sebeplerin bir sonucu olarak, günümüz dünyasında herhangi bir olay, köklü bir saldırganlığı kolaylıkla tetikleyebilmektedir. Sosyal medyada en yaygın gençlik şiddeti türlerine gelince, siber zorbalık/mağduriyet,

taciz, elektronik flört saldırganlığı/siber takip, çete şiddeti, okul saldırılarını ve siber intiharı içeren akranlar arası şiddet sayılabilmektedir. Son zamanlarda, gündemde olan sosyal medya platformları bireylerin cesaretle birbirlerine saldırmalarına, fikir ve düşüncelerini aşağılamaya, hakaret ve küfür etmeye olanak sağlamaktadır (Arklan ve Kartal, 2018). Ayrıca sosyal medyadaki şiddet olaylarına diğer örnekler; porno siteleri, özellikle çocuk pornosu, aşırı şiddet gösteren görsel materyaller, kişi ve kurumlara yönelik istismar veya kara propaganda kampanyaları, olumsuz etiketleme, sahte kimliklerle temas kurarak kişileri yanlış yönlendirme (örneğin, kadın ve çocukları kaçırma veya köleleştirme) kullanma bahanesi ve sosyal medyadaki hırsızlık (fikir veya para) sayılabilir.

Öte yandan Bock (2012) *The Technology of Nonviolence: Social Media and Violence Prevention* kitabında sosyal medyanın şiddetin başlangıcını öngörmek ve önlemek için de kullanılabileceğini belirtmektedir. Hastalıklar, çatışmalar, çekişmeler vb. kendiliğinden, şiddet içeren veya aniden ortaya çıkan olayların yükselişi, sosyal medya aracılığıyla anında iletilebilir. Aslında şiddet, kitle iletişim araçları aracılığıyla çeşitli şekillerde ortaya çıkmaktadır. Gerçeği yansıtan ya da daha doğrusu bir yapılanma süreci içinde aktaran TV programlarının dışında gazete, dergi, özellikle rap müzik vb. alanlarda şiddet temsilleri gözlemlenmektedir (Bayrak, 2017). Aynı şekilde oyuncaklarda ve video oyunlarında da şiddet fark edilebilmektedir. Tüm bunlara ek olarak filmler de kendilerine bir kategori oluşturmaktadır.

Günümüzde medyada şiddeti içeren en büyük tehdit özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olmaktadır. Buna göre "saygı, sorumluluk, dürüstlük, nezaket, adalet veya hoşgörü" eksikliği gösterme eğiliminde olan çocuklar ve gençler sosyal medyanın çarpık ağlarının bir parçası durumundadırlar. Emile Durkheim, kimliklerin ne yaptığından çok nereye ait olduklarının önemi üzerine harika bir yaklaşımda bulunmuştur. Genel olarak bakıldığında, bu yeni medya bir neo-kamusal alan olarak karşımıza çıkarken, aynı zamanda etik kodların ihlali açısından da bir tehdit oluşturmaktadır (Kasap, 1997).

Her toplum, üyelerinden bir dereceye kadar harekete geçme, beklendiği gibi rol oynama ve temsil etme yeteneği göstermelerini beklemektedir. Toplum parçalandıkça bu tür eylemler bireylerden çok bu parçaların üyelerinden beklenmeye başlamaktadır. O halde, bir oyuncunun veya aktristin rolünün diğer rollerin oluşturduğu bütünle uyumlu

olması gerektiği gibi, bireysel yetenekler değil, eylemler sessiz beklentilerle desteklenmektedir. Shariff ve Hoff'a (2007) göre, buna göre yapılandırılmış böyle bir sosyal atmosferde, sosyal yetenek, bireysel olasılığı teşvik etmekten çok engelleme eğilimindedir. Bu sosyal tavırlar retorikten yoksun ve kendi kendini yönlendirdiği için ifade özgürlüğü ve dolayısıyla herhangi bir gerçeklik eylemi yoktur.

Farklı görüş ve duyguları paylaşmada sağladığı kolaylıklarla birlikte, sosyal medyanın gerçek dünyayı gözle görülür şekilde değiştirdiğini ve şekillendirdiğini söylemek mümkündür. Twitter, Facebook ve diğer sosyal ağlar, bireylerin herhangi bir şey hakkında, her zaman fikirlerini ifade ettikleri platformlar olarak işlev görmektedir. Ancak bu fikirlerin kesinliği ve devamlılığı oldukça tartışmalıdır. Farklı fikirlere yönelik anlık onaylar ve hızlı dönüşümler bu mecraanın güvenilirliğini sorgulamamıza neden olmaktadır (Arık, 2018). Bu açıdan bakıldığında sosyal medyanın bir reklam ve pazarlama aracı olarak daha etkili olduğu söylenebilir. Bu geleneksel ürün pazarlamasından çok, bireylerin kimliklerini ortaya koydukları ve takipçi sayısı artırma adına gerçek dışı olgularla fikir ve düşüncelerini ortaya koydukları pazarlama yöntemidir.

2.3. ŞİDDET İÇEREN MEDYA ARAÇLARI

BİT teknolojilerinin uygulanmasının birçok faydası olmasına rağmen, çok sayıda zararları da vardır. Bunların en önemlilerinden biri, yalnızca gerçek dünyada değil sanal dünyada da var olmasına izin verilen eski-yeni bir olguyu temsil eden şiddettir. Geleneksel ve çevrimiçi şiddetin özellikleri ve sonuçları hemen hemen aynıdır ve çoğunlukla aynı anda gerçekleşmekte ve bir arada bulunmaktadır. Ancak, çevrimiçi şiddet daha da tehlikelidir, çünkü herhangi bir yerde, hatta mağdurların kendilerini en güvende hissetmeleri gereken yerlerde bile tehlikeye atarlar ve kaçınılması oldukça zordur (Şimşekcan, 2018). Çevrimiçi şiddet, yer veya zamanla sınırlı değildir. Çevrimiçi şiddete sıklıkla tanık olan kamuoyu ise mağdurların kendilerini daha çaresiz ve korunmasız hissetmelerine neden olmaktadır. Ek olarak, çevrimiçi medya iletişimi, gerçek ortama kıyasla çevrimiçi şiddeti daha da artıran, kısıtlanmamış agresif yorum biçimlerini ve saldırgan mesajların gönderilmesini teşvik eden daha fazla anonimlik ile karakterize edilir (Bayram ve Sayılı, 2013).

İçerik internette çok hızlı bir şekilde kullanıma sunulmakta ve pasif zorbaların yanı sıra şiddete tanık olabilecek çok sayıda insan vardır. Eroğlu ve Peker (2015) çevrimiçi ortamın, mağdurla doğrudan temasın olmaması nedeniyle saldırgan gönderilerin ve fotoğrafların paylaşılması yoluyla olumsuz seyirci davranışı olasılığını artırdığını, bu da empati ve suçluluk duygusunu azalttığını öne sürmüştür. Çevrimiçi şiddetin hedefleri hem çocuklar hem de yetişkinlerdir ve buna ek olarak, bir zorbanın kurbanı ne kadar incittiğine ve zarar verdiğine dair bir vicdani öngürüsü çoğu zaman yoktur. Aynı zamanda, zorba genellikle anonimdir ve onları tanımlamak kolay değildir. Bu da onları daha güvenli kılar çünkü yaptırım korkusu yoktur. Çevrimiçi şiddet, bir bireyin güvenliğini tehlikeye sokan veya onları korkutup üzen, internet üzerinden metin, ses veya video içerik alışverişi de dahil olmak üzere her türlü iletişim olarak tanımlanabilir. Agresif veya tehdit edici e-postalar ve mesajlar göndermek, kişisel fotoğrafları ve videoları onay almadan paylaşmak, internet trolling, bilgisayar korsanlığı gibi birçok şekilde olabilir (Serçemeli, 2016). Çevrimiçi şiddetin en yaygın türleri sosyal medyada şiddet, siber zorbalık, siber taciz, taciz, çete şiddeti, siber intihar ya da sosyal medya platformları üzerinden hakaret veya tehdit ticareti yapmak için kullanılmaktadır.

Çevirim içi şiddet doğrudan ve dolaylı çevrimiçi şiddet şeklinde ayrılabilir. Doğrudan çevrimiçi şiddet, bir mağdura doğrudan sosyal ağlar üzerinden rahatsız edici mesajlar, hakaretler ve tehditler göndermeyi; özel verileri, fotoğrafları veya videoları onay almadan yayınlamak, kimliğe bürünme vb. şekilde gerçekleştirilir Dolaylı şiddet üçüncü bir kişi (başka bir kişinin hesabı veya profili vb.) aracılığıyla gerçekleştirilir. Bilgi iletişim teknolojilerinin sürekli ve hızlı ilerlemesiyle birlikte kadına yönelik yeni şiddet türleri de ortaya çıkmaya başlamıştır (Yurdakul, 2020).

Medyadaki şiddetin saldırgan davranış üzerindeki etkisine ilişkin araştırmaların çoğunun kurgusal televizyon, film ve video oyunlarındaki şiddete odaklanmış olması, bu medyalardaki şiddet içeriklerinin ve bu medyaların çocukların yaşamlarındaki önemi göz önüne alındığında şaşırtıcı değildir (Akyüz ve Koç, 2020).

Bu bölümde medyadaki şiddetin saldırgan davranış üzerindeki bilinen etkilerini kısaca inceleyeceğiz. İnceleme yedi kategoriye (TV, video oyunları, İnternet, müzik ve klip, sosyal medya, filmler, haberler) ayrılmış olsa da, aralarındaki ilişkiler açıktır.

2.3.1. Filmlerde Şiddet

Filmlerde şiddetin temsilinin etkileri yıllardır devam eden bir tartışma olmuştur. Filmlerde şiddet, sessiz film çağından beri Hollywood sinemasının belirleyici bir özelliği olmuştur. O zamandan beri, aksiyon ve korkudan romantik komedilere kadar çeşitli film türlerine dönüşerek sonsuz bir şekilde yeniden işlenmiştir. Sinematik şiddetin yaygınlığı, film şiddetinin temsilinin izleyiciler üzerinde olumsuz bir etkisi olduğuna inananlar ve etkisinin bir eğlence biçimi olmaktan çıktığını savunanlar arasında hararetli tartışmalara yol açmaya devam etmektedir (Yazıcıoğlu, 2021).

Şiddet, zaman içinde filmlerde giderek daha belirgin hale gelmiştir. Örneğin, araştırmacılar Helena McAnally, Lindsay Robertson, Victor Strasburger ve Robert Hancox, dünyanın en uzun soluklu ve en yüksek hasılat yapan film serilerinden biri olan James Bond film serisini analiz etmişlerdir. Dr. No (1962) ile başlayan ve Quantum of Solace (2008) ile biten seri, yirmi iki film içeriyor ve kırk altı yıla yayılıyor. Araştırmacılar, filmlerin zaman içinde iki kat daha fazla şiddet içeren eylem ve üç kat daha fazla ciddi olanla daha şiddetli hale geldiğini izlemişlerdir. Quantum of Solace'da Bond veya düşmanlarının, önceki filmlerde olduğu gibi yumruk atmak, tekmelemek veya silah kullanmak gibi ciddi şiddet eylemlerine girişme olasılığı üç kat daha fazlaydı. Araştırmada tokat, ciddi olmayan bir şiddet biçimi olarak kabul edildi. Bond'un sahte bir çevrecinin Bolivya'nın su kaynağını gasp etmesini önlediği Quantum of Solace'da yaklaşık otuz üç karakterin öldüğü tahmin ediliyor. Buna karşılık, Bond'un Julius No'nun insanlı bir uzay görevini sabote etmek için radyo ışınlarını kullanma planını bozduğu Dr. No'da yaklaşık on iki karakter ölüyor. Şiddetteki bu artış, stüdyoların daha az ama daha pahalı filmler yapmasına bağlanabilir. Film yapma ve yayınlamanın getirdiği finansal risk nedeniyle, stüdyolar onları daha heyecanlı hale getirmek için kavgalar, çatışmalar ve patlamalar ekler. Dahası, şiddet evrensel olarak görsel temsil yoluyla anlaşılır ve dil engellerini aşma yeteneğine sahiptir, bu da stüdyoların filmleri yabancı ülkelerde başarılı bir şekilde pazarlamasına olanak tanımaktadır.

Filmdeki şiddet temsillerinin etkilerini açıklamak için bir dizi teori ve kavram kullanılmıştır. Medya etkilerini incelemek için kullanılan erken bir teori, belirli koşullar altında saldırgan bir eylemin yürütülmesinin saldırgan dürtüyü azalttığını ve böylece daha fazla saldırgan eylem olasılığını azalttığını öne süren katartik sembolizm teorisiydi.

Katartik sembolizm teorisindeki kilit nokta, gözlemlenen saldırgan eylemin mutlaka gerçekte yürütülmesi gerekmediği, bunun yerine medyada yer alabileceğidir (Tanrıkulu, 2014). Öfkenin gösterilmesine ve ifade edilmesine karşı azalan tolerans, bireylerin hayal kırıklıklarının ve kırgınlıkların kabul edilebilir ve güvenli bir şekilde serbest bırakılması için yeterli seçeneklerden yoksun olduğu bir ortamın oluşmasına yol açmıştır. Buna karşılık, eğlence endüstrisi, şiddet için güvenli hedefler ve semboller sunan bir hayali dünyaya katılım yoluyla saldırganlıkların katartik salıverilmesine izin veren medya yaratır. Bu nedenle, öfke ve küskünlük patlayana ve ölümcül şiddetle sonuçlanana kadar barınmak yerine, ağırlaştırılmış bireyler, bu tür arınma amacıyla tasarlanmış kurbanları döven ve/veya öldüren filmlerdeki karakterlerle özdeşleşerek öfkelerini serbest bırakabilirler (Barındık, 2021).

Ancak yapılan araştırmalar, öfkeli bireylerin medya şiddetine maruz kaldıklarında saldırganlık eğilimlerinin arttığını ortaya koymuştur. Bu, teorisinin medya şiddetine maruz kaldıktan sonra saldırganlığın azalması gerektiğine dair anahtar öngörüsüne doğrudan karşıdır. Katartik sembolizm teorisine karşı ortaya çıkan bir kavram, disinhibisyonur¹. Bu gibi durumlarda şiddet, yalnızca hayal kırıklığı ve strese verilen normal bir tepki olarak görülmekle kalmaz, aynı zamanda toplumda kabul edilebilir bir çözüm olarak görülür. Sonuç olarak bu algı, bireyin şiddet kullanımına yönelik model kodunu ve tutumunu değiştirmektedir.

Medyadaki şiddetin etkilerini açıklamak için sıklıkla kullanılan bir diğer kavram da duyarsızlaştırmadır. Duyarsızlaştırma, insanlar şiddet içeren görüntülere tekrar tekrar maruz kaldıktan sonra gerçek hayattaki şiddeti daha fazla kabul ettiğinde ortaya çıkar. Sonuç olarak, ekranda daha aşırı şiddet biçimleri talep etmeye başlarlar. Duyarsızlaştırma ile ilgili sorun, döngüsel hale gelmesidir (Bingöl ve Tanrıkulu, 2014). Döngü, filmlerdeki şiddetin ilk temsilleriyle başlar ve bu da izleyicinin daha açık şiddet talep etmesine neden olmaktadır. Sonuç olarak film yapımcıları, filmlerini daha grafik ve şiddet içeren hale getirerek bu taleplere yanıt vermek zorunda kalmaktadırlar. Bu döngü izleyiciyi duyarsızlaştırır. Ayrıca, film şiddetine maruz kalma, insanların saldırgan davranma ve başkaları hakkında daha az endişe duyma olasılığını artırır. Bu, James Bond serisinde görülen ciddi şiddet eylemlerindeki artışın olası bir açıklamasıdır. Ek olarak,

¹ Yoksun bırakma, insanların topluma katılmanın bir parçası olarak kabul edilen bazı kısıtlamalara sahip olmadığı anlamına gelir.

araştırmacılar Ronald Drabman ve Margaret Thomas (1974), hangi çocukların bir kavgaya tanık olduktan sonra yardım arama olasılığının daha yüksek olduğunu belirlemek için bir çalışma yürüttüklerinde duyarsızlaşma kanıtı bulmuşlardır. Kavga izlemeden önce şiddet içeren bir film izleyen çocukların, şiddet içeren filmi izlememiş çocuklara göre sorumlu davranma ve olayı bir yetişkine bildirme olasılığının daha düşük olduğunu bulmuşlardır. Sonuçlar, çocukların filmde görülen şiddet içeren görüntülere maruz kalmaları nedeniyle gerçek hayattaki şiddete karşı daha hoşgörülü hale geldiklerini göstermektedir. Bununla birlikte, diğer araştırmacılar duyarsızlaştırma etkisine karşı çıkarak, duyarsızlaştırmanın meydana gelebileceğini, ancak yeni şiddet içeren görüntülerin duyarsızlaştırılmasına yol açmadığını iddia etmişlerdir.

Medya etkilerini açıklamak için kullanılan en yaygın teori, Albert Bandura'nın insanların sosyal bir bağlam içinde öğrendiklerini öne süren Sosyal Öğrenme Teorisidir. Bu öğrenme biçimi, modelleme ve gözlemsel öğrenme gibi kavramlar aracılığıyla kolaylaştırılır. Bu, çocukların hangi koşullar altında saldırgan davranışları taklit edeceklerini araştıran bir çalışma ile kanıtlanmıştır. Çalışmadaki çocuklara, bir yetişkinin kırmızı burunlu plastik bir kum torbası olan "Bobo bebeği" tekmelemeye başladığı bir film gösterilmiştir. Çocuklar üç kategoriye ayrılmışlardır: saldırganın cezalandırıldığını görenler, saldırganın ödüllendirildiğini görenler ve davranış için hiçbir sonuç görmeyen tarafsız bir grup. Saldırganın ödüllendirildiği filmi izleyen çocuklar ve tarafsız gruptakiler hatırı sayılır sayıda saldırgan davranış sergilemişlerdir. Saldırganın cezalandırıldığını gören çocuklar, saldırganı sınırlı bir şekilde taklit etmişlerdir. Bu, saldırgan davranışların edinilmesine bakılmaksızın, bu davranışların yalnızca olumlu veya ödüllendirici koşullarda gerçekleştirileceğini göstermektedir. Bu, gözlemsel öğrenme olarak bilinir. Gözlemsel öğrenme, tek bir modelin geniş çapta dağılmış bölgelerdeki sayısız insana aynı anda yeni düşünme ve davranış biçimleri iletilmesini sağlamaktadır. Örneğin, fikir ve davranış kalıpları oluşturmak için filmler gibi kitle iletişim araçlarını kullanmak, bir gözlemsel öğrenme biçimidir. Bu nedenle, sosyal öğrenme teorisine göre, bir kişi grafik, şiddet içeren bir film izleyebilir ve insani değerler, düşünce tarzları ve davranış kalıpları hakkında bilgi edinebilir. Sosyal davranış, başkalarının eylemlerini gözlemleyerek ve taklit ederek öğrenilir. Bu da kişinin filmde izlediği şiddeti taklit edeceğini düşündürür. Bu nedenle, bazı araştırmacıları şiddet içeren medyayı izlemenin, özellikle bireyin ekranda görülen şiddeti taklit etmesi durumunda, gerçek hayattaki şiddetle

sonuçlandığına inanmalarına yol açmaktadır. Gözlemsel öğrenme, James Holmes'un Joker'i taklit etmesini açıklamak ve Batman çizgi romanlarındaki şiddet sahnesini yeniden canlandırmak için ya da Columbine'nin vurulduğu gün Eric Harris ve Dylan Klebold'un neden trençkot giydiğini açıklamak için kullanılabilir.

Medyadaki şiddetin şiddet içeren ve saldırgan davranışlar üzerindeki etkisi üzerine yapılan araştırmaların çoğu, kurgusal televizyon ve filmlerdeki şiddete odaklanmıştır. Bu medyadaki şiddet içeriğinin önemi ve modern yaşamda televizyon ve filmin önemi göz önüne alındığında, bu şaşırtıcı değildir. Dünyada çocuklar günde ortalama 2-5 saat arası televizyon izlemektedirler (Turan, 2017). Bu konuda yapılan araştırmalar tutarlı ve nettir: televizyondaki şiddet, şiddet içeren ve saldırgan davranışlarda artışa neden olmaktadır.

Genel olarak, deneyler, insanları, özellikle çocukları ve gençleri film ve televizyonda şiddet içeren davranışlara maruz bırakmanın, hemen ardından saldırgan davranma olasılığını artırdığını göstermiştir (Bushman ve Huesmann, 2001; Paik ve Comstock, 1994). Tipik paradigmada, rastgele seçilen bireylere şiddet içeren veya içermeyen bir kısa film gösterilir ve daha sonra saldırma fırsatına sahip oldukları için gözlemlenir. Çocuklar için bu genellikle diğer çocuklarla oynamak anlamına gelir ve yetişkinler için bu genellikle bir filme katılmak anlamına gelmektedir. Şiddet içeren film klibini izleyen bu tür deneylerdeki çocuklar, şiddet içermeyen klibi izleyenlere göre hemen sonrasında daha saldırgan davranmışlardır (Bandura 1977; Bjorkqvist 1985; Josephson, 1987). Örneğin, Josephson (1987), okulda bir yer hokeyi oyunu oynamadan önce, yedi ila dokuz yaşındaki 396 çocuğu, şiddet içeren veya içermeyen bir film izlemeleri için rastgele seçmiştir. Herhangi bir çocuğun hangi filmi izlediğini bilmeyen gözlemciler, oyun sırasında her çocuğun başka bir çocuğa fiziksel olarak kaç kez saldırdığını kaydetmişlerdir. Fiziksel saldırı, başka bir oyuncuyu yere vurmak, dirsek atmak veya itmek, ayrıca hokeyde cezalandırılacak olan tökezleme, diz çökme ve diğer saldırı davranışları olarak tanımlanmıştır. Bazı çocuklar için, hakemler, çocuklara daha önce izledikleri filmi hatırlatması beklenen, şiddet içeren filmde yer alan özel bir işaret olan bir telsiz taşımışlardır. Öğretmenleri tarafından sıklıkla saldırgan olarak değerlendirilen erkek çocuklar için, şiddet içeren bir film izleme ve filmle ilişkili ipucunu görme kombinasyonu, diğer film ve ipucu kombinasyonlarından çok daha fazla saldırgan davranışı teşvik etmiştir.

Daha yaşı ergenler ve genç yetişkinler arasında paralel etkiler gözlenmiştir. Şiddet içeren filmleri izleyenler, şiddet içermeyen filmleri izleyenlere göre daha agresif davranma eğilimindedirler. Tipik bir deneyde, rastgele seçilen bir yetişkin grubu, başka bir araştırma katılımcısına karşı bir oyun oynamaları istenmeden önce şiddet içeren veya içermeyen televizyon içeriğini izlemişlerdir. Oyun sırasında katılımcılar, rakiplerini rahatsız edici gürültü ile patlatma fırsatına sahip olurlar ve gürültünün hacmini ve süresini değiştirmelerine izin verilir. Şiddet içeren televizyon içeriğini izleyenler, şiddet içermeyen filmleri izleyenlere göre sürekli olarak daha yüksek ses ve daha uzun süre seçmişlerdir (Bushman 1995). Aynı kalıp düşünceler ve inançlar için de geçerlidir. Şiddet içeren müzik videoları izleyen Afrikalı Amerikalı ergen kızlar, hiç video izlemeyenlere göre flört şiddetini daha fazla kabul ediyorlardı (Johnson vd., 1995). Erkekler için şiddet içeren videolar izlemenin, çatışmalara tepki olarak şiddet içeren davranışların onaylanmasına, giderek daha fazla düşmanca cinsel inançlara ve genel olarak antisosyal davranışların daha fazla kabul edilmesine neden olduğu bulunmuştur. Bunun gibi deneylerde, çocuklar ve yetişkinler, erkekler ve kadınlar ve normalde saldırgan olan ve normalde saldırgan olmayan kişiler için nedensel etkiler gösterilmiştir. Bu iyi kontrol edilen laboratuvar çalışmalarında, şiddet içeren televizyon veya film içeriğinin gözlemlenmesi açıkça davranış değişikliklerine neden olmaktadır. Ancak, kendi içinde bu kanıt, şiddet içeren televizyon içeriğinin halk sağlığı için gerçek bir tehdit oluşturduğunu göstermek için yetersizdir.

Çocukların ve gençlerin doğal ortamlarında medya davranışları ve izlemeleri üzerine yapılan ampirik kesitsel ve boylamsal çalışmalar, bu sorulara olumlu yanıt verilmesini kuvvetle desteklemektedir. Kesitsel ve uzunlamasına deneysel olmayan çalışmalar nedensellik kuramına da, deneylerden elde edilen sonuçlarla birleştiğinde, bu tür çalışmalardan elde edilen sonuçlar, deneyler tarafından gösterilen nedensel sonucu genişletmek için güçlü destek sağlamaktadır.

Yetkin bir şekilde yapılmış tek seferlik anket çalışmalarının büyük çoğunluğu, günlük olarak daha fazla medya şiddeti izleyen çocukların günlük olarak daha saldırgan davrandıklarını göstermiştir (Paik ve Comstock, 1994). İlişki, laboratuvar deneylerinde gözlemlenenden daha az güçlüdür, ancak yine de sosyal olarak anlamlı olacak kadar büyüktür. Elde edilen korelasyonlar genellikle 0.15 ile 0.30 arasındadır ve Rosenthal'ın (1986) işaret ettiği gibi, saldırganlık olasılığının 50/50'den 65/35'e değişmesi anlamına

gelmektedir. Ayrıca, ilişkinin nedenleri konusunda hemfikir olmayan araştırmacılar arasında (Huesmann, vd., 1984; Milavsky, vd., 1982) bile bu ilişki yüksek oranda tekrarlanabilir. Bu tek seferlik anket çalışmalarını tamamlayıcı, çocuklukta medya şiddetini izlemenin daha sonraki ergen ve yetişkin saldırgan davranışları ile zaman içinde korelasyonlar gösteren boylamsal gerçek dünya çalışmalarıdır (incelemeler için bkz. Huesmann ve Miller 1994; Huesmann, Moise, Podolski, 1997).

Berkowitz, Corwin ve Heironimus (1963), filmlerin saldırgan davranış üzerindeki etkisi hakkındaki tartışmayı, sembolik katarsis teorisini test etmek için iki çalışma ile incelemişlerdir. Feshbach'ın varsaydığı simgesel arınma kuramına göre, "saldırgan tepkilerin simgesel bir ifadesi, ancak saldırgan dürtü, fantezi etkinliğine katılım sırasında uyandırılmışsa, sonraki saldırganlığa yönelik kışkırtmayı zayıflatacaktır" (Berkowitz, vd., 1963). Berkowitz ve Rawlings (1963) bu teoriyi sorguladılar ve "agresif tepkilere karşı ketlenmelerini azaltan koşullar altında fantazi şiddeti gören insanların, daha sonraki saldırganlık olasılığının artması gerektiğini" iddia eden kendi teorilerini sunmuşlardır (Berkowitz vd., 1963). İlk çalışma, bireyleri bir erkek deneyciden aşağılayıcı veya tarafsız bir muameleye tabi tutarak, erkek ve kadın üniversite öğrencilerini içeren bir laboratuvar deneyiydi. Bir kadın deneyci, iki gruba bir filmin kısa özetini sunarak, kahramanı ya bir "alçak" (haklı saldırganlık sahnesi) ya da "talihsiz koşulların kurbanı" (daha az haklı saldırganlık sahnesi) olarak açıklamıştır (Berkowitz vd., 1963). İkinci çalışma, üçüncü bir grubun tanıtıldığı ilk çalışma ile aynı kavramları kullanan bir laboratuvar deneyiydi. Hakarete uğrayan grup ya haklı bir fantezi saldırganlık özeti ya da daha az haklı bir fantezi saldırganlık özeti aldı, bu sırada tarafsız grup İngiltere'nin kanal teknelerinde bir klip izledi (Berkowitz vd., 1963). Her iki çalışmada da tutarlı olan bulgular, gerekçeli saldırganlık sahnesini izleyen öfkeli öğrencilerin, daha az haklı saldırganlık sahnesini izleyen öğrencilere göre deneyciye karşı daha yüksek düşmanlık sergilediklerini göstermiştir (Berkowitz vd., 1963). Çalışmaların sonuçları, bireylerin bir film karakterinin "hak ettiğini elde etmesine" tanık olduktan sonra kişisel yaşamlarında "kötü adama" zarar vermeye daha meyilli olabileceğini düşündürmektedir (Berkowitz vd., 1963). Her iki çalışma da Berkowitz-Rawlings formülasyonunu desteklemiştir ve Feshbach'ın sembolik arınma teorisiyle aynı fikirde değil gibi görünmektedir. Çalışmalar yeni bir hipotez için bir başlangıç sağlarken, gelecekteki çalışmaların ele alması gereken hala boşluklar ve cevaplanmamış sorular vardır. Berkowitz ve Rawlings (1963), haklı

olduğu düşünölen şiddet içeren bir sahnenin izleyicide saldırgan ve düşmanca duygular uyandırmasının muhtemel olduğunu, ancak bunun neden meydana geldiğine dair bir açıklama eksikliği olduğunu bulmuşlardır (Berkowitz vd., 1963). Araştırmalar, saldırgan duyguların arttığını, ancak filmlerin sonucunda saldırgan davranışların artıp artmadığını gösterememektedir. Son olarak, hem denek hem de deneyci için cinsiyetin önemi dikkate alınmalıdır. Sonuç olarak, medya ve saldırgan davranış arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılması gerekir ki bu, diğör medya biçimlerini inceleyerek elde edilebilir.

Yakın zamanda yapılan bir başka boylamsal çalışma, orta çocukluktan ergenliğe geçen çocuklar için benzer çift yönlü boylamsal etkiler bulmuştur. Slater vd. (2003), altıncı sınıfın ortası ile sekizinci sınıfın ortası arasında dört kez şiddet izleme ve saldırgan düşünce, inanç ve davranışlarla ilgili kendi bildirimlerini almışlardır. Büyüme eğrisi analizleri, hem eşzamanlı hem de önceki şiddet izlemenin saldırganlık üzerindeki önemli etkilerini ortaya koymaktadır, ancak şiddet içeren medyanın kullanımı, önceki saldırganlıkla değil, yalnızca eşzamanlı saldırganlıkla tahmin edilmiştir.

Bazı yorumcular tarafından medya şiddetinin saldırganlığa neden olduğu hipotezine karşı veri sağlayan birkaç boylamsal çalışma tanımlanmıştır. Bununla birlikte, bu çalışmaların çoğunun daha yakından incelenmesi, sonuçlarının tutarsız olmadığını, ancak hipotezi güçlü bir şekilde desteklemediğini ortaya koymaktadır (incelemeler için bkz. Huesmann ve Taylor, 2003; Huesmann ve Miller, 1994). Deneysel çalışmalardan, kesitsel alan çalışmalarından ve boylamsal çalışmalardan elde edilen kanıtlar, çocukların gözlemlediklerinden nasıl etkilendiklerini açıklamak için ortaya çıkan teorik temellerle birleştirildiğinde, sonuç net görünmektedir. Medyada veya çevrenin herhangi bir yerinde şiddete maruz kalmak (Guerra, vd., 2003), kısa ve uzun vadede ciddi saldırgan davranışlar için önemli bir risk faktörüdür.

2.3.2. Haberlerde Şiddet

Televizyon haberleri şiddet ve acıyla doludur. Ülkemizde televizyon haberleri incelendiğinde genellikle vahşi suçların aşırı vurgulanmakta ve büyük ölçüde sansasyonel şiddet sunumlarına dayandığı görülür. Ayrıca, önemli ağ haber yayınlarının analizleri, suç ve şiddet içeren olayların en sık ele alınan konular arasında yer aldığı görölmüştür

(Uysal, 2006). Trafik canavarları, kadına yönelik şiddet, alacak verecek olaylarından kaynaklanan silahlı çatışmalar tüm bireylerin etkilenebileceği unsurlar içermektedir.

Televizyon haber programlarının çoğu açıkça çocuk izleyicilere yönelik olmasa da, çocuklar haber olayları hakkındaki bilgileri için büyük ölçüde televizyona bağımlıdır ve birçok ebeveyn ve diğer bakıcıların düşündüklerinden daha fazla haber yayını izlemektedirler. Günün her saati haber yayınlayan televizyon kanallarının ve internet hizmetlerinin yükselişi ile ve diğer televizyon programlarını "son dakika haberleri" hakkında rapor vermek için kesintiye uğratma uygulamalarının artmasıyla, her yaştan birey bu nedenle düzenli olarak son derece üzücü olaylarla karşı karşıya kalabilmektedir (Tahiroğlu vd., 2010). Bununla birlikte, medyadaki şiddetin yaygınlığına ve bu şiddetin çocuklar ve yetişkinler üzerindeki zararlı etkilerine yönelik muazzam miktarda kamu kaygısı ve araştırma çabasının, şimdiye kadar tasvir edilen gerçek hayattaki şiddetin düzenliliğini büyük ölçüde göz ardı etmesi ilginçtir.

Televizyondaki tüm şiddet kurgusal biçimlerde gerçekleşmez. Haberler genellikle şiddet ve sonrasında yaşananlarla ilgili açıklamalarla doludur. Bu tür şiddet içeren medya içeriği taklitçi davranışları teşvik ediyor mu? Bu mümkündür, ancak çok az araştırma mevcuttur. Berkowitz ve Macaulay (1971) tarafından yapılan bir araştırma, 1960'ların başlarında ve ortalarında birçok yüksek profilli cinayet vakasından sonra, şiddet suçlarının sayısında bir sıçrama olduğunu, ancak mülkiyet suçlarının olmadığını açıkça göstermiştir. Haber için şiddet etkisinin en iyi kanıtlarından bazıları, sözde Marilyn Monroe etkisine ilişkin çalışmalarda bulunur (Phillips 1979; Phillips 1982; Singer ve Singer 1986); bu etki, kamuoyunda çokça duyurulan intiharları, yaklaşık iki hafta boyunca halk arasında intiharlarda artış izler (akt. Leblebiciler, 2020). Toplu olarak, bu ilişki üzerine yapılan çalışmalar, intihar haberlerinin gerçek intiharlarda %2,5'lik bir artışa neden olduğunu göstermektedir (Stack, 2000). İlginç bir şekilde, şiddete ilişkin tanıtım ile ilgilenen başka bir medya sürecinin etkileri için iki haftalık bir sürenin de rapor edildiği bildirilmiştir.

2.3.3. Televizyonda Şiddet

"Televizyon şiddeti" genellikle TV ekranlarında görünen tüm şiddeti ifade etmektedir. "Televizyon şiddetini" neyin oluşturduğuna dair ortak bir anlayış veya tanım,

sorunu incelemeye ve düzenlemeye yardımcı olmada faydalı olabilir. Ancak böyle bir anlayışa varmak basit bir mesele değildir. Tanım, animasyonlu tasvirleri mi yoksa sadece gerçekçi tasvirleri mi içermeli? Şiddetin sunulduğu bağlam önemli olmalı mı? Örneğin, şiddetin gereksiz mi yoksa bir programın konusu veya amacının ayrılmaz bir parçası mı, fiziksel mi yoksa sözlü mü olduğu veya insanlara, hayvanlara veya nesnelere yönelik olup olmadığı?

Televizyon şiddetinin çok kesin bir tanımıyla ilgili sorun, aynı zamanda oldukça kısıtlayıcı olabilmesidir. Medya uzmanı George Gerbner'in araştırmasında bir zamanlar kullandığı tanım, buna bir örnektir: "birini yaralama veya öldürme eylemi veya birini yaralama veya öldürme tehdidi." Son araştırmalar şiddeti biraz daha geniş terimlerle çerçevelemişlerdir. Örneğin, ABD'deki Ulusal Kablolu Televizyon Birliği tarafından finanse edilen Ulusal Televizyon Şiddet Araştırması (1996), şiddeti şu şekilde değerlendirmiştir: canlı bir varlığa veya varlıklar grubuna fiziksel olarak zarar vermek." (akt. Şimşekcan, 2018).

Hartnagel, Teevan ve McIntyre (1975), 1970 yılında yaptıkları bir çalışmada televizyonda şiddete maruz kalma ile şiddet davranışı arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Önceki araştırmalar iki gruba ayrılmış gibi görünmektedir: Feshbach ve Shramm, şiddet içeren televizyonun bireyin davranışı üzerinde etkisinin çok az olduğunu bulmuşlardır ve Eron ve Zajonc ve Broadbeck bunun büyük etkisinin olduğunu bulmuşlardır (akt.Hartnagel vd., 1975).

Hartnagel vd. (1975), katılımcının favori şovunu bağımsız değişken olarak ve ergenleri katılımcı olarak içeren yeni bir araştırma yaklaşımı kullanarak önceki araştırmalardaki bazı tutarsız bulguları çözmeye çalışmıştır. Hartnagel ve arkadaşları tarafından yürütülen 1975 çalışması ortaokul ve lise öğrencilerinden oluşmakta ve üç hipotezi ele almaktadır. İlk hipotez, televizyonda şiddete maruz kalmanın şiddetle ilişkili olduğuydu. İkinci hipotez, televizyon programcılığını şiddet olarak algılayanların, televizyonu şiddet olarak algılamayanlara göre daha fazla şiddet içeren davranışlarda bulunduğuydur. Üçüncü hipotez, TV programcılığının nesnel içeriği, bu içeriğin algılanması ve katılımcıların çeşitli demografik ve sosyal özellikleri arasında etkileşim olacağını ifade etmiştir. Hipotezler, her katılımcıya en sevdikleri gösteriye ilişkin algıları

ve genel demografik bilgilerle ilgili bir anket uygulanarak test edilmiştir (Hartnagel vd., 1975).

Araştırmanın bulguları her bir hipoteze göre değerlendirilmiştir. Veriler, şiddet içeren televizyona maruz kalmanın şiddet içeren davranışlarla ilişkili olma olasılığının 0,12 Pearson korelasyon katsayısıyla yalnızca minimum düzeyde desteklendiğini ortaya koymuştur. Veriler, en sevdikleri şovu şiddet olarak algılayan katılımcıların, favori şovlarını şiddet olarak algılamayan katılımcılardan daha fazla şiddet davranışı sergilediğini ortaya koymuştur. Son olarak, veriler, düşük notlar, aile yapısı ve cinsiyet dahil olmak üzere şiddet içeren davranışlar için belirli demografik ve sosyal özelliklerin önemli olduğunu ortaya koymuştur (Hartnagel vd., 1975).

Şiddet içeren televizyon ve şiddet içeren davranış arasında bir ilişki olduğu hipotezini desteklemede bir başarısızlık olmasına rağmen, Hartnagel vd. (1975), gelecekteki çalışmalarda değişkenleri kontrol etmek için yararlı olan demografik ve sosyal özelliklerin dikkate alınmasının önemini göstermiştir. Ayrıca, bu çalışmanın, önceden belirlenmiş veya genel bir televizyon programı kullanan diğer laboratuvar çalışmalarına kıyasla verilerin çarpık bir temsiline yol açabilecek olan katılımcının en sevdiği televizyon programına dayandığı da belirtilmelidir. Andison (1977), 1956 ve 1976 yılları arasında televizyon şiddeti ve izleyici saldırganlığını içeren çalışmaları inceleyerek teoriler ve tarihsel eğilimler sunmuşlardır. Araştırmalar, neredeyse tüm televizyon programlarında yüksek derecede şiddetin mevcut olduğunu bulmuştur (akt. Andison, 1977). Diğer araştırmalar da televizyonun hemen hemen her Amerikan evinde bulunduğunu ve tüm yaş grupları tarafından izlendiğini bildirmiştir (akt. Andison, 1977). Bu nedenlerle, televizyon şiddeti ve izleyici saldırganlığı arasındaki ilişkinin araştırılması 1950'lerden beri ilgi görmektedir ve etkilenen bireylerin potansiyel miktarı nedeniyle kesin bir cevap bulmak çok önemlidir.

Andison'un (1977) araştırma derlemesi, analizde yalnızca 67'si kullanılabilir olan 153 çalışma üreten bir "kartopu oluşturma" toplama yöntemini kullanmıştır. 67 çalışma 30.000'den fazla katılımcıyı içermekteydi, bu nedenle sonuçların popülasyonu temsil edeceğini öne sürülmüştür. Andison, 67 çalışmayı televizyon şiddeti ve izleyici saldırganlığı arasındaki ilişkiyle ilgili üç düşünce okulunda gruplandırmıştır. İlk okul, şiddeti izlemenin izleyicilerin saldırgan seviyeleri üzerinde katartik bir etkisi olacağını

öne sürmüştür. İkinci okul, şiddet içeren televizyon izlemenin izleyicilerin saldırganlığını ne teşvik ettiğini ne de geciktirdiğini öne sürmektedir. Üçüncü okul, televizyondaki şiddetin izleyicilerde saldırganlığı teşvik ettiğini öne sürmektedir (Andison, 1977). Üç düşünce okuluna dayanarak, araştırmacılar şiddet içeren televizyonun izleyiciler üzerindeki etkisi konusunda bölünmüş görmektedirler.

Andison (1977), çalışmaların yürütüldüğü yirmi yıllık dönemde birkaç tarihsel eğilim belirlemiştir. Yaşla ilgili olarak, birçok yazar çocukların televizyon içeriğinin etkisine daha büyük yaş gruplarından daha duyarlı olduğunu varsayma eğilimindedir. Ancak veriler bunun mutlaka böyle olmadığını ve yetişkin yaş grubunun daha fazla olabileceğini göstermiştir. Kullanılan saldırganlık ölçüsü ile ilgili olarak, veriler, şokların derecesi, açık fiziksel saldırganlık ve anket ölçümleriyle karşılaştırıldığında, şokların derecesinin daha olumlu çarpık sonuçlar ürettiğini göstermiştir. Son olarak, tutarlı bir şekilde daha yüksek pozitif bir ilişki üreten laboratuvar deneylerinin bir sonucu olarak bir laboratuvar veya saha deneyi yönteminin daha güvenilir ve tercih edilip edilmediği konusunda bir tartışma var gibi görünmektedir (Andison, 1977).

Tarihsel eğilimler, “TV şiddetini geçici olarak kabul etmenin makul olduğunu, saldırganlık teorisine bir uyarıcı olarak” önermektedir (Andison, 1977). Eğilimler, sonuçları incelerken alınması gereken uyarılar hakkında bilgi sağlamaktadır. Bu, şiddet içeren içeriğin saldırgan davranış üzerindeki etkisini artırabilecek “gerçeklikten uzaklaştırma” nedeniyle bir laboratuvar deneyi için sonuçların gözden geçirilmesini içermektedir (Andison, 1977). Ek olarak, geçmiş çalışmaların çoğu küçük çocukları denek olarak kullanmıştır, bu nedenle araştırmacılar belirli bir yaş grubu için ayrı bir çalışma yürütmeden ergenlere ve yetişkinlere sonuçları uygulama konusunda dikkatli olmalıdırlar (Andison, 1977).

Johnson, Cohen, Smailes, Kasen ve Brook (2002) Children in the Community tarafından yürütülen on yedi yıllık bir boylamsal çalışmayı, televizyon izleme ve bireylerde saldırgan davranış arasındaki ilişkiyi değerlendiren, konuyla ilgili yeni bir yaklaşımı incelemişlerdir. Önceki çalışmalar, şiddet içeren televizyon içeriğinin saldırgan davranışa katkıda bulunduğunu öne süren hipotezi ele almıştır. Ek olarak, önceki çalışmaların çoğu, şiddet içeren televizyon içeriğinden kısa süreli saldırganlık artışı öneren deneysel çalışmalara odaklanmıştır (Bushman ve Huesmann, 2001).

İlk olarak 1983'te, Çocuklar için Tanısal Görüşme Çizelgesi'nin (DISC-I) gençlik ve ebeveyn versiyonları, saldırgan davranışları ve psikiyatrik bozuklukları değerlendirmek için uygulanmıştır. Aşağıdaki değerlendirmelerde DISC-I'in yaşa uygun bir versiyonu kullanılmıştır. Ek olarak, gençlerin televizyon izleme alışkanlıkları hakkında genç ve ebeveyn ile görüşmeler yapılmıştır (akt. Şimşekcan, 2018). Araştırmanın bulguları, ergenlerin ve genç yetişkinlerin yoğun televizyon izlemesinin saldırgan davranış olasılığının artmasına katkıda bulunduğunu ortaya koymuştur. Kontrol değişkenleri olarak kullanılan çevresel faktörlerin, televizyon izleme ve saldırgan davranış arasındaki ilişkiyle sadece kısmi bir ilgisi olduğu bulunmuştur (akt. Şimşekcan, 2018).

1940'larda televizyonun ortaya çıkışından bu yana, hükümet komisyonlarına ek olarak yaklaşık iki bin çalışma “televizyonun şiddet içeren yüzü” konusunu ele almıştır (Murray, 2008). Murray (2008), önceki çalışmalarda olduğu gibi, televizyondaki şiddetin saldırgan davranış üzerindeki olumlu etkisini bireyde nörolojik değişiklikler sonucunda açıklamaya çalışmıştır. Bu fikrin teorik temelleri Bandura'nın sosyal-bilişsel yaklaşımına ve Berkowitz'in hem duygusal uyarılma hem de iletişim “olaylarının” düşünce ve eylemlere çevrilmesini öneren bilişsel-yeni çağrışım analizine dayanmaktadır (Murray, 2008).

Bandura ve Berkowitz'in çalışmasından etkilenen hipotezi incelemek için Murray (2008), hem şiddet içeren hem de içermeyen video programı materyallerini izlerken çocukların beyin aktivitelerine odaklanan bir pilot çalışma yürütmüştür. İnsanların gerçek fiziksel şiddet tehditlerine ve “eğlence” şiddetine nörobiyolojik tepkiye benzer şekilde tepki vereceği fikrine dayanarak Murray (2008), “tehdit tanıma” sisteminin, yani beynin limbik sistemi ve sağ yarıküresinin, fizyolojik ve kortikal uyarılmanın bir sonucu olarak televizyondaki şiddeti izleyerek aktive olacağını ileri sürmüştür. Pilot çalışmanın bulguları, şiddet içeren ve içermeyen programların hem görsel hem de işitsel işlemeyle ilgili bölgeleri etkinleştirdiğini, ancak yalnızca şiddet içeren programların, uyarılma ve dikkat, tehdit algılama, epizodik hafıza kodlaması ve geri çağırma ve motor programlama sistemini etkilediğini bildirmiştir. Esasen bulgular, televizyonda yayınlanan şiddetin duygusal olarak işlenmesinin ve televizyonda yayınlanan şiddetin tehdit olayının depolanmasının muhtemel olduğunu ortaya koymaktadır (Murray, 2008). Sonuçlar, hem televizyondaki şiddetin nörolojik değişikliklerin bir sonucu olarak saldırgan davranışlara

yol açtığını anlamak için bilim camiasında umut verici bir başlangıç noktası hem de son zamanlarda videonun popülaritesini artıran eğlence fiyatları konusunda toplumu dikkatli olmaları konusunda bir uyarı sağlamaktadır.

2.3.4. Müziklerde ve Kliplerde Şiddet

Şiddet içeren medyaya maruz kalmanın psikososyal etkileri üzerine yapılan araştırmaların çoğu, televizyon, filmler ve video oyunları gibi ekran tabanlı medyaya odaklanmıştır. Şiddet içeren temalara sahip müziğe maruz kalmanın sonuçları hakkında çok daha az araştırma vardır. Aşırı metal, rap ve hip hop dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere bazı müzik türleri, kesinlikle her zaman olmasa da, genellikle agresif sesler ve şiddetli şarkı sözleri ile karakterize edilmektedir. Bu nedenle, pek çok araştırmacı şiddet içerikli müziğe maruz kalmanın saldırgan düşüncelere, duygulara ve davranışlara yol açıp açmadığıyla ilgilenmektedir (örneğin Wilson vd., 1997).

Örneğin, ağır metal müzik tercihinin pervasız davranışlarla, düşük akademik performansla, depresyonlar ve anksiyete gibi zihinsel problemlerle ilişkili olduğu bildirilmiştir (Leyens vd., 1967; Bartholow ve Anderson, 2002). Bununla birlikte, ağır metal müziğe maruz kalmanın bu tür sonuçlarda nedensel bir rol oynadığı ve bu nedenle kaçınılması gerektiği sonucuna varmak zordur. Ancak bazı araştırmalar aşırı metal ve rock müziğin psikososyal faydalarını vurgulamıştır. Bu sayede bazı hayranlar aşırı müziği öfke duygularını işlemek ve rahatlamak için kullanmaktadırlar (Williams ve Skoric 2005).

Potansiyel olarak etkili medyanın bir başka biçimi de müziktir. Arlington, Virginia'daki Parents' Music Resource Center'ın başkanı Barbara Wyatt, “müzik, düşünceyi ve eylemleri değiştirebilen güçlü bir araçtır...” (Clark, 1995) söyleminde bulunmuştur. Kimilerine göre defalarca müzik dinlemek bir ruh hali yaratır.

Pek çok araştırma müzikle ilgili olumsuz etkilere sahiptir. Örneğin: rap ve ağır metal psikotizm, ırksal ve cinsel ayrımcılığın kabulü, vandalizm, uyuşturucu kullanımı, şiddet ve saldırganlık gibi sapmalarla ilişkili bulunmuştur. Greitmeyer'e (2009) göre, bazı araştırmalar müziğin bir ruh hali oluşturduğuna ve cinsel uyarılmaya neden olduğuna işaret etmektedir. Bu ruh hallerinden bazıları faydalı olabilir, ancak müziğin olumlu etkileri üzerine sadece birkaç çalışma yapılmıştır.

Sylvia Knobloch ve Dolf Zillmann (2002), mutlu ve depresif insanların müzik seçimlerini ve ruh hallerini incelemiştir. Kötü ruh halindeki insanların çoğu mutlu ve enerjik şarkılar seçmiş ve onları mutlu insanlardan daha uzun süre dinlemiştir. Bu şarkıları dinledikten sonra üzgün insanların ruh halleri düzelmiştir (akt. Bryant ve Miron, 2002).

Müziğin olumlu etkileri üzerine yapılan bir araştırma, şiddet içeren şarkılar üzerine yapılan araştırmadan farklı bir sonuç ortaya koymaktadır. Çalışmada toplum yanlısı olumlu şarkılar dinleyen insanların empati düzeyleri artmış ve yardım etme konusunda daha istekli olmuşlardır (Greitemeyer, 2009). 2004'te North, Tarrant ve Hargreaves pozitif müziğin etkilerini incelemiştir. Araştırmacılar, spor salonu kullanıcılarını can sıkıcı müziğe veya canlandırıcı müziğe maruz bırakmış ve ardından el ilanları dağıtmalarını istemiştir. Canlandırıcı müzik dinleyen kullanıcılar, bu dağıtım işlemini gönüllü, heyecanlı ve pozitif duygularla yapmışlardır (Bryant ve Miron, 2002).

Müziğin etkileri üzerine yapılan diğer çalışmalarda ise olumsuz etkiler ortaya çıkmıştır. Greitmeyer'e (2009) göre cinsel içerikli şarkı sözleri, kadınlara yönelik olumsuzluklara ve şiddete hoşgörü ile ilgilidir. Ayrıca olumsuz sözlerle müzik dinlemenin antisosyal eylemleri ve inançları artırdığını bulan başka bir çalışmayı da gözden geçirmiştir.

Klipler de endişe verici biçimde şiddet içerebilmektedirler. Müstehcen agresif içeriğe sahip olmayanlar bile genellikle antisosyal imalara sahiptirler (Baxter vd., 1985; Caplan, 1985; Rich vd., 1998)

Bugüne kadar hiçbir deneysel çalışma, müzik videolarına maruz kalmanın gençlerin fiziksel olarak saldırgan davranışlarını nasıl etkilediğini incelememiştir. Ancak Waite, Hillbrand ve Foster (1992), MTV'nun kapatılmasından sonra yatan hastalarda saldırganlığın azaldığını gözlemlemişlerdir. Barongan ve Hall (1995), antisosyal şarkı sözlerinin (videosuz) davranışı etkileyebileceğini, ancak değerlendirilen davranışın açıkça saldırgan olmadığını öne süren bir çalışma bildirmiştir. Bu çalışmada, erkek üniversite öğrencileri, kadın düşmanı veya tarafsız rap müziği dinlemiştir. Kadın düşmanı müziği dinlemiş olanların, nötr müzik durumundakilere göre saldırı skedini seçme olasılıkları önemli ölçüde daha yüksek bulunmuştur.

Çeşitli araştırma grupları, müzik videolarının ergenlerin saldırgan düşünce ve tutumlarını nasıl etkilediğini incelemiştir. Örneğin, JD Johnson, Adams, Ashburn ve Reed (1995), Afro-Amerikalı ergenleri, kadınların cinsel açıdan ikincil görüntülerini içeren şiddet içermeyen rap müzik videolarını izledikleri deneysel bir koşula veya müziksiz-video kontrol koşuluna rastgele bir şekilde atamışlardır. Tutumları sorulduğunda, aşağılayıcı videoları gören genç kadınlar, kontrol durumundaki benzer kadınlara göre gençlerin flört şiddetini daha fazla kabul ettiklerini belirtmişlerdir. JD Johnson, Jackson ve Gatto (1995) genç Afrikalı Amerikalı erkeklerle ilgili çalışmalarında, şiddet içeren rap müzik videolarına maruz kalmanın, varsayımsal bir çatışma durumuna yanıt olarak şiddet içeren davranışların onaylanmasını artırdığını tespit etmiştir. Peterson ve Pfof (1989), erkekleri erotik olmayan şiddet içeren müzik videolarına maruz bırakmanın, düşmanca cinsel inançlarda ve olumsuz duygularda önemli bir artışa yol açtığını bulmuştur. Benzer şekilde, antisosyal temalı rock müzik videoları izleyen üniversite öğrencileri, antisosyal rock müzik videoları izlemeyen kontrol grubundaki öğrencilere kıyasla antisosyal davranışı daha fazla kabul ettiklerini bildirmişlerdir (Hansen ve Hansen, 1990). Öğrencilerin aynı zamanda, bu tür davranışları sergileyen müzik videolarına maruz kaldıktan sonra stereotipik cinsiyet rolü davranışlarını kabul etme olasılıkları daha yüksek bulunmuştur (Hansen, 1990; Hansen ve Hansen, 1988).

Wester, Crown, Quatman ve Heesacker (1997), erkek lisans öğrencilerinin (a) cinsel şiddet içeren müzik ve şarkı sözlerini, (b) şarkı sözü olmadan aynı müziği, (c) müziksiz cinsel şiddet içeren şarkı sözlerini veya (d) hiç müzik dinlememesini sağlamıştır. Analizler, üç grup arasında kadınlara yönelik olumsuz tutumlarda hiçbir farklılık göstermemiştir. Ancak, şiddet içeren şarkı sözlerine maruz kalan katılımcılar, kadınlarla olan ilişkilerini diğer katılımcılara göre daha düşmanca olarak görmüşlerdir.

Daha yakın zamanlarda, Anderson, Carnagey ve Eubanks (2003) müzik liriklerinin etkileri üzerine bir dizi beş deney bildirmişlerdir. Deneyler, daha önceki çalışmalarda karşılaşılan anlaşılabilirlik ve müzik türü sorunlarından kaçınmak için tasarlanmıştır. Araştırmalarda, sonuçların bir veya iki belirli şarkı, sanatçı veya türden kaynaklanmadığından emin olmak için yedi sanatçının yedi şiddet içeren şarkısı ve yedi sanatçının sekiz şiddet içermeyen şarkısı kullanılmıştır. Bu beş deney, şiddetli sözlere sahip şarkıların saldırganlıkla ilgili düşünceleri ve duygulanımları artırdığına dair tutarlı kanıtlar sağlamıştır.

Şiddet içeren müzik videolarına maruz kalmanın saldırgan davranış üzerindeki etkilerine ilişkin yayınlanmış hiçbir kesitsel çalışma bulunmamaktadır. Ancak Roberts, Christenson ve Gentile (2003), üçüncü ve beşinci sınıf çocukları arasında MTV izleme miktarı ile fiziksel kavgalar arasında pozitif bir ilişki bulan yayınlanmamış bir çalışmanın sonuçlarını özetlemiştir. Ek olarak, çok fazla MTV izleyen çocuklar, akranları tarafından diğer çocuklara göre sözel olarak daha agresif, ilişkisel olarak daha agresif ve fiziksel olarak daha agresif olarak derecelendirilmiştir. Öğretmenler onları ilişkisel olarak daha saldırgan, fiziksel olarak daha saldırgan ve daha az yardımsever olarak değerlendirmiştir. Çeşitli araştırmalar, gençlerin dinlediği müzik türü ile davranış ve tutumlarının uyumsuz olup olmadığı arasında bir bağlantı olduğunu öne sürmektedir.

Rubin, West ve Mitchell (2001), rap ve heavy metal müziğini tercih eden üniversite öğrencilerinin, diğer müzik türlerini tercih eden öğrencilere göre daha düşmanca tutumlar sergilediklerini bulmuşlardır. Heavy metal dinleyicileri kadınlara karşı daha olumsuz tutum sergilerken, rap müzik dinleyenlerin ise kendilerini daha güvensiz hissettikleri tespit edilmiştir. Benzer şekilde, Took ve Weiss (1994) rap ve ağır metal müzik tercihi ile ortalamanın altında akademik performans, okuldaki davranış sorunları, uyuşturucu kullanımı, tutuklanmalar ve cinsel aktivite arasında bir ilişki bulmuşlardır. Yine başka çalışmalar, müzik tercihleri ile çeşitli uyumsuz davranışlar arasında korelasyonlar elde etmişlerdir. Ancak bu çalışmalar, şarkı sözü tercihlerini bu davranışlara özel olarak bağlamamıştır. Deneysel çalışmalar, şiddet içeren müzik videoları izlemenin genç izleyicilerde, en azından kısa vadede, görece şiddeti kabul eden tutum ve inançlar oluşturduğuna dair önemli kanıtlar sunmaktadır. Kesitsel araştırmalar ayrıca şiddet içeren müzik videolarını gençlerde daha uzun vadeli uyumsuz tutumlar ve inançlarla ilişkilendirmişlerdir, ancak bu bağlantının nedenleri hakkında doğrudan bir kanıt sunmamışlardır.

Videosuz müzik sözleri çalışmaları, belki de daha önce bahsedilen metodolojik sorunlardan dolayı daha az tutarlılık göstermektedir. Bununla birlikte, daha iyi kontrollü deneyler, anlaşılır şiddet içeren şarkı sözlerinin saldırgan düşünceyi ve duygulanımı artırabileceğini öne sürmektedir. Şiddet içeren müzik videolarının veya video içermeyen şiddet içerikli şarkı sözlerinin etkilerine ilişkin yayınlanmış boylamsal bir çalışma bulunmamaktadır. Şiddet içeren müzik videolarına ve şarkı sözlerine maruz kalmanın

uzun vadeli etkileri hakkında kesin bir sonuca varılmadan önce bu tür çalışmalara açıkça ihtiyaç duyulmaktadır.

2.3.5. Oyunlarda Şiddet

Şiddet içeren video oyunları, ebeveynleri ve politika yapıcıları endişelendiren bir konu olarak son zamanlarda şiddet içerikli müzik videolarını ve hatta şiddet içeren televizyon programlarını geride bırakmıştır. Bunun birkaç nedeni söz konusudur. İlk olarak, çocuklar video oyunları oynamak için giderek daha fazla zaman harcamaktadırlar. İkincisi, bu oyunların büyük bir kısmı şiddet içermektedir. Üçüncüsü, bu oyunları oynayan çocuklar gözlemci olmaktan çok aktif katılımcılar olduklarından, kendilerinin saldırgan olma riski daha yüksek olabilmektedir. Şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın etkisi, TV veya film şiddetine maruz kalmanın etkisi kadar kapsamlı bir şekilde incelenmemiştir. Bununla birlikte, bir bütün olarak, bugüne kadar video oyunları için bildirilen sonuçlar, TV ve film şiddeti araştırmalarında elde edilenlere çok benzerlik göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2001).

Şiddet içeren televizyon ve filmin etkileri araştırmalarda ilgi konusu olmuş olsa da, video oyunlarındaki şiddet de saldırganlığın artmasına neden olmaktadır (4, 6). Bu bulgunun bir dizi nedenden dolayı güçlü halk sağlığı etkileri vardır. Artık günümüzde erken çocukluk dönemi videolarından başlamak üzere pek çok video oyununda şiddetler karşılaşmak mümkündür. Özellikle ilkokul dönemi çocuklarının video oyunları incelendiğinde oran gittikçe artmaktadır. "PUBG" isimli video oyununun 6 yaşından sonra oynanmaya başlanması, karakter taklitleri çevresel izlemler arasındadır. Video oyun endüstrisi tarafından gençler için uygun olarak derecelendirilen oyunların %94'ü şiddet içeriyor olarak tanımlanıyor ve bağımsız araştırmacılar tarafından yapılan derecelendirmeler, gerçek oranın daha da yüksek olabileceğini göstermektedir (Haninger ve Thompson, 2004). "E" (herkes için uygun) olarak derecelendirilen oyunlar arasında bile, %64'ünün kasıtlı şiddeti tasvir ettiği bulunmuştur. Yetişkinler için "M" olarak derecelendirilen oyunlardaki şiddeti ölçen yayınlanmış hiçbir çalışma yoktur. Muhtemelen bunların şiddet içirme olasılığı daha yüksektir. Ayrıca, bu oyunları oynayan çocuklar gözlemci olmaktan çok aktif katılımcılar olduklarından, kendilerinin saldırgan olma riski daha yüksek olabilir.

Televizyonda olduđu gibi, çok sayıda rastgele deney, şiddet içeren video oyunları oynamanın kısa vadede saldırgan davranışlarda artışa yol açabileceğini göstermiştir. Tipik bir çalışmada, çocuklara veya genç yetişkinlere şiddet içeren veya içermeyen video oyunları oynamaları rastgele atanır ve ardından saldırgan olma fırsatı verildiğinde gözlemlenir. Bu çalışmaların çoğu, şiddet içeren oyunun saldırgan davranışı önemli ölçüde artırdığını bulmuştur. Örneğin, Irwin ve Gross (1995), şiddet içeren veya içermeyen bir video oyunu oynayan erkek çocuklar arasındaki fiziksel saldırganlığı (örneğin, vurma, itme, çimdikleme, tekmeleme) değerlendirmiştir.

Şiddet içeren video oyunu oynayanlar, akranlarına karşı fiziksel olarak daha saldırgan davranışlar sergilemişlerdir. Diğer rastgele deneyler, üniversite öğrencilerinin şiddet içeren bir video oyunu oynadıktan (veya oynamadıktan) sonra fiziksel olarak saldırgan olma eğilimlerini ölçmüştür. Örneğin, Bartholow ve Anderson (2002), şiddet içeren bir oyun oynayan erkek ve kadın üniversite öğrencilerinin akranlarına karşı daha agresif davranışlar sergilediğini tespit etmişlerdir. Diğer çalışmalar, saldırgan düşünce ve inançları değerlendirmek için çok çeşitli ölçümler kullanarak benzer etkiler bulmuştur (Anderson ve Bushman, 2002; Anderson ve Dill, 2000; Calvert ve Tan, 1994).

Diğer deneyler, saldırganlığın artmasına neden olanın, onları oynamanın uyandırdığı heyecan değil, video oyunlarındaki şiddet olduğunu göstermektedir. Zorluk ve zevk açısından eşleştirilmiş şiddet içeren ve içermeyen oyunlar aynı çalışmada kullanıldığında, şiddet içeren oyunlar saldırgan davranışı önemli ölçüde artırmaktadır (Anderson, 1997).

Televizyonda olduđu gibi, saldırganlık ile şiddet içeren video oyunları oynamak için harcanan zaman arasındaki ilişkiyi ölçen kesitsel araştırmalarla desteklenmiştir. Örneğin, Anderson ve Dill (2000) son zamanlarda şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın birleşik bir ölçüsünü oluşturmuş ve bunu üniversite öğrencilerinin geçen yıl kendi bildirdikleri saldırgan suçlu davranışlarıyla (örneğin, diğer öğrencilere vurma veya tehdit etme, bazı öğrencilere saldırma) ilişkilendirmiştir. Şiddet içeren video oyunlarına maruz kalma ile şiddet içeren davranış arasındaki genel ilişki, antisosyal kişilik, cinsiyet ve herhangi bir tür video oyunu oynamak için harcanan toplam süre kontrol edildikten sonra bile kanıtsaldı. Benzer şekilde, Gentile vd. (2003), sekizinci ve dokuzuncu sınıf

öğrencileri arasında şiddet içeren video oyunları oynama süresi ile fiziksel kavgalar arasında anlamlı, orta düzeyde bir ilişki elde etmişlerdir.

Yayınlanmış hiçbir boylamsal anket, özellikle şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkilerine odaklanmamıştır. Bununla birlikte, son zamanlarda yapılan iki boylamsal çalışma, bu tür oyunları saldırganlıktaki artışlarla ilişkilendirmiştir. İlki, ortaokul çocukları için, aksiyon filmleri, video oyunları ve şiddet içeren internet sitelerini izleme de dahil olmak üzere medya şiddetine maruz kalmanın, belirli bir zamanda saldırgan düşünceler, eylemler ve değerlerle olumlu (ve istatistiksel olarak anlamlı) ilişkili olduğunu bulmuştur. İkinci boylamsal çalışma, Japon beşinci ve altıncı sınıf öğrencileriyle dört ila beş ay aralıklarla zaman içinde iki noktada araştırılmış ve genel olarak video oyunlarına maruz kalmanın sonraki şiddet içeren fiziksel davranış düzeyleriyle olumlu (ve önemli ölçüde) ilişkili olduğunu bulmuştur (Ihori vd., 2003). Bu boylamsal çalışmaların hiçbiri, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkileri hakkında net bir sonuca varmasa da, güçlü bir şekilde düşündürücüdür.

2000'li yılların başında popülerlik kazanan video oyunları çalışması, medyanın saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine ilişkin kaygının bir uzantısı haline gelmiştir. Anderson ve Bushman (2001 ve 2002), video oyunlarındaki içeriğin bireyin saldırgan davranış, düşünce ve duygulara yönelik eğilimi üzerindeki rolüne ilişkin bir açıklama olarak Genel Saldırganlık Modeli'ni (GAM) geliştirmişlerdir. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre saldırgan davranış, medya gibi kaynaklardan türetilen, kişinin hafızasında depolanan ve saldırganlık veya şiddetle ilgili senaryolardan gelişmektedir (Anderson ve Bushman, 2002). Düşmanca yükleme yanlılığı, saldırgan insanların belirsiz sosyal olayları nispeten düşmanca bir şekilde yorumlamalarının muhtemel olduğunu ileri sürerler (Anderson ve Bushman, 2001). Sonuç olarak, uzun süreli maruz kalma ile saldırgan bir kişilik gelişecek ve nihayetinde daha suçlu eylemlere yol açacaktır (Anderson ve Bushman, 2002).

Shibuya vd., (2008), içerik analizine dayalı olarak şiddet içeren video oyunlarının uzun vadeli etkilerini değerlendirmek için çalışma gerçekleştirmiştir. Çalışma, şiddet içeren video oyunlarının doğrudan saldırgan düşünceleri tetiklediğini ve şiddet içeren medyaya tekrar tekrar maruz bırakılarak prova edilen saldırgan bilgi yapılarının uzun

vadeli gelişimini teşvik ettiğini öngören GAM'ın bir yönünü incelemek için tasarlanmıştır (Anderson ve Bushman, 2002).

Shibuya, Sakamoto, Ihori ve Yukawa, (2008), araştırmada üç araştırma sorusu sormuştur:

“Şiddetin olduğu yerde video oyunları oynamak, daha sonraki saldırganlıkla pozitif, daha sonraki şiddet karşıtı normla negatif bir ilişki içinde midir?”,

“Video oyunu şiddetinin hangi bağlamları daha sonraki saldırganlığı artırır?” ve

“ Video oyunu şiddetinin hangi bağlamları daha sonraki saldırganlığı azaltır?” (Shibuya vd., 2008).

Araştırmacılar, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık üzerindeki uzun vadeli nedensel etkilerinin akla yatkınlığını doğrudan test etmelerine izin veren, uygulanan ilk ankette daha önceki saldırganlığı kontrol etmişlerdir. Shibuya vd., (2008), şiddet içeren video oyunları ve saldırgan davranış arasındaki bağlantıyı değerlendirmek için bir yıl arayla 591 öğrenciden oluşan iki çalışma yürütmüştür. İki ankette çocuklardan bir ay içinde en sık oynadıkları üç favori video oyununu listelemeleri istenmiştir. Analiz, 40 video oyununun şiddet içeren sahnelerinin varlığından ve bağlamlarından oluşmaktaydı ve şiddet varlığı için ortalama puanlar ve video oyunu şiddetinin 21 bağlamsal değişkeni her çocuk için hesaplanmıştır. Bulgular, şiddetin varlığının etkisini inceleyen üç araştırma sorusu, saldırganlığı artıran bağlamsal değişkenler ve saldırganlığı azaltan bağlamsal değişkenler ile ayrılmıştır. Bulguların bazıları başlangıçta beklenenden farklı bulunmuştur. İlk araştırma sorusunun sonuçları, şiddet içeren video oyunları oynamanın erkekler için düşmanlığı artırdığını, ancak beklendiği gibi kızlar için olmadığını ortaya koymuştur. Araştırmacılar, kızların şiddet içeren video oyunu içeriğine daha az maruz kalması gerçeğine katkıda bulunmuştur, ancak regresyon analizi, kızların şiddet içeren sahneleri eleştirel olarak algılama olasılığının daha yüksek olduğunu ve şiddet içeren sahnelerin belirli bağlamlarına maruz kalmanın daha olası olduğunu göstermiştir. İkinci araştırma sorusunun sonuçları, görsellik, gerçeklik ve ödüller dahil olmak üzere saldırganlığı artırması muhtemel değişkenleri ortaya çıkarmıştır. Ek olarak, haksız şiddet ve şiddetin bir sonucu olarak gösterilen acı, erkek çocuklarda fiziksel saldırganlığı artırması muhtemeldir. Üçüncü araştırma sorusunun sonuçları en şaşırtıcı bulguları sağlamıştır. Üç değişkenin şiddetin boyutu, rol yapma ve mizahın muhtemelen

saldırganlığı azalttığı bulunmuştur. Şiddetin kapsamı, muhtemelen kızlara yönelik şiddeti azaltacaktır ve toplumsal olarak kabul edilemez olarak algılanabilir. Saldırganlığı arttırdığı düşünülen rol yapma, diğerleriyle işbirliğini öğrenme nedeniyle saldırganlığı gerçekten azaltabilir. Son olarak, mizahın çocuklara video oyunu şiddetini gerçekçi olmayan olarak tanımlamalarına yardımcı olarak erkek ve kız çocukları için şiddet karşıtı bir norm oluşturması muhtemeldir (Shibuya vd., 2008). Çalışmanın, çocukların video oyunlarında şiddeti nasıl yorumladığını ölçmemesi, uzun vadeli bağlamsal etkileri değerlendiren ilk çalışma olması ve çalışmanın ebeveyn gibi diğer değişkenleri hesaba katmayan içerik analizine dayanması gibi çeşitli sınırlamaları vardır. Bu sınırlamalara rağmen, çalışma, video oyunlarının uzun vadeli etkilerini içeren gelecekteki çalışmalara temel oluşturması açısından video oyunu araştırma alanı için önemlidir (Shibuya vd., 2008).

Ferguson vd. (2008), laboratuvar ortamında ve gerçek hayatta şiddet içeren video oyunlarına maruz kalma arasındaki ilişkiyi incelemek için iki çalışma yürütmüştür. Daha önce tartışılan araştırmacılar, çalışmalarının temeli olarak GAM'ın bazı yönlerine güvenmişlerdir. Ferguson vd. (2008) GAM'a atıfta bulunmakla birlikte, saldırgan eğilimler için genetik ve biyolojik faktörlerin dikkate alınmasının bir sonucu olarak katalizör modeli olarak bilinen yeni bir modeli de tanıtmaktadır. Katalizör modeli, “şiddete meyilli bir kişiliğin gelişiminin, genetik yatkınlığın doğrudan agresif bir çocuk mizacına ve agresif yetişkin kişiliğine yol açtığı büyük ölçüde biyolojik bir yol aracılığıyla gerçekleştiğini” öne sürmektedir (Ferguson vd., 2008). Esasen, çevresel baskılar, saldırgan eylemlere eğilimli bireyler için katalizör görevi görebilir ve şiddet içeren video oyunları, saldırgan eylemlere eğilimli birey için bir şiddet modeli sağlayan stilistik bir katalizör görevi görebilir.

İlk çalışma, şiddet içeren bir oyun oynamak, şiddet içermeyen bir oyun oynamak veya her oyunun bir özetini okumak ve ardından hangi oyunu oynayacağını seçmek olmak üzere üç gruba ayrılan 101 lisans öğrenci gönüllüsünden oluşan bir laboratuvar ortamında saldırganlık üzerine odaklanmıştır. Video oyununa maruz kalmayla ilgili korelasyonel veriler tarafından hangi teorik modelin en iyi şekilde desteklendiğini incelemeye yardımcı olmak için çalışmada iki hipotez test edilmiştir. Hipotez 1, kontrollü bir ortamda video oyunu şiddetine maruz kalmanın, sonraki bir laboratuvar saldırganlık ölçüsünde artan saldırganlıkla sonuçlandığını öngörmüştür. Hipotez 2, gerçek hayatta

daha şiddetli video oyunlarına maruz kalan bireylerin laboratuvarında yapılan bir saldırganlık ölçüsünde daha agresif olduğunu öngörmüştür. Belirlenen oyunu 45 dakika oynamanın yanı sıra, katılımcılar demografik özellikler, sürekli saldırganlık, video oyunu alışkanlıkları ve saldırgan davranışlarla ilgili anketleri de doldurmuşlardır. Sonuçlar, şiddet uygulayan ve içermeyen grup arasında kısa süreli saldırganlık veya uzun süreli maruz kalma açısından önemli bir fark olmadığını, dolayısıyla Hipotez 1'in desteklenmediğini ortaya koymuştur. Bu bulgular katalizör modelini desteklerken GAM'ı desteklememektedir. Ek olarak, bulgular erkeklerin kadınlardan daha agresif olduğunu göstermiş, ancak şiddet içeren video oyunlarını tercih eden bireylerin doğuştan daha agresif olduğunu gösteren hiçbir kanıt bulunamamıştır. Esasen, cinsiyet dışında, şiddet içeren video oyunları ile saldırganlık arasında bir ilişki olmadığı görülmektedir (Ferguson vd., 2008). İkinci çalışma, şiddet içeren video oyununa maruz kalmanın, şiddet içeren suçlarla ilgili redktif değerini koruyup korumadığını üç kontrol değişkeni ile incelemek için tasarlanmıştır: aile içi şiddete maruz kalma, sürekli saldırganlık ve cinsiyet. Çalışma, demografi, sürekli saldırganlık, video oyunu alışkanlıkları, aile içi şiddete maruz kalma ve şiddet içeren suç davranışı ile ilgili anketleri yanıtlayan 428 lisans öğrencisi içermektedir. Analizin amacı, GAM veya katalizör teorik modelinin verileri açıklamak için daha uygun olup olmadığını belirlemektir. Sonuçlar, saldırgan kişilik ve şiddet içeren video oyununa maruz kalma arasındaki etkileşimin şiddet suçunu öngördüğünü, ancak video oyununa maruz kalma ile şiddet içeren suç arasında doğrudan bir yol olmadığını göstermiştir. Bu, saldırgan bireylerin video oyunlarında bulunanlar gibi şiddet örnekleri arayabileceğini düşündürmektedir. Ek olarak, aile içi şiddete maruz kalma, sürekli saldırganlık ve şiddet içeren suç eylemlerinin bir göstergesidir. Bu sonuçlar, şiddet davranışının doğrudan sürekli saldırganlık tarafından körüklendiği ve video oyunlarının stilistik bir katalizör olduğu yönündeki katalizör modelinin tahminini daha fazla desteklemektedir (Ferguson vd., 2008).

İki çalışma, katalizör modeli için daha fazla destek göstermiş ve GAM'ın saldırganlık için öngörücü bir model olarak etkinliğini sorgulamıştır. Katalizör modeli, GAM'ın bireylerde öngördüğü video oyunu şiddeti ve saldırganlık arasındaki doğrudan yola kıyasla, video oyunu şiddeti ve saldırgan davranış arasındaki ilişkide daha fazla değişkeni dikkate almaktadır (Ferguson vd., 2008).

Kutner vd. (2008), video oyunu alışkanlıkları ve içeriği hakkındaki algılarını ve endişelerini tartışmak için 21 ergen ve 21 ebeveyni veya velisi ile odak grupları yürüterek videolar konusuna farklı bir yöntemle yaklaşmıştır. Çalışmanın amacı, video oyunu içeriği ve kullanımına ilişkin ebeveyn bakış açıları ve bakış açılarının çocuklar üzerindeki etkisi hakkında daha fazla bilgi toplamaktır. Bu amaca yönelik olarak, ebeveynlerin oğullarının video oyunları kullanımıyla ilgili endişelerini, oğulların ebeveynlerinin video oyunlarına bakış açılarını ve video oyunları oynama nedenlerini ve oğullarının davranışları üzerindeki etkilerini içeren dört araştırma sorusu oluşturulmuştur. Mevcut çalışma için, araştırmacılar, ergen video oyunlarını tartışmak için dördü erkek çocuklar ve dördü ebeveynleri veya velileri ile sekiz odak grup düzenlemiştir. Çocuklara, belirli bir oyunu sevme nedenleri, oyunların davranışlar üzerinde bir etkisi olup olmadığı ve ebeveynlerinin video oyunlarına nasıl baktığı hakkındaki görüşleri de dahil olmak üzere çeşitli sorular sorulmuştur. Ebeveynlere, hem şiddet içermeyen hem de şiddet içeren oyunlar için video oyunu oynama konusundaki endişelerinin yanı sıra oğullarının neden video oyunları oynadığını düşündükleri de dahil olmak üzere çeşitli sorular sorulmuştur. Her odak grubundaki tartışmanın ardından, moderatörler yanıtlardaki temaları tartışmış ve beklenmeyen bulguları not almıştır. Ebeveynler arasında, oğulları tarafından video oyunu kullanımına ilişkin görüşleri ve endişeleri konusunda genel bir fikir birliği bulunmuştur. Ebeveynler, oğullarının video oyunları oynayarak maruz kalabilecekleri şiddet içeriklerinden de endişe duymaktaydılar, ancak endişe derecesi, şiddetin bağlamına, oyunun gerçekçiliğine ve şiddetin hedefine göre değişmekteydi. Oğulların çalışma grubunun sonuçları, oğulların, ebeveynlerinin çalışma gruplarında ifade ettikleri kaygıların çoğuna sahip olduğunu ortaya koymuştur. Örneğin, erkek çocukların çoğu, ebeveynlerin çocukların şiddet içeren içeriğe maruz kalmasıyla ilgili endişeleriyle tutarlı olarak, küçük çocukların şiddet içeriklerinden korunması gerektiğini düşünmüştür. Şaşırtıcı bir şekilde, hem ebeveynler hem de oğulları, video oyunlarının kullanımıyla ilgili endişelerine rağmen, hem şiddet içermeyen hem de şiddet içeren video oyunlarının olumlu etkileri için potansiyel görmüşlerdir. En önemlisi, bu çalışmanın sonuçları, küçük çocukların ebeveynlerinin endişelerine açık olduğunu ve ebeveynlerin çocuklarının değerlerini etkileyebileceğini ortaya koymuştur. Ebeveyn katılımı olumlu bir etki olabilir, ancak şiddet içeren video oyunu içeriği ile saldırgan davranış arasındaki ilişkide

ebeveynlerin rolünü belirlemek için gelecekteki çalışmalara ihtiyaç duyulacaktır (Kutner vd., 2008).

2.3.6. Sosyal Medyada Şiddet

Sosyal medya, sesli, yazılı ve görüntülü mesajlar, anlık mesajlaşma, video, sohbet, dosya ve fotoğraf alışverişi, tartışma grupları, e-posta ve bloglar aracılığıyla toplum üyeleri arasında iletişim ve etkileşim için internette bulunan bir dizi teknoloji ve uygulama anlamına gelir. Dolayısıyla bilgi çağı ve üretim ağları, güç ve deneyimden oluşan ağ toplumu çağı için dinamik bir toplumsal yapıyı temsil etmektedirler (Yalçın vd., 2018).

Sosyal medyanın kolektif bilinçteki cehalet hastalığını ele almayı ve yasaları değiştirmeyi başardığı için bireylerin hayatlarında gerçek bir sosyal devrim ve farklı toplumların kültürel ve sosyal yapılarında köklü değişiklikler meydana getirdiği şüphesizdir. Aynı zamanda, bireylerin ve sosyal organizasyonların ve yapıların sosyal etkileşimi üzerinde açık bir etkisi olan yeni sosyal fenomenlerin yaratılmasına da katkıda bulunmuştur. Çünkü onların fikirlerini iletmelerine ve politik, sosyal ve kültürel meselelerini tartışmalarına izin vermiş ve duygu ve düşüncelerini belirli psikolojik yönlerle yöneltmiştir. Böylece sadece bireylerin değil, bireylerin kendilerini, sorunlarını ve ideolojilerini ifade etmeleri için özgün bir araç haline gelmiş, aynı zamanda hükümetlerin ve sivil toplum kuruluşlarının fikirlerini ilettiği, hedeflerine ulaştığı ve kitleleri kendi lehlerinde harekete geçirdiği bir platform haline gelmiştir.

Sosyal medya aracılığıyla bilgiyi belirgin ve yoğun bir şekilde ileterek, özellikle toplumda çatışma ve değişime bağlı yapısal istikrarsızlık durumlarında, sosyal medyanın şekillenmesine ve yeniden biçimlenmesine katkı sağladığından, kullanıcılarının davranış, bilgi ve vicdanları üzerindeki etkisi artmaktadır. Bireylerin kendileri, başkaları ve toplumları için vizyonu, başkalarının şekli ve duyguları, yaşamları, yiyecekleri, kıyafetleri ve içecekleri hakkında sunumlarla onları ezerek ve tüketim ve yaratıcılığın tutumlarını ve kalıplarını ve ayrıca tüketim biçimlerini kontrol ederek ifade ve kültürel çeşitlilik, sadece bir durum gerçeğidir ve birey ve grup düzeyinde kendini tanımlama süreçlerini etkilemektedir (Yalçın vd., 2018).

Sosyal medya, bilgi alışverişi ve iletişim, grup oluşturma ve işbirliği web siteleri, multimedya siteleri, anket ve fikir siteleri ve sosyal ve eğlence siteleri konusunda uzmanlaşmış siteler arasında çeşitlilik göstermiştir. Bireyler için en popüler ve çekici siteler veya araçlar arasında Facebook, Twitter, Instagram, Tumbler, LinkedIn, YouTube ve WhatsApp bulunmaktadır. Kullanımı kolaydır ve herhangi bir web sitesi ve çeşitli mobil uygulamalar aracılığıyla kullanılabilirler ve bir grubun veya birinin tekelinde olmadan ücretsiz abonelik ve oturum açma gibi çaba, zaman ve para açısından ekonomiktirler. Elektronik politik gruplaşmaların oluşturulmasına izin vermekte ve pazarlama kanalları olarak kullanılabilirler.

Sosyal medyada en yaygın şiddeti türü, siber zorbalık/mağduriyet, taciz, elektronik flört saldırganlığı/siber takip, çete şiddeti, okul saldırılarını ve siber intiharı içeren akranlar arası şiddet sayılabilir (Yalçın vd., 2018). Son zamanlarda, çetelere veya mahalle gruplarına dahil olan kişilerin Twitter, Facebook ve YouTube gibi sosyal medya sitelerini cesaretlendirmek, hakaret etmek veya şiddet tehdidinde bulunmak için kullandıkları medya kuruluşları tarafından internet hırsızlığı olarak adlandırılan yeni bir ulusal fenomen rapor edilmiştir. Bu örnekler, internet istismarlarının uç noktalarını açıkça göstermektedir (Patton vd., 2013).

Ayrıca siber zorbalık, "cep telefonları, bilgisayarlar ve tabletler dahil olmak üzere elektronik teknolojilerin yanı sıra sosyal medya siteleri, metin mesajları, sohbet ve web siteleri dahil olmak üzere iletişim araçları kullanılarak gerçekleştirilen bir tür zorbalık olarak tanımlanabilir. Van Laer (2013) siber tacizin potansiyel olarak zararlı etkilerini “duygusal sıkıntı ... sosyal ağ sitelerinden ve hatta hayatın kendisinden geri çekilme” olarak tanımlamaktadır. Aynı şekilde, Ybarra ve Mitchell (2004) tarafından yapılan çalışmaya atıfta bulunularak, siber zorbalığın istenmeyen, aşağılayıcı veya tehdit edici yorumlar gönderme, söylentiler yayma, saldırgan veya metin, e-posta, sohbet veya sosyal ağ siteleri de dahil olmak üzere web sitelerinde yayınlama yoluyla utanç verici paylaşımlar bulunmaktadır (Görzig ve Frumkin, 2013).

Hinduja ve Patchin (2012) 11-18 yaşındaki 4400 öğrenciden oluşan rastgele bir örneklem kullanarak, yaklaşık %20'sinin hayatlarının bir noktasında siber zorbalık kurbanı olduğunu belirttiklerini bulmuşlardır.

Lezbiyen, gey, biseksüel veya transgender olarak tanımlanan gençler daha da yüksek bir siber mağduriyet oranı bildirmişlerdir. Örneğin, Blumenfeld ve Cooper (2010) tarafından yürütülen ulusal bir araştırma, cinsel azınlığa yanıt verenlerin %54'ünün son üç ay içinde siber mağduriyet yaşadığını bildirmiştir. Deneysel literatürün çoğu, siber zorbalığın gençlik sonuçları ve esenlik üzerindeki etkisini araştırmaktadır (örn., Goebert vd., 2011; Ortega vd., 2009; Spears vd., 2009). Diğer araştırmalar, siber zorbalık/mağduriyette yaygın olarak kullanılan belirli teknolojik araçları veya çevrimiçi etkinlikleri incelemişlerdir. Siber zorbalık çeşitli çevrimiçi ortamlarda gerçekleşir: örneğin, Kowalski ve Limber (2007), siber zorbalık mağdurlarının %25'inin mağduriyetlerini bir sohbet odasında, %23'ü ise bir web sitesinde gerçekleştiğini bildirmiştir. Yine de araştırmaları, failerin %56'sının ve mağdurların %67'sinin yaşadıkları veya uyguladıkları zorbalığın anlık mesaj yoluyla olduğunu iddia etmesiyle, anlık mesajlaşmanın en yaygın siber zorbalık biçimi olduğunu belirlemiştir. Mesch (2009) tarafından Amerikan gençlerinin ulusal temsili bir örneğini (N = 935) içeren bir araştırma, siber zorbalığın faili veya kurbanı olma riskinin, sosyal medyada aktif bir profili olan ergenler için en yüksek olduğunu bulmuştur. Brandtzæg vd. (2009) araştırması da interneti sık kullananların özellikle siber zorbalığa maruz kalma riski altında olduğunu, ancak siber zorbalığın en sık e-posta yoluyla gerçekleştiğini de ortaya koymuştur.

Öte yandan, Smith vd. (2008), öğrencilerle (11-16 yaş arası) yapılan iki anketten, siber zorbalığın büyük olasılıkla telefon görüşmelerini ve metin mesajlarını içerdiğini ve ardından cep telefonu/video klip tabanlı siber zorbalık için en düşük yaygınlık ile anlık mesajlaşma olduğunu bildirmiştir. Menesini vd. (2011), 1092 İtalyan gençten oluşan bir örnekleme, siber zorbalığın daha az şiddetli biçimlerinin sessiz/şaka çağrıları ve anlık mesajlaşmada yayınlanan hakaretler olduğunu, en şiddetli biçimlerinin ise utanç verici resimler/fotoğraflar yayınlamaktan oluştuğunu bulmuştur. Ayrıca, web sitelerinde, sohbet odalarında ve bloglarda rahatsız edici metin ve e-posta mesajları ve hakaretler orta ila yüksek düzeylerde değişmiştir.

Şu anda belirli siber zorbalık türlerinin diğer biçimlerden daha yaygın olup olmadığı konusunda çok az şey bilinmektedir. Bir yıl boyunca siber mağduriyeti inceleyen bir çalışma, mağdurlar tarafından en sık bildirilen siber zorbalık türünün kaba

veya kötü yorumlar (%32), ardından söylenti yayma (%13) ve ardından tehdit edici veya saldırgan yorumlarla (%14) gerçekleştirildiği bildirilmektedir(Ybarra vd., 2007).

2.3.7. İnternette Şiddet

Televizyon gibi geleneksel medyadan farklı olarak, internet şiddetinin etkisine ilişkin nispeten az sayıda çalışma bulunmaktadır. Gençler arasında internet kullanımının artmasıyla birlikte, çevrimiçi şiddete maruz kalmanın, şiddet içeren medyanın etkisine ilişkin çok az bilgi bulunmaktadır. İnternet 21. Yüzyılda hızla büyümüş ve artık gençlerin yüzde 97'si internet kullanmaya başlamıştır. Hemen hemen tüm gençlerin artık çevrimiçi erişimi var ve bu erişim, çocukların ve gençlerin şiddete maruz kalma fırsatlarını artırabilir (Özkan, 2018). Örneğin 2020 yılı ile birlikte ortaya çıkan “Mavi balina” ve “Momo” isimli korkutucu yaratık, birçok çocuk ve gencin hayatını kaybetmesine ve şiddet uygulamasına sebep olmuştur. Momo isimli yaratık bir oyun, bir video içeriğinden çok reklam aralarında gençlere ve çocuklara ulaşmakta ve onları etkisi altına almaktaydı.

İnternet, ulusumuzun gençliği için muazzam bir potansiyele sahiptir. Ancak şiddet eylemlerinin önüne geçilebilmesi için, kötüye kullanımı engelleyebilmek için, aileler ve yasa koyucular tarafından harekete geçilmesi gereken ciddi bir sorundur.

İnternet aslında gençler için eğitim ve bilgi içeriğinden çok bir eğlence kaynağı haline gelmiştir. Şiddet içeren pornografi, çocuk pornografisi, nefret grupları gibi geleneksel medyada daha az bulunan içerikle çocukların kasıtlı olmayan bir şekilde karşılaşabileceği belki de tek ortamdır. Ayrıca anonimliği nedeniyle zorbalık gibi diğer riskler de artmaktadır (Feilitzen, 2009).

İnternet, TV, film ve video oyunları gibi geleneksel medyanın indirilebildiği, izlenebildiği ve işlenebildiği ortam haline gelmiştir. Aynı zamanda saldırgan görüntülerin yaratılması ve saldırgan davranışların dışa vurulması için bir araçtır. Hem pasif hem aktiftir (Işıker, 2011). Çocukların ve ergenlerin geleneksel medya şiddetini nasıl işlediğine dair geleneksel bir anlayış içerir, ancak yeni bir boyut daha ekler: Agresif olmak.

İnternet, bireyin geleneksel TV/film ve video oyunlarını canlı akış veya indirme yoluyla izlemesine olanak tanımaktadır. Çocuk veya ergen için, kısıtlı olarak kabul edilebilecek materyallere (yetişkin dereceli) erişim, hem yasal hem de "yasadışı" satış

noktalarından çok daha kolaydır. Web siteleri, hem görüntüleme hem de şiddet için başka bir boyut sunmaktadır ve aynı zamanda şiddet içeren materyallerin oluşturulması ve yüklenmesi için de ortam oluşturmaktadır. Web siteleri yalnızca daha şiddetli şiddet olaylarını (örneğin, gerçek kafa kesmeler ve infazlar) izleme olanağı sunmakla kalmaz, aynı zamanda nefret ve terörist gruplara erişim sağlamaktadır.

İzleyici artık neredeyse kalıplaşmış bir şekilde şiddet içeren görüntülerin yaratıcısı olabilmekte ve bu materyali anında dünyanın her yerine yerleştirebilmektedir. Özellikle dünyanın her yerinde bulunan gençler artık fenomen olabilmek adına sınırları aşmış, hem kendi sağlıklarına hem de diğer kişilerin sağlıklarına zarar verebilecek şiddet içeren içerikler oluşturmaya başlamışlardır. Web siteleri ve özellikle sosyal ağ siteleri, bloglar, sohbet odaları ve e-posta sadece saldırganlığın yaratılmasına değil, aynı zamanda bir başkasına (yani siber zorbalık) karşı fiilen saldırma becerisine de izin vermektedir. Bunu "garip" bir birleşme noktasına getiren bir olgu, kurbanın saldırıya uğradığı ve tasvirin internete yüklendiği "mutlu tokat"tır. Calvete vd., (2008) cep telefonlarını bu amaçla kullanan ergenlerin çeşitli saldırganlık türleri, şiddete yönelik gerekçelendirme inançları ve aile ve medyada yüksek oranda şiddete maruz kalma ile karakterize edildiğini belirtmektedir. Televizyon gibi geleneksel medyanın aksine internet, çocuklara ve ergenlere bulabildikleri hemen hemen her türlü içeriğe erişim sağlamaktadır. İlk kez, bu bireyler (genellikle çok az çabayla) hemen hemen her tür cinsel davranışı, şiddet içeren içeriği veya diğer riskle ilgili içeriği görüntüleme yeteneğine sahip olacaklardır. Geçmiş yıllardan farklı olarak, bu, kendi odalarının mahremiyetinde, ebeveynleri hakkında çok az bilgi sahibi olarak yapılabilir. İnternetin daha fazla uyarılmaya ve daha fazla bilişsel etkinliğe yol açabilen etkileşimli doğası, medya şiddetinden kaynaklananlar gibi etkilerin kolaylaştırılacağını düşündürür (Şimşekcan, 2018).

İnternet hakkında düşünüldüğünde, "şiddet" kavramı geleneksel medyadan çok daha geniştir. Feilitzen (2009) aracılı şiddet terimini tercih etmektedir. Yani "incitme amaçlı her aracılı eylem veya bu tür bir eylemin sonuçları". Bu, kitle iletişim araçlarında, dijital oyunlarda, web sitelerinde, ağ topluluklarında her türlü şiddetin görsel, işitsel ve basılı temsillerini ve ayrıca kişiler arası ve sosyal medya yoluyla saldırganlık eylemlerini içerecektir.

2.4. MEDYA ETKİSİ VE ÇATIŞAN İZLEYİCİLER, ORTAMLAR VE MESAJLAR

Medya etkileri teorisi konusu, 1920'lerdeki gelişiminden bu yana kitle iletişim çalışmalarının merkezinde yer almıştır. “Medya içeriği ile izleyicileri arasındaki ilişki” olarak tanımlanan, kitle iletişim çalışmaları tarihi boyunca medya etkileri hem doğrulanmış hem de tartışılmıştır. Bugün bile, uzun yıllar ve birçok çalışmadan sonra, etkilerin büyüklüğü ve hatta soruna en iyi yaklaşım konusunda bilim adamları arasında çok az fikir birliği vardır (McQuail, 1994). Kitle iletişiminin etkilerine ilişkin birbiriyle çelişen teoriler, kitle iletişim çalışmalarının ayırt edici özelliklerinden biri olmuştur.

Alanın entegrasyonu tamamlamaya dirençli olması nedeniyle, kapsamlı bir genel bakış sağlamaya yönelik tüm girişimler, alandaki gelişmelerin kronolojik tanımları haline gelmektedir (McQuail, 1994). Bu tür bir ortamda, medya etkileri teorilerinin tek bir teoride sentezlenmesine hala ihtiyaç duyulmaktadır. Bu koşullar, kitle iletişim çalışmalarına mutlaka zarar vermese de, medya etkilerinin diğer akademik disiplinlerle, örneğin çatışma çözümüyle bütünleşmesini engellemiştir. Barış çalışmaları uzmanlarının “Medya çatışmayı çözmemize yardımcı olmak için ne yapabilir?” sorusuna en iyi cevaptır.

Bu parametreler içinde çalışarak, medya mesajlarının türlerine, insanlara (izleyicilere) ve medyanın en güçlü etkiye sahip olduğu ortamdaki koşullara bakmalıyız. Schramm ve Roberts (1977) kitle iletişim etkilerine ilişkin analizleri için üç faktör tanımlamışlardır: İzleyici faktörü, mesaj faktörü (kitle iletişim araçları) ve durum (çevre) (akt. Arıcak, 2011).

2.5. ŞİDDETLİ ÇATIŞMALARDA İZLEYİCİLER

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra, kitle iletişiminin ilk analizleri ve yorumları, savaş sırasında erken medyanın çok güçlü bir etkisini üstlenmiştir. Hükümet tarafından kontrol edilen propagandanın gücüyle ikna olan yazarlar, kitle iletişimini seçkinlerin arzu ettiği yönlerde toplumları etkilemek için bir araç olarak tasavvur etmişlerdir. Uyaran-tepki psikolojisi, bu sosyal bilimcileri, kitle iletişim uyaranlarının kontrol edebileceğine ve tüm izleyicileri tek tip şekillerde davranmaya ikna edebileceğine inandırmıştır.

Bununla birlikte, çok az ampirik araştırmayla desteklenen o zamanki baskın görüş, medya mesajlarını pasif bir şekilde özümseyen yekpare, savunmasız bir izleyicinin resmini çizmiştir. Propaganda üzerine yapılan ilk çalışmalardan kısa bir süre sonra, Lasswell, Lippman ve Bernays, eğer medya insanları savaşı desteklemeye ikna etmede güçlüyse, o zaman istenen sosyal gelişmeleri sağlamak için de kullanılabileceğini öne sürmüşlerdir (akt.Cebecioğlu ve Altıparmak, 2017). Sosyal bilimciler, propagandanın olumlu rolü hakkında hipotezler öne sürmüş olsalar da, literatür, kitle iletişiminin olumlu etkisine nadiren değinmektedir. Sosyal bilimcilerin propagandayı olumsuz amaçlardan ziyade olumlu amaçlar için anlama ve kullanma becerisine ilişkin bu idealist inançları genellikle ihmal edilmiştir. Hem Lasswell hem de Lippmann, propagandanın “uzman bir sınıfın” elinde bir yeri ve amacı olduğunu düşünmekteydiler (Dursun, 2011).

Bernays (1928), entelektüel azınlığın uluslararası barışı teşvik etmek için bu tür bir yönetimi kullanması gerektiğini önermek için bir adım daha ileri gitmiştir (Kılıç, 2014). Barış medyası fikrinin ortaya çıktığı yer burası olsa bile, çabanın modern anlayışı, iletişim araştırmasının atalarının fikirleriyle pek örtüşmez. Ampirik araştırmaların başlamasıyla birlikte hem medyanın doğrudan etkileri hem de seyircinin pasifliği hakkında şüpheler ortaya çıkmıştır. Hakim görüşe karşı çıkan Lazarsfeld, Berelson ve Gaudet (1944) başlangıçta “kanaat liderlerinin” genellikle izleyicilerine dolayimli mesajlar ilettiklerini öne sürmüşlerdir. 1950'lerin başında Berelson vd. (1954) ve Katz ve Lazarsfeld (1955), resmi olmayan sosyal ilişkilerde liderlerin kitle iletişim araçlarından daha az aktif kişilere filtreledikleri bilgileri aldıklarını açıklamışlardır (akt. Arıçak, 2011). Ayrıca izleyicinin medyayı seçici bir süreç olarak kullanmasını da tanımlamışlardır. Sonuç olarak, algısı oldukça seçici hale gelmekte, böylece seçici maruz kalmaya, seçici algılamaya ve seçici alıkoymaya katkıda bulunmaktadır.

Bu araştırmaya dayanarak, Katz ve Lazarsfeld, insanların aktif olarak dikkat ettikleri ve kendi önyargılarıyla uyumlu mesajlar seçtiği sonucuna varmışlardır (Arıçak, 2011). Bu daha sonra medyanın pekiştirici rolü olarak yeniden ifade edilmiştir. 1950'lerde araştırmacılar, izleyici etkinliğinin belirli ihtiyaçların varlığına bağlı olduğuna karar vermişlerdir. Herzog (1944) ve Berelson (1949), medyanın genellikle ihtiyaçlara yanıt olarak kullanıldığı sonucuna varmıştır (akt. Shariff, ve Hoff, 2007).. Bu “kullanımlar ve doyumlar” modeli, izleyicilerin teori geliştirmenin ilk aşamalarında varsayıldığından çok daha aktif olmasının nedenini açıklamaya yardımcı olmuştur. Sonraki birkaç on yıl,

izleyicilerin daha pasif mi yoksa daha aktif mi olduđu konusundaki bir tartıřmaya ayrılmıřtır. McQuail (1994), Gerbner (1986) ve Noelle-Neumann'ın (1984) medyaya güçlü bir etki atfeden teorilerine karřı ıkmasına rađmen, uzman görüřleri arasındaki dengenin “aktif izleyici” perspektifinden yana olduđunu bulmuřtur. “aresiz seyirci” kavramını canlandırmıřlardır (akt. Shariff, ve Hoff, 2007).

Bir çatıřma durumunda, davranıřını tahmin etmek iin çatıřmanın izleyici üzerindeki dođrudan etkisini anlamak ok önemlidir. Sorulması gereken soru, çatıřmanın izleyici üzerindeki etkisi ve izleyicinin çatıřmada medyaya tepkisi ile ilgilidir. atıřma iindeki insanlar hakkında bildiklerimiz sađduyuyla örtüřmektedir: korkuyorlar, kendilerini güvensiz ve savunmasız hissediyorlar (Arslan, 2020). Diđer bir ortak özellik ise bilgiye olan ihtiyacın hızla artmasıdır. Medyadan elde edilen bilgiler, belirli bir güvenlik düzeyine ulařılmasında belirleyici bir rol oynayabilmektedir. Muhtemel tehditler, řiddetin yönü ve seviyesi hakkında bilgiler, hatta sarf malzemeleri hakkında temel bilgiler bile medya aracılıđıyla sıklıkla paylařılmaktadır. Artan bilgi ihtiyacının iyi bir örneđi, 11 Eylöl'de New York ve Washington'a yapılan terör saldırılarıdır (Dursun, 2011).

McCombs (1996), medyanın gücünü ana gündem belirleyici olarak tanımlayan bir modelde, bu durumu bir “yönlendirme ihtiyacından” kaynaklanan bir durum olarak tanımlamıř ve yönlendirme ihtiyacı ne kadar büyük olursa, medyanın gücünün de o kadar büyük olacađını öne sürmüřtür. Diđer bir deyiřle, çatıřma zamanlarında, ortamdaki belirsizliklerin okluđu izleyicilerin bilgi ihtiyacını artırmakta ve sonuç olarak izleyicileri medya etkisine karřı daha savunmasız hale getirmektedir. Gerbner vd. (1986), "ađır izleyiciler" üzerine yaptıđı bir alıřmada aynı sonuca varmıřtır. Ball-Rokeach ve DeFleur (1976), insanlar medya bilgi sađlayıcılarına ne kadar ok güvenirse, medyanın evreleri üzerinde o kadar fazla etkiye sahip olacađını iddia etmiřlerdir (akt. Leblebiciler, 2020).

Argümanın diđer tarafında, Krugman (1965), belirli bir konuya yüksek izleyici katılımı ile medyanın daha az etkili olma eđiliminde olduđunu öne sürmektedir (akt. Arıcak, 2011). McCombs, meseleyi yeniden ifade ederken, gündem belirlemenin “rahatsız edici” meseleler üzerinde ok az etkisi olduđunu iddia ettiđinde aynı fikirdedir. Bununla birlikte, savařlara katılan halklar, yakın evrelerinde olup bitenlerin ötesinde savařı nadiren anlayabilirler. Toplum iinde, savař - rahatsız edici bir konu olmasına

rağmen, hala insanların çoğunluğu için büyük ölçüde kafa karıştırıcıdır. Büyük önem taşıyan çok az olay gözlerinin önünde gerçekleşmektedir. Yönlendirme ihtiyacı aslında en üst düzeydedir, çünkü medya daha geniş bağlamları yönlendirme ihtiyacını karşılamak için gereklidir. Büyük, kapsayıcı olaylar, savaşın gelişimini belirli yerel olaylardan daha fazla belirlemektedir. Başka bir deyişle, savaş sırasında oryantasyon ihtiyacı, rahatsız edici doğasına üstün gelmektedir (Dursun, 2011).

Kullanımlar ve doyum modeli, izleyicilerin medyayı nasıl ve neden kullandığını açıklamaktadır. Odak noktasını medya çalışmasından izleyicilerin çalışmasına kaydırmaktadır. İhtiyaçların sosyal ve psikolojik kökenlerine ve medyanın kullanımını ve medyaya ilişkin beklentileri nasıl belirlediklerine bakmaktadır.

Yapılan çalışmalarda (Katz, Blumler ve Gurevitch, 1974; Herzog 1944) izleyiciler açısından, medyaya getirdiklerinin ve medyanın onlara getirdikleri ile etkileşim içinde olduğu ortaya konulmuştur (akt. Shariff, ve Hoff, 2007). İzleyiciyi artık atomize edilmiş ve medyanın etkisine karşı savunmasız olarak algılayamayız, bunun yerine onu belirli ihtiyaçlara, değerlere, entelektüel yeteneklere ve kişisel özelliklere sahip aktif bireylerden ve gruplardan oluştuğunu anlamalıyız. Bu nedenle, izleyicinin bu kişisel özellikleri, medya mesajlarına nasıl tepki vereceğini büyük ölçüde belirlemektedir. Örneğin, İkinci Dünya Savaşı “Neden Savaşıyoruz” filmleri üzerine yapılan araştırma, daha iyi eğitilmiş ve daha zeki bir izleyicinin medya içeriğinden daha fazlasını öğrenebileceğini göstermiştir. Bu film dizisi, ABD hükümeti tarafından başlatılan bir propaganda kampanyasının parçasıydı. Askerleri savaşa katılmanın gerekliliğine ikna etmek istedi. Askerlerin ayrıca daha kapsamlı bir analiz yapma olasılığı daha yüksekti (Leblebiciler, 2020). Seyircinin diğer alternatifler için argümanlara maruz kalması muhtemel ise, konunun her iki tarafı da sunulmalıdır. Bir konunun her iki tarafının tartışılması da bu demografik gruba daha çekici gelirken, daha az eğitilmiş izleyiciler tek taraflı mesajlarla daha kolay ikna edilmiş gibi görünmektedir. Bu tür mesajlar, hedef kitlenin zaten mesajla hemfikir olduğu durumlarda daha iyi alınır. Bununla birlikte, iki taraflı argümanlar, ilk argümana karşı çıkanlardan daha inandırıcıdır (Hovland vd., 1949 akt. Leblebiciler,2020). Bu, çatışan grup inanç ve görüşlerinin beklendiği ve medya sunumlarının sansürlü ve çok yönlü olduğu bir çatışma sonrası ortamda, “barış medyası”nın iki taraflı argümanlar sunması gerektiği anlamına gelmektedir. Bu aynı zamanda entelektüel ve daha iyi eğitilmiş nüfus grupları için de geçerlidir.

Hovland ve meslektaşları tarafından yürütülen araştırma, insanların medyadan hem bilgi hem de tutum edinebileceğini gösteriyor; ancak bu mutlaka aynı anda gerçekleşmez. Bunlar yakından iç içe geçmiş olsalar da, bilgi kazanımı mutlaka tutum değişikliğine yol açmaz (akt. Barındık, 2021). Bu bilgi, tutumsal veya davranışsal değişiklikler üretmedikleri takdirde medyanın başarısız olduğu sonucuna varmakta çok hızlı olabilen barış medyası projelerini değerlendiren uygulayıcılar için paha biçilmezdir. Bazı durumlarda, bir medya projesinin tek başarısı bilişsel bilgiye katkıda bulunmaktır. İnsanların kendi ön yargılarına uyan bilgilere dikkat ettikleri de tespit edilmiştir (Klapper, 1960; Lazarsfeld vd., 1944, akt. Arıncak, 2011). Çatışma ile ilgili olarak, insanlar inançlarına uygun olmayan bilgileri reddedebilir veya hatta anlamayabilirler. Bu, Bandura'nın (1986) insanların en iyi, faydalı olduğunu düşündükleri davranışlardan öğrendiklerini belirten sosyal öğrenme teorisinin bulgularıyla uyumludur. Barışı faydalı olarak sunmak, savaş ve çatışma yerine barışı tercih eden ön yargılar oluşturmak çok kolaydır.

2.6. ÇATIŞMA ORTAMI

Albert Bandura, sosyal bilişsel teorisini ortaya koyduğunda, insan kişiliğinin çevre, davranış ve kişinin bilişleri ve duyguları arasındaki etkileşimlerden etkilendiğini belirtmiştir (Bandura, 1986). Bu faktörlerin, hiçbir faktörün tek başına baskın olmadığı, bunun yerine tüm faktörlerin birbirini etkilediği iki yönlü etkileşimli bir ilişkisi vardır. Bir çatışma durumunda, bu faktörlerden biri çevre - izleyiciler üzerindeki etkisini incelemek amacıyla izole edilebilir. Burada ortaya çıkan önemli bir soru, çatışma ortamındaki koşullar hakkında bildiklerimiz ve ortamın medya ve izleyiciler üzerindeki etkisi ile ilgilidir.

Kitle iletişim araştırmaları I. Dünya Savaşı'ndan hemen sonra kurumsallaşmış ve gerek I. Dünya Savaşında gerekse İkinci Dünya Savaşı'nda ve Soğuk Savaş'ta medya kullanımını incelemeye devam etmektedir. Bu nedenle, çatışma-medya ortamı koşulunu büyük bir doğrulukla tanımlayabilmemiz gerekmektedir.

Medya etkilerine ilişkin ilk çalışmalardan biri, Hadley Cantril'in ünlü Dünyalar Savaşı radyo oyununa tepkileri analiz etmesiydi (Cantril, 1940, akt. Shariff, ve Hoff, 2007). HG Wells'in Marşlıların Dünya'yı işgali hakkındaki hikayesinin dramatize edilmiş

bu radyo yayınına izleyicilerin verdiği yanıtlar, çevrenin önemine ve etkileriyle olan ilişkisine dair içgörüler sağlamaya yardımcı olmuştur. Çatışma durumlarında genel olarak medya sistemlerinin genellikle az gelişmiş ve nadiren çeşitli olacağını biliyoruz. Medya ortamına yalnızca birkaç haber kaynağının hakim olduğunu görmek alışılmadık bir durum değildir. Noelle-Neumann (1984), tek taraflı medya içeriğinin nasıl baskın bir kanaat oluşturduğunu ve tecrit edilmekten korkan azınlığın görüşlerini susturan bir hakim kanaat oluşturduğunu açıklarken benzer bir sonuca varmıştır.

Lazarsfeld'in 1940 seçim kampanyaları üzerine yaptığı araştırmanın ana eleştirilerinden biri, iki siyasi kampanyanın genellikle çelişkili olan bilgilerle rekabet ettiği bir ortamda medya etkilerini ölçme yöntemine odaklanır. Lazarsfeld'in hesaba katmadığı şey, medya net etkisinin sıfır toplamı bir etki olduğuydu. Bu ortamlar, karşıt mesajı yadsıyan ve reddeden, birbiriyle rekabet eden, çelişkili bilgilerle karakterize edilmektedir. Çatışma ortamı, seçim ortamıyla neredeyse aynı değildir. Çatışmalardaki izleyiciler, karşıt bilgilere çok az maruz kalarak, genellikle tek taraflı mesajlara maruz kalmaktadırlar (akt.Dursun, 2011).

Marshall McLuhan (1964), medyanın önemini içerikten çok biçim olarak tanımlamıştır (akt. Leblebiciler, 2020). McLuhan'ın “araç mesajdır” fikri, bir aracın önemli etkisinin içeriğinden değil biçiminden kaynaklandığını ima etmektedir. Bir çatışma ortamına aktarılan ortamın biçimi, barış inşası zamanında gerçek mesajdan daha etkili olabilir. Bu nedenle, çatışmanın uzlaştırılması veya dönüştürülmesi medya kurumlarında başlamalıdır. Herhangi bir özel hikaye veya mesajdan daha önemlisi, bir çatışmanın tüm tarafları tarafından dinlenebilecek, izlenebilecek veya okunabilecek bir ortamın olması olabilir. Ayrıca, bu medya projesinde tüm çatışan tarafları temsil eden gazeteciler istihdam ediliyorsa, McLuhan'a göre böyle bir biçim değişikliği, izleyiciye iletilen mesajdan daha önemlidir (Dursun, 2011).

Şimdiye kadarki sunumu özetlemek gerekirse, bir çatışma ortamı medyanın etkilerini artıran belirsizlik, güvensizlik ve “sessizlik” koşullarını beraberinde getirmektedir. Bu farkındalık, medya aracılığıyla barışı teşvik etmek için bu tür koşulları kullanmak için çatışmanın aksine barış savunucuları için büyük bir potansiyel sunabilir.

2.7. ŞİDDETLİ ÇATIŞMALAR SIRASINDA MEDYA MESAJLARI

Genel olarak medya, herhangi bir toplumsal değişim sürecini iki yönde etkileyebilir. Kurt Lewin'in (1958) önerdiği gibi, toplumsal değişimi ya istenilen yönde çalışan güçleri destekleyerek ya da zıt yönde hareket eden güçlere karşı koyarak mümkündür. Bir çatışma ortamına aktarıldığında, toplumda barış ve uzlaş, ya çatışmayı körükleyen aktörlere ve süreçlere karşı çıkılarak ya da barış hareketinde muhaliflerini destekleyerek sağlanabilir. Barış için medya geliştirmede olası bir yön, çatışmanın sürdürülmesine katkıda bulunmuş olabilecek medya uygulamalarını, mesajlarını ve kaynaklarını ortadan kaldırmak olabilir. Son yıllarda meydana gelen çatışmaların çoğunda, medya ve şiddet arasında çok yakın bir ilişki olmuştur (Price ve Thompson, 2002). Medyanın, karşıt gücün, savaş propagandasının bastırılması yoluyla barış sürecini ilerletebileceğini varsaymak mantıklı olacaktır.

Medyanın çatışmayı nasıl teşvik ettiği konusunda halihazırda çok sayıda literatürün mevcut olması dikkate değerdir, ancak medyanın barışın inşasına katkıda bulunmadaki rolü hakkında yalnızca çok az şey mevcuttur. Bu nedenle, medyanın barışı teşvik etmede olumlu bir sosyal etkiye sahip olabileceğini gösterene kadar, yapabileceğimiz tek şey, olumsuz medya güçleri olarak tanımladığımız şeyleri bastırmaktır. Medyanın izleyicileri etkilemesinin tek bir yolu yoktur. Ne yazık ki, ilk kitle iletişim analizlerinden neredeyse bir asır sonra, medyanın potansiyelinden çok sınırlılıkları hakkında bilgi sahibiyiz. Bir yandan medya, önceden inanıldığı gibi, insanların zihinlerine belirli bir davranış veya tutumu doğrudan enjekte etme gücüne sahip değildir. Öte yandan, medyanın etkileri ne minimal ne de ihmal edilebilir düzeydedir. Medya neredeyse hiçbir zaman değişimin tek faili olmasa da, değişime yol açan karmaşık sosyal sistemlerde öne çıkan bir faktördür (Severin ve Tankard, 1992).

Medya etkileri araştırmasını tanımlamanın en açık yolu, çalışmaların ve teorilerin kronolojik gelişimini sunmaktır. Birinci Dünya Savaşı'nda medya kullanımına ilişkin erken kitle iletişim analizlerinden sonra, mutlak güce sahip medya kavramı açıkça baskın paradigmaydı (Kılıç, 2014). Savaş sonrası dönemin yazarlarının propagandanın doğrudan, güçlü etkileri olarak tanımladıkları şey, o zaman barış zamanında tehlikeli olarak algılanmıştır. Propagandanın potansiyel olarak manipülatif doğası, birçok sosyal bilimcinin, propagandanın kullanımı hakkında tereddüt etmesine neden olmuştur. Bu,

medyanın “pasif, atomize ve son derece savunmasız bir izleyiciye davranışa yönelik fikirleri, tutumları ve eğilimleri enjekte etme” gücüne sahip olduğunu ima eden “hipodermik iğne” metaforu tarafından en iyi önerilen baskın bir etki paradigması üretmiştir (Gitlin, 1995). 1920'lerde Payne çalışmaları, filmlerin izleyici gerçekliğini oluşturmadaki etkisini açıklamaya yardımcı olmuştur (Lowery ve DeFleur, 1995). Filmler davranış modelleri sağlayabilir, tutumları etkileyebilir ve gerçekliğin yorumlarını şekillendirebilir. Aynı doğrultuda Hovland'ın Frank Capra'nın Why We Fight filmleri üzerine yaptığı çalışmasında sonuçlar biraz farklıydı (Leblebiciler, 2020). Hovland, filmlerin büyük miktarda bilgi içeriğini kısa sürede çok sayıda kişiye güçlü etkilerle başarılı bir şekilde iletebileceği sonucuna varmıştır. Filmler, askerlerin savaş hakkındaki bilişsel bilgilerini artırmayı başarsa da, filmlerin onların tutumları ve motivasyonları üzerinde belirleyici bir etkide bulunduğu dair hiçbir kanıt yoktu. Ayrıca, kaynak güvenilirliğinin anında değişiklik yaratmada önemli olduğunu, ancak uzun vadede daha az etkisi olduğunu belirtmiştir. Zamanla, dinleyiciler kaynağın güvenilirliğini yargılayamazlar da mesajın bazı kısımlarını algılayabilmişlerdir (Dursun, 2011).

Dolayısıyla, bu bulguların bir çatışma ortamı için çıkarımları şunlardır:

- a) Nefreti körükleyen olumsuz propaganda, şüpheli bir kaynaktan gelse bile hatırlanabilir ve
- b) Barış medyası sunumları, bilgi kazanımı nedeniyle hemen davranış değişikliği ile sonuçlanmayabilir.

Benzer bir sonucun altı çizilen Klapper (1960), medyanın sosyal, davranışsal, çevresel ve diğer faktörler arasındaki etkileşimde bir rol oynadığını ve değişimin yalnızca genel bir karmaşık değişkenler kümesinden kaynaklandığını bulmuştur (Leblebiciler, 2020) . Klapper'ın (1960) paradigma değiştiren çalışması şunları belirtir: Kitle iletişim araçları normalde izleyici etkisinin gerekli ve yeterli bir nedeni olarak hizmet etmez, daha çok aracı faktörlerin ve etkilerin bir bağlantısı aracılığıyla işlev görür. Bu aracı faktörler, kitle iletişimini var olan koşulları güçlendirme sürecinde katkıda bulunan bir ajan haline getirir (akt. Leblebiciler, 2020) .

Klapper'ın çalışması, ampirik kanıt sağlamayı amaçlayan ancak doğrudan ve güçlü etkiler göstermeyen bir dizi çalışmanın ardından ortaya çıkmıştır. Ancak Gitlin (1995), bu çalışmaların kısa süreli deneylere ve anketlere dayandığını, kümülatif etkilerin

ölçümünü ihmal ettiğini ve bilişsel etkilere ziyade davranışsal etkilere odaklandığını açıklamaktadır. Etkilerin çok dar bir şekilde tanımlandığını ve çalışmaların muhtemelen etkilere en fazla sadece küçük değişiklikler gösterdiğini belirtmektedir. Daha sonraki birçok çalışma, daha uzun bir süre boyunca kümülatif etkilere odaklanmış ve değişen etkilerin bulunma olasılığının daha yüksek olduğu koşulları araştırmıştır (Arslan, 2020).

Lippmann (1977), başlangıçta insanların sadece gerçek çevreye değil, aynı zamanda doğrudan deneyimlemedikleri bir çevreye de nasıl tepki verdiğine odaklanmıştır (akt. Leblebiciler, 2020). Bunu sözde ortam olarak adlandırmıştır ve “kafamızdaki resimler” şeklinde var olduğunu iddia etmiştir. Gerbner vd. (1986), modern toplumda TV'nin bu sözde çevreye veya onun ifadesiyle “sembolik çevre”ye en önemli katkıyı yaptığı konusunda hemfikir ve ileri sürmektedir. Bu ortam sayesinde medya, izleyicilerdeki düşünce ve tutumları geliştirebilir. İnsanların modelleme ve taklit yoluyla bilgi ve davranış kazandıkları bulunmuştur (Bandura, 1986).

Bununla birlikte, Gerbner, böyle bir çabanın sonuçlarının, davranış üzerindeki kısa vadeli etkilere ziyade biliş üzerindeki kümülatif (tekrarlayan, uzun menzilli, tutarlı maruz kalma) etkiler yoluyla ortaya çıkması gerektiğini öne sürmektedir. Bu analize dayanarak, barış mesajlarının medya ortamında izole bir ikna edici çabadan ziyade tüm türlerde ve özelliklerde mevcut olması daha önemli olabilir. Gerbner, “kaynaştırma” adı verilen bir teoride, yoğun izlemenin diğer değişkenler (örneğin siyasi tercih, milliyet, vb.) nedeniyle perspektif farklılıklarını geçersiz kılacağını tahmin etmektedir. Bu bize, olumlu barış mesajlarını teşvik eden paylaşılan bir medya deneyimine yüksek oranda dahil olan bir izleyicinin, çatışmaya neden olabilecek geleneksel farklılıkların üstesinden gelme olasılığının daha yüksek olacağını ummak için neden vermektedir (Arslan, 2020).

Medya aracılığıyla olumlu bir etki yaratmanın bir başka yolu da sosyal öğrenme şeklinde olabilir (Bandura, 1986). Sosyal öğrenme teorisi, insanların gözlem yoluyla davranış kazandıklarını ve daha sonra gözlemlerini gelecekteki davranışlar için kılavuz olarak kullanmak üzere sakladıklarını savunmaktadır. Benzer şekilde, medya mesajları anlamsal olarak ilgili kavramları çağrıştırma yeteneğine sahiptir. Hazırlama olarak bilinen bu medya etkisi, medyada ifade edilen bir fikrin izleyicide anlam bakımından benzer bir fikri harekete geçirebileceğini ima etmektedir. Anderson ve Chachere tarafından yapılan meta-analizlerdeki birçok örnek, şiddete tanık olmanın saldırgan davranış

olasılığını artırdığını göstermektedir (Jo ve Berkowitz, 1994). Bununla birlikte, hazırlamanın daha olası olduđu kořullar vardır: mesajın anlamı amaçlandığı gibi yorumlanmalı, yorum değeri ve gerekçeli olmalıdır, ve mesajın karakteriyle olumlu bir özdeşleşme olması gerekmektedir. Bu kořullar sağlandığı takdirde, barış arayışında toplum yanlısı davranışın ön plana çıkmaması için hiçbir neden yoktur.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MEDYANIN TOPLUMSAL ETKİLERİNE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

3.1. MERMİ KURAMI

1930'ların ortalarında medya araştırmacıları, Medya Etkileri ve Medya Davranışları üzerine ilk teoriyi bulmuşlardır. İkinci dünya savaşları sırasında medya, hem Amerika Birleşik Devletleri'nde hem de Almanya'da insanların zihninde etki yaratmada hayati bir rol oynamaktadır. Almanya Hitler'in Nazileri, film endüstrisini Propaganda için kullanmışlar ve başarıları hakkında Almanların zihninde büyük bir etki yaratan birçok film üretmişlerdir. Daha sonra Amerika Birleşik Devletleri kendi Hollywood'unu da kullanmış ve Almanya'yı Americans Mind'da da etkili olan Kötü güç olarak resmetmek için “Bir Gece Oldu”, “Harika bir hayat” ve” Bay Smith Washington'a gidiyor” gibi filmler üretmiştir. Burada medya izleyicisi mesajları herhangi bir reddetme olmaksızın doğrudan kabul etmektedir.

Medya (sihirli tabanca) mesajı, kendi bilgisi olmadan doğrudan izleyicinin kafasına ateşlemiştir. İzleyicinin zihninde tereddüt etmeden anında tepki vermesine neden olan mesaja “Sihirli Mermi Teorisi” denmektedir.

3.2. SINIRLI ETKİLER MODELİ

Sınırlı etkiler teorisi, medya etkisinin bireysel ve sosyal özelliklere dayandığını ortaya koymaktadır. Buna bir örnek, Lazarsfeld'in iki aşamalı akış teorisidir. Baran (2012 akt. Barındık, 2021), “davranış kanaat önderleri tarafından sınırlandırılmıştır – başlangıçta kendilerini özellikle ilgilendiren konularda medya içeriğini tüketen, onu kendi değerleri ve inançları ışığında yorumlayan ve ardından onu görüşe aktaran insanlar, medyayla daha az sıklıkta teması olan insanlar gibi.” Bu teori, günümüzde medya bilgisini iletmek için kullanılan pek çok farklı ortam olduğu sürece, ancak bu kadar ileri gidebilir. Televizyon, radyo, gazeteler, dergiler, film ve sosyal medya/internet ile giyinme ve başkalarıyla iletişim kurma şeklimizi etkileme yeteneğine sahiptirler (Korkmaz, 1997). Neyin doğru neyin yanlış olduğuna dair algımız, izlediğimiz televizyon programının türünden etkilenebilir. Medyanın insanların hayatları üzerinde ne kadar güçlü olabileceğinin bir örneği Alman

propagandasıdır. Yaratıcı film yapımcıları ve hevesli radyo kişilikleri aracılığıyla Alman erkeklerini orduya katılmaya ikna edebildiler.

3.3. KÜLTÜRLEME KURAMI

George Gerbner ve arkadaşları tarafından ortaya konulan kültürleme kuramı, televizyon etkileri üzerine yapılan en uzun süreli ve en maliyetli araştırma programı olarak kabul edilmektedir. Gerbner televizyonun Amerikan toplumunun merkezi kültür kolu haline geldiğini savunmaktadır. Gerbner vd. "Televizyon alıcısı ailenin anahtar üyesi haline gelmiş, bu üye zamanın çoğunda çoğu öyküyü anlatan bir üyedir" şeklinde ifadede bulunmuşlardır (Oktay, 1995). Gerbner ortalama bir izleyicinin günde dört saat süreyle televizyon izlediğine işaret ederken, bugün bu sürenin daha fazla olduğu aşıkardır. Gerbner uzun süre televizyon izleyenler için televizyonun gerçekte diğer bilgi kaynakları, düşünceler ve bilinç üzerinde tekel yarattığını ve onları kapsadığını belirtmektedir. Gerbner , çok" ve "az" televizyon izleyicilerinin karşılaştırılmasına dayandırılan bir araştırmayı kültürleme kuramının destekleyicisi olarak sunmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

Gerbner kuramına gelen eleştiriler üzerine kuramını yeniden gözden geçirmiş ve kuramına iki kavram eklemiştir: Ana Yol ve Yankılama. Bu kavramlar çok televizyon izlemenin farklı sosyal gruplardan farklı çıktılar verdiği gerçeğini hesaba katan kavramlardır. Gerbner ana yolun, çok televizyon izleme nedeniyle grup içindeki görüşlerin birbirine yaklaşması durumunda ortaya çıktığını söylemektedir. Örneğin, düşük ve yüksek gelir gruplarındaki yoğun televizyon izleyicileri, suç korkusunu ciddi bir kişisel sorun olarak görmektedirler (Oktay, 1995). Her iki gruptaki az televizyon izleyicileri de aynı görüşü paylaşmaktadırlar. Düşük gelirli az televizyon izleyicileri az, her iki kategorideki çok televizyon izleyicileri gibi suç korkusunun bir sorun olduğuna inanmaktadırlar, buna karşın yüksek gelir grubundaki az televizyon izleyicileri suç korkusunun sorun olmadığına inanmaktadırlar. Yankılama, kültürleme etkisinin nüfusun belli bir bölümü için arttırıldığı durumlarda oluşmaktadır (Korkmaz, 1997).

3.4. SESSİZLİK SARMALI KURAMI

Sessizlik sarmalı, insan iletişimi ve kamuoyu araştırmalarında, insanların tartışmalı kamusal meseleler hakkında fikirlerini ifade etme istekliliği teorisi, bu fikirlerin popüler veya popüler olmayan olarak büyük ölçüde bilinçsizce algılanmasından etkilenmektedir. Spesifik olarak, bir kişinin görüşünün popüler olmadığı algısı, kişinin onu ifade etmesini engelleme veya cesaretini kırma eğilimindeyken, popüler olduğu algısı tam tersi bir etkiye sahip olma eğilimindedir (Oktay, 1995).

Teori bağlamında, *kamuoyu* terimi, sosyal izolasyon riski taşımadan kamuoyunda sergilenebilen veya ifade edilebilen veya bazı durumlarda izolasyon tehlikesinden kaçınmak için sergilenmesi gereken fikir veya davranışları ifade etmektedir. Böylece, *kamu* hukuki veya siyasi anlamda değil, herkesin serbestçe erişebildiği veya genel nüfusu veya bir bütün olarak toplumu ilgilendiren bir şey olmaktadır. Bunun yerine kavram, sosyal-psikolojik bir perspektiften, bireylerin eylemlerinin “herkes tarafından görüldüğü” veya “herkes tarafından işitildiği”nin farkında oldukları, yalnızca kendi eylemlerini değil, aynı zamanda sürekli olarak izlemelerini gerektiren bir bilinç durumu olarak yorumlanmaktadır. Buna göre araştırmacılar, kamuoyunu, sosyal sınıftan bağımsız olarak nihai olarak herkes için geçerli olan ve tartışmalı siyasi konulardan moda, ahlak ve değerlere kadar hayatın birçok alanında belirgin olan bir sosyal kontrol biçimi olarak görmüştür. Böyle bir kamuoyu anlayışı, geleneksel anlayıştan önemli ölçüde farklıdır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.5. MODELLEME KURAMI

Kuramın temeli; insanların öğrendikleri birçok bilgiyi, gözlemledikleri örneklerle dayanarak öğrendikleri yönündeki düşüncedir. Çoğu insan, özellikle çocukluk döneminde, çevrelerinde ve kitle iletişimi araçlarında gördükleri davranışları ve alışkanlıkları taklit ederek ve modelleyerek öğrenmekte ve bunları yinelemektedir. Bu yeni öğrenilen hareket ve davranışların olumlu ve istenir davranış ve hareketler olduğuna dair pekiştirici bir etki olduğu taktirde de, bunlar çok daha kalıcı ve sürekli olmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990). Taklit edilen kişiler sadece yakın çevredeki ebeveyn ya da arkadaşlarla sınırlı kalmayarak, sinema, televizyon ya da çizgi romanlardaki hayali kahramanlar da modellenerek taklit edilebilmektedir. Kitle iletişimi araçları çocukların

toplumsallaşma sürecine de katkıda bulunmakta; diğer taraftan sigara, alkol, uyuşturucu kullanımını veya saldırganlık eğilimleri gibi olumsuz alışkanlıkları teşvik edebilmektedir (Korkmaz, 1997).

3.6. ÖZDEŞLESME KURAMI

Kuramı meydana getiren düşünce, modelleme kuramı ile birlikte izlenilen, sevilen kişilerin taklit edilmesi ile birlikte kişinin kendisini özdeşleştirme üzerine eğilimlerin yansıtılmasıdır. İzlenilen kişinin giyimi, davranışları, söylemleri ile birlikte izleyicinin kendisine yön vermesi ve bu sayede benzeşme yaratması beklenmektedir. Bu bakımdan, kitle iletişim araçlarının özdeşleşme açısından önemli rolleri ve etkileri bulunmaktadır (Oktay, 1995).

3.7. UYANDIRMA-KIŞKIRTMA KURAMI

Yine modelleme kuramı ile birlikte, medyanın etkilerine maruz kalan çocukların saldırganlık eğilimlerindeki değişkenliği açıklamak amacıyla kullanılan kuram, çocukların psikolojik ve iletişimsel alanda değişimler yaşadığını ortaya koymuştur. Araştırmalara göre kişiler medyada izledikleri bir görsel tarafından kışkırtıldıkları zaman, bu duygusal hareketlenme meydana getirmekte ve kişinin özel yaşamına da etki etmektedir (Korkmaz, 1997).

3.8. SENARYO VEYA ŞEMA KURAMI

Günlük yaşamda karşılaşmalarına rağmen kişilerin kafalarında olumsuz olaylara karşın senaryolar oluşmaktadır. Psikolojide “kaygı” olarak adlandırılan durumlarda dahi kişi olası kaza ve ölümleri, cinayetleri kurgulayabilmektedir. Haberler ve özellikle korku filmleri ile bireyler zihinlerindeki şemaları daha belirgin hale getirebilmekte ve yeni düşünceler için yeni senaryolar kurgulayabilmektedir (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.9. EKİNLEME KURAMI

Ekinleme teorisine göre, insanların belirli mesajlara sürekli maruz kalmaları sonucunda, kafalarında dünyaya ilişkin benzer ve homojen bir imaj oluşmuştur. Bu

kuram, özellikle televizyonun toplumsal hayattaki önemine işaret ederek, bunun gücü hakkında varsayımlarda bulunmaktadır (Korkmaz, 1997).

3.10. GÜNDEM OLUŞTURMA KURAMI

Gündem oluşturma kuramı kişilerin “ne hakkında” düşünecekleri konusundaki düşüncelerini açıklamayı amaçlar. Araştırmalara göre kitle iletişimi araçlarının belirli konulara verdiği önem ve ağırlık, o konuların önemli olarak addedilmesine ve konuya yönelik gündem oluşturulmasına sebep olmaktadır. Gündem oluşturma kuramı, modelleme kuramı ile birlikte, toplumdaki yeniliklerin yaygınlaşması ve benimsenmesi konusunda mühim ipuçları vermektedir (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.11. TUTARLILIK KURAMI

Tutarlılık kuramı, medyanın kişiler üzerinde niçin bazen belirli etkiler bıraktığını açıklamak için kullanılmaktadır. Kitle iletişim araçları tarafından bizlere sunulanlar bazen değerlerimiz, kültürel tutumlarımız üzerinde tutarsız değişkenliğe neden olmaktadır. Bu durumda, ya verilen bilgiye karşı kendimizi ikna ederiz ya da bu duygularla yaşamayı öğreniriz (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.12. SİYASAL EKONOMİ KURAMI

Kurama göre, medyanın ekonomik çıkarları doğrultusundaki güçlerin, onun faaliyetleri ve yayınları üzerinde de etkili olduğu; ekonomik ve siyasal sistemin birbiriyle sıkı bir ilişki içinde bulunduğu iddia edilmektedir. Kurama göre: Ticari bir medya sisteminde, ekonomik gerekliliklerin baskısı, reklam verenlere uygun belirli bir izleyici kitlesinin yaratılmasını zorunlu kılmaktadır (Korkmaz, 1997).

3.13. SİSTEM KURAMI

Bu kuram, kitle iletişimi araçlarının etkisini açıklamaya çalışan en geniş kapsamlı kuramlardan biridir. Kural belirli bir sosyal sistemin tüm parçalarının birbirine çok sıkı biçimde bağlı olduğu, parçalar üzerinde yapılacak küçük bir değişikliğin ya da etkisinin, tüm sistemi etkileyeceği fikri üzerine dayanmaktadır. Özellikle kitle iletişimi araçlarının

siyasal sisteme ilişkin ve belirli bir iletişim aracının diğer bir iletişim aracı üstündeki etkileri, sistem teorisi yardımıyla açıklanmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.14. İKİ AŞAMALI AKIŞ KURAMI

Lazarsfeld ve Katz tarafından ortaya atılan kuram, medya tarafından iletilen mesajların hedef kitleleri direkt olarak değil, “kamuoyu önderleri” vasıtaları ile etkilemekte olduğunu varsaymaktadır. Yani, diğer nüfusa göre daha aydın ve "uyanık" olan "kamuoyu önderleri" bir takım bilgileri ve haberleri kitle iletişimi araçlarından edinmekte ve daha sonra bunları yüz yüze iletişimle insanlara ileterek onları etkilemektedir (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.15. ÇOK AŞAMALI AKIŞ KURAMI

Kurama göre; çok çeşitli konularda ve dallarda farklı kamuoyu önderleri mevcuttur ve bunlar belirli bir grubu belirli bir konuda etkileme gücüne sahiptir. Örneğe göre kişi sigortalar konusunda uzmandır ve çevresindeki herkesi bu konuda etkileyebilmektedir. Bir öğretim görevlisi uzman olduğu konularda verdiği seminer ve dersleri ile meslektaşlarını ve öğrencilerini etkileyebilmektedir (Korkmaz, 1997).

3.16. KANAAT GRUBU KURAMI

Yaygın kabul gören bu kurama göre, kamuoyu liderlerini tek etki kaynağı olarak görmeyip, bu liderleri kamuoyunun oluşmasındaki unsurlardan yalnızca biri olarak görmektedir. Buna göre “konuşma ve tartışma” üzerinde yoğunlaşarak, bunun kanaatleri kristalize etme konusundaki etkisi vurgulanmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.17. YAYINLAMA KURAMI

Kuramın geliştiricisi E. Rogers'e göre, yeni bir fikri benimseme süreci beş aşamada gerçekleşmektedir (Korkmaz, 1997):

1. Farkındalık: Kişi belirli bir fikrin, ürün, hizmet vs. farkındadır.
2. İlginin Uyanması: Birey, daha fazla bilgi için araştırma içerisinde.
3. Deneme: Birey yeni ürün, hizmet, fikri vs. denemek istemektedir.

4. Değerlendirme: Birey, yeni unsurun kendi çıkarlarına hizmet edip etmediği konusunda karar vermektedir.
5. Benimseme: Birey, yeniliği benimseyerek olumlu kanaate sahip olmaktadır.

3.18. SALDIRGAN ÖRNEKLER TEORİSİ

Teoriye göre ekranda görülen şiddet, izleyicinin heyecanını artırmakta ve varolan öğrenilmiş davranışlar içerisindeki saldırganlık katalizörlerini harekete geçirmektedir (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

3.19. TAKVİYE SALDIRGANLIK TEORİSİ

Bir ortamda varolan davranışları, kitle iletişim araçları ile rahatlıkla şiddete dönüştürebilmektedir. Bu teoriye göre, zaten saldırgan olan kişi, ekranda gördüğü şiddeti, gerçek yaşamda kullanabilmek için bir deneyim olarak görmektedir (Korkmaz, 1997).

3.20. DENEYSEL ÖĞRENME TEORİSİ

Saldırgan davranış, şiddet programı izleyerek öğrenilmektedir. Bu teori daha çok küçük yaşta çocukları hedef almaktadır. Zira öğrenmeye açık çocuklar ve içinde bulundukları ortamın yaşamı öğrenmelerinde kesin olarak etkisi vardır (Korkmaz, 1997).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDET

4.1. ŞİDDET VE AĞ BAĞLANTILI SEMBOLİK ŞİDDET ARASINDAKİ FARK

Öncelikle, genel anlamda şiddet ile ağ tabanlı sembolik şiddetin, çevrimiçi dünyada genel anlamda şiddetin mümkün olmaması anlamında çok farklı olduğu açıktır. Bilgi teknolojisinin gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla birlikte insanlar internet dünyasında yeni bir ortam inşa etmişlerdir. Bu ortam yeni bir toplum olarak adlandırılabilir. Çünkü bu toplumda insanlar gerçek hayatta yapamadıkları birçok şeyi yapabilirler. Gerçek hayat ile sanal hayat arasındaki sınırın giderek daha az fark edilebilir hale geldiği açıktır. Bu boşluk azalıyor olsa da, gerçek dünya ile sanal dünyanın birbirine bağlı olmasına rağmen hala farklı olduğunu anlamak önemlidir (Leblebiciler, 2020).

Genel anlamda şiddetin tezahürü ile ağ bağlantılı sembolik şiddetin tezahürü farklıdır. Birincisi, gerçek hayatımızda fiziksel şiddet; bununla birlikte, ağ bağlantılı sembolik şiddet pek çok farklı yön içerir. Ağa bağlı sembolik şiddet, internette yazılı kelimelerle, dille yayılır, bu da bu şiddeti “yumuşak bir şiddet” yapmaktadır, çünkü başkalarına zarar vermek için güç, silah veya başka araçlar kullanmak zorunda kalınmamaktadır. Bazen sadece kelimeler, büyük fırtınalar yaratmakta ve çok sayıda insana zarar vermektedir. Son olarak, fiziksel şiddet ve ağ bağlantılı sembolik şiddetin etkileri de bazı yönlerden farklıdır. İlkinin etkileri daha doğrudan ve açıktır. Ağa bağlı sembolik şiddet dolaylı bir etkiye neden olmaktadır, ancak bu tür şiddet daha fazla insanı ve daha büyük bir alanı etkileyecektir (Cebecioğlu ve Altıparmak, 2017).

4.2. AĞ BAĞLANTILI SEMBOLİK ŞİDDETİN TANIMI

Ağ bağlantılı sembolik şiddeti tanımlamak özellikle zaman içinde olgunun kapsamlı bir resmini sağlamak için çok önemlidir.

Başlangıçta, ağ bağlantılı sembolik şiddet terimi, çevrimiçi olarak başkalarına taciz etmek ve onlara saldırmak için aşırı dil kullanmasını tanımlamak için kullanılmıştır. Daha spesifik olarak, ağ bağlantılı sembolik şiddet, belirli kişileri çevrimiçi olarak kötüye kullanmak ve onlara saldırmak için konuşmayı kullanan bir saldırı eylemini ifade

etmektedir (Zhao 2009; Huang 2010). Aslında, bu tür radikal duygular, bazı saldırganların gerçek hayatlarından veya çağdaş toplumlarından hoşnutsuzluğunu yansıtmaktadır. Saldırgan bir kez hoşnutsuzluk, hayal kırıklığı veya şikayet yaşadığında, duygularını ifade etmek için ağ kullanacak ve yıpratacaktır (Zhao 2009).

Ağ tabanlı sembolik şiddet, normal fiziksel şiddetin bir uzantısı olduğu kadar, bir tür yumuşak şiddet olarak da değerlendirilmektedir. Ağ bağlantılı sembolik şiddet, çok sayıda saldırganın, grubun normal hayatını (akrabalar ve arkadaşlar dahil) etkilemek için başkalarına saldırmak veya birinin özel bilgilerini ifşa etmek için kışkırtıcı, saldırgan ve iğrenç bir dil yayınlaması veya kullanmasıdır (Cebecioğlu ve Altıparmak, 2017).

4.3. AĞ BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN ANA TÜRLERİ

Ağ bağlantılı sembolik şiddetin üç ana tezahürü vardır:

1. Agresif, aşağılayıcı ve tehdit edici dil: Ağ bağlantılı sembolik şiddetin en tipik türüdür (Zhou 2010). Bazı saldırganlar, duygusal sıkıntıya neden olmak amacıyla, aşağılayıcı ve kışkırtıcı bir dil kullanmaktadır. Bu yazı dilleri, kötü niyetli ve hatta küfürlüdür.
2. Söylenti: Kötü niyetli söylentiler, ağ bağlantılı sembolik şiddetin en önemli parçalarından biridir (Zhou, 2010). Oxford Sözlüğüne göre söylentinin anlamı, “şu anda dolaşan bir hikaye veya belirsiz veya şüpheli gerçeğin raporu” dur. Bilginin doğru olup olmadığı önemli değildir. Söylentideki asıl amaç, mağdura zarar vermek ve huzursuzluğa yol açmaktır.
3. İnternet tabanlı “Adam Avı”: İnternet Adamı Avı, saldırganların İnternet'teki kamu görevlileri ve tanınmış kişiler hakkında olumsuz bilgileri bulmak ve ifşa etmek için aktif olarak işbirliği yaptığı bir eylemdir (Zuo 2009).

4.4. AĞ ÇETESİ

Xu Jin (2008), The Analysis of the Phenomenon of Network Public Opinion Violence adlı makalesinde, ağ tabanlı sembolik şiddetin özünün “ağ çetesinin kolektif davranışı olduğunu savunmaktadır. Tek bir saldırgan, ağ bağlantılı sembolik şiddet yaratmayabilir. Bununla birlikte, kolektif davranış bağlamında, bir kalabalık, bazı özel ortamlarda bir araya gelme ve giderek daha radikal hale gelme eğilimindedir.

2009'da Tecent.com haber merkezi, “Ağ çetresinin tipik özellikleri nelerdir?” sorusuyla ilgili bir çevrimiçi anket gerçekleştirmiş ve şu sonuçlara ulaşmışlardır (akt. Cebecioğlu ve Altıparmak, 2017):

- Başkalarını kasıtlı olarak yaptırıma tabi tutma eğiliminde olan saldırganlar
- Çevrimiçi ortamda her zaman kötü veya kirli dil kullanan saldırganlar
- Başkalarının özel bilgilerini kişilerin izni olmadan ifşa etme
- Tehdit edici ele geçirme
- Kişinin ahlaki karakterini ortaya koyan
- Başkalarının görüşlerini körü körüne iknaya çalışma

4.5. AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN NEDENLERİ

Chen Guojing (2010), ağ bağlantılı sembolik şiddetin nedenini psikoloji perspektifinden analiz etmiştir. Ağa dayalı sembolik şiddetin yaygınlığının oldukça sık olduğunun ve kişilerdeki psikolojik değişimin bunun ana nedenlerinden biri olduğunu öne sürmüştür. Yazar, ağ bağlantılı sembolik şiddet sürecinde üç tür psikolojinin altını çizmektedir. İlk olarak, birey internette tam sürüm alma eğilimindedir. İkincisi, aşağılık duygusu bazı saldırganları internette mantıksız davranışlarda bulunmaya itmektedir. Üçüncüsü grup psikolojisidir.

Tian Juan ve ark. (2012), Üniversite Öğrencileri Arasında Ağa Bağlı Sembolik Şiddet Olgusu Araştırması makalesinde, üniversite öğrencileri çevrimiçi ortamda duygularıyla doğru bir şekilde başa çıkmak için çok genç olduklarından, ağ tabanlı sembolik şiddetin ana propagandacıları olduğuna işaret etmektedir. Üniversite öğrencileri, özgürlüğün peşinden gitme ve kişisel karakterlerini sergileme arzusuna sahiptir. Gerçekten ilgilendikleri bir konuda görüşlerini ifade etmek için sabırsızlanmaktadırlar, bu nedenle konuşmalarını çevrimiçi yayınladıktan sonra sonuçları görmezden gelmeleri kolaylaşmaktadır.

Wu Jiang ve Gu Quan (2006), ağ bağlantılı sembolik şiddet olgusunun sosyal çevre ile yakından ilişkili olduğunu öne sürmektedirler. Ülkelerdeki sosyo-ekonomik boşluklar büyüktür ve nüfusun büyüyen kısımları toplumdaki adaletsiz, yozlaşmış ve gerçeği yansıtmayan olaylardan memnun değildir. Aynı zamanda halk için en önemli şey,

hoşnutsuzluklarını ifade edecek uygun kanalların eksikliğidir. Sonuç olarak, çeşitli çevrimiçi ağlar kendilerini ifade edebilecekleri bir platform haline gelmiştir.

Sun Jian (2009), ağ bağlantılı sembolik şiddetin nedeni hakkında kapsamlı bir araştırma ve analiz yürütmüştür. Saldırganların psikolojik özelliklerinin, internetin özelliklerinin ve medya ortamının ağ bağlantılı sembolik şiddeti şekillendirdiği fikrini savunmaktadır.

Lei Shasha (2010), ağ bağlantılı sembolik şiddetin bilinçli ve bilinçsiz davranışları içerenler olmak üzere iki tür olarak sınıflandırılma eğiliminde olduğunu düşünmektedir. Birincisi, bu kişi veya bu şey toplumda hoşnutsuzluğa neden olduğu için kasıtlı olarak bir kişiyi veya bir şeyi hedef alan ağ bağlantılı sembolik şiddet davranışını ifade etmektedir. Bazı saldırganlar bu süreçte çevrimiçi olarak radikal konuşmalar yayınlamaktadırlar. Bu radikal söylemler, toplumdaki hoşnutsuzluğun ortadan kalkmasıyla otomatik olarak ortadan kalkacaktır. Öte yandan, ağ bağlantılı sembolik şiddetin bilinçsiz davranışı bazı kişilerin yalnızca toplumdan nefret ettikleri için çevrimiçi radikal konuşmalar yayınlamasına atıfta bulunmaktadır. Bu insan grubunun bariz özelliği, suçlayacakları somut bir hedefleri olmayıp çevrimiçi ortamda herhangi birine veya herhangi bir şeye saldırmak için yazılı dil kullanmalarıdır. Bilinçli ve bilinçsiz davranışlar arasındaki diğer bir fark, insanların ağ bağlantılı sembolik şiddet uyguladıktan sonra bazen kendilerini suçlu hissetmeleridir.

4.6. AĞA DAYALI SEMBOLİK ŞİDDETİN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Ağa dayalı sembolik şiddetin toplum üzerindeki etkisi hakkında yaygın bir çalışma ağı mevcut değildir. Yapılan taramalar sonucunda elde edilen çalışmalar şöyledir: Li Xianling (2010), ağlara bağlı sembolik şiddetin modern dil üzerinde büyük bir etkisi olacağını ortaya koymuştur. Başkalarına saldırmak için metaforik hakaret ifadeleri içeren sözcükleri veya sembolleri kullanan kalabalık, son yıllarda yalnızca çevrimiçi değil, çevrimdışı olarak da giderek daha büyük hale gelmiş ve modern dilin saflığını ve sağlığını etkilemenin yanı sıra kafa karışıklığına neden olduğunu öne sürmüştür. Ardından, ağ bağlantılı sembolik şiddetin kişilerarası iletişim için büyük bir meydan okuma yarattığı tespit edilmiştir. Kişilerarası iletişim, toplumda yavaş yavaş nezaket, samimiyet ve doğruluktan yoksun olma eğilimi gösterilmektedir (Arendt, 2014).

Zhao Yanshu (2009), ağ bağlantılı sembolik şiddetin insanların meşru hak ve çıkarlarını ihlal ettiğini, normal yaşamı etkilediğini ve taraflara fiziksel ve duygusal zarar verdiğini düşünmektedir. Özellikle ağ bağlantılı sembolik şiddet, gençlerin sağlıklı büyümesi için çok zararlıdır.

4.7. AĞA BAĞLI SEMBOLİK ŞİDDETİN ÖNLENMESİ

Çağdaş toplumlarda ağ bağlantılı sembolik şiddetin önlenmesi ve iyileştirilmesi konusunda bazı tavsiyeler ve çözümler sunulmaktadır. Öncelikle saldırganların kalitesinin iyileştirmesi gereklidir. Her saldırganın doğru ve yanlış arasında net bir ayırım yapması ve zararlı bilgilere karşı olması gerekmektedir. İkinci olarak, web sitesinin yöneticisi, olumlu ve sağlıklı kamuoyunu yönlendirmek ve şiddet içeren dil ve söylentileri olabildiğince çabuk silmek için sorumluluk almalıdır. Üçüncüsü, hükümet internette ilgili yasa ve yönetmelikleri oluşturmalıdır. Saldırganlar, internet servis sağlayıcıları ve düzenleyiciler ilgili sorumluluğu almalıdır (Arendt, 2014).

Zhao Yanshu (2009), Ağa Bağlı Sembolik Şiddetin Rehberliği Üzerine Araştırma adlı tezinde, ağlar için gerçek isim politikası yürütme olasılığını tartışmıştır. Bir araştırmaya göre, %50'den fazla saldırgan internette gerçek bir isim politikasına itiraz etmiştir çünkü bu insanlar, bu sistemin insanları internet dünyasında özgürlük ve eşitlikten mahrum edeceğini düşünmektedir. Ancak Zhao, gerçek isim politikasının ağ ortamının sağlıklı gelişimine yardımcı olan ağ bağlantılı sembolik şiddet olgusunu kontrol edebileceğini düşünmektedir. Gerçek bir isim politikası yürütmenin avantajları dezavantajlarından çok daha ağır basar. Bu nedenle, hükümet gerçek ad politikasını çevrimiçi olarak deneyebilir (Arendt, 2014).

BEŞİNCİ BÖLÜM

TOPLUMSAL BİR SORUN OLAN ŞİDDET SORUNSALININ MEDYA İLE ETKİLEŞİMİ ÜZERİNE İNCELEME

5.1. ARAŞTIRMA PROBLEMİ

Medya ve toplum ilişkisinden bahsettiğimizde karşımıza çıkan ilk çarpıcı gerçek, medyada tasvir edilen şiddetin insanlar üzerinde nasıl bir etki yaratabildiğidir. 20. yüzyılın başından itibaren bu alanda yapılan tüm araştırmalar, şiddet içeriklerinin bireyleri ve toplumları etkilediğini ortaya koymaktadır.

Şiddetin gazetelerde, televizyonda, sinemada ve günümüzde daha yaygın olarak kullanılan sanal ortamlarda sıklıkla bulunması, daha geniş bir kitleye ulaşma ve finansal çıkarları güvence altına alma ihtiyacından kaynaklanan bir sorundur.

Şiddet kendini satar. İlginçtir, merak uyandırır ve bu nedenle diziler, filmler, haberler, video oyunları ve sosyal medya platformları kolayca bulunabilen bir yer haline gelmiştir. Bu nedenle kitle iletişim araçlarındaki yoğun şiddet düzeyinin bireyleri duyarsızlaştırıp, gerçek hayatta şiddet sıklığını artırıp artırmadığı önemli bir tartışmadır.

Film ve dizilerdeki aksiyon ve şiddet sahnelerine, izleyicinin dikkatini kolayca çekmeye yardımcı oldukları için azami özenin gösterildiğini hepimiz biliyoruz. Bir habere manşet hazırlanırken manşetteki en dikkat çekici özelliğin kullanılması günümüzde de yaygın olarak kullanılmakta ve bu nedenle de içindeki herhangi bir fiziksel şiddet unsuru ön plana çıkmaktadır. En çarpıcı başlık, şiddeti en sert şekilde ifade eden kelimeleri veya cümleleri öne çıkarır. Şiddeti abartan sıfat ve zarflar kullanılmadan haberin kendisi bile hem muhabire hem de okuyucuya zayıf görünebilir.

Şiddet, televizyon, gazete gibi geleneksel kitle iletişim araçlarında veya video oyunları gibi sanal platformlarda kolaylıkla karşılaşılan ve bireyler üzerinde psikolojik etki yaratan bir olgudur. Konuyla ilgili yapılan klinik araştırmalar, şiddete maruz kalan gençlerde şiddet eğilimi, saldırganlık ve içe kapanma gibi istenmeyen davranışların daha yaygın davranış kalıpları olduğunu göstermektedir. Bu durumun en ilginç yanı, şiddetin gerçek hayatta yaşanmasına gerek olmamasıdır. Bir video oyununda, televizyonda veya sinemada şiddet içeren içeriğe maruz kalmak kolaylıkla hemen hemen aynı etkiye sahip olabilir.

Bulgular ayrıca, bu gençlerin suç işlemeye daha yatkın olduklarını göstermektedir. Özetlemek gerekirse, araştırma şiddetin şiddeti ve doğal olarak suçu doğurduğunu gösteriyor. Medya, dolaylı olarak tüm toplumların birçok yönden mücadele etmeye ve önlemeye çalıştığı şiddet olaylarının artmasına yardımcı olmaktadır. Şiddetin medya aracılığıyla öğrenilmesi inanılmaz gibi görünse de, ne yazık ki gerçekte olan budur. Şiddete eğilimin arttığı bir toplumda, kaçınılmaz sonuç, şaşırtıcı olmayan bir şekilde, suç oranlarının artmasıdır. Sonuçta şiddetin taklit yoluyla öğrenildiğini ve birçok suçun ana unsuru olduğunu hepimiz biliyoruz.

Medya aracılığıyla şiddete maruz kalmanın insanlar üzerinde dört temel etkisi vardır. Bunlar saldırganlığa kışkırtma, mağduriyet korkusu, duyarsızlaşma ve iştah etkileri olarak tanımlandı. Bu dört etki, medyadaki şiddetin yol açabileceği olumsuz durumları kavramak için yeterli ipucu veriyor. Duyarsızlaştırıcı etkinin topluma yayılması durumunda gerçek hayatta şiddet mağdurları üzerinde yıkıcı bir etki yaratacağını tahmin etmek zor değil.

Bir toplumda şiddetin yaygınlaşmasına yol açacak en önemli faktör, şiddetin yanlış, zararlı, yasadışı ve suç olarak değil, günlük hayatta normal, doğal ve kabul edilebilir bir olay olarak algılanmasıdır. Bu durumun en önemli destekçileri, bu duyarsızlaşma etkisinin birincil kaynağı olan medya araçlarıdır. Medya, tüm bu şiddeti günlük hayatımıza sokmakta ve bir bütün olarak toplum üzerindeki etkisini serbest bırakmaktadır.

5.2. ARAŞTIRMA GRUBU/ÖRNEKLEM HACMİNİN BELİRLENMESİ

Araştırma evreni Türkiye genelidir. 2021 yılında Türkiye nüfusu TÜİK verilerine göre 84 milyon 680 bin 273 kişidir (TÜİK, 2022). Çalışmada evreni Türkiye’de ikamet eden tüm hanehalkı olarak belirlendi. Dijital ortamda anket yapılacak örneklem büyüklüğü %5 hata payı ve %95 güvenirlilik sınırları içerisinde belirlenmiştir. Örneklemi oluşturan halk kitlesinin homojen olduğu kabul edilmiş ve tesadüfi örneklem metodu benimsenmiştir. Örneklem büyüklüğü 2021 Türkiye nüfusu temel alınarak aşağıdaki formülle yapılan hesaplamalar sonucunda belirlenmiştir (Yamane, 1967).

$$n = \frac{N \cdot P \cdot Q \cdot Z^2}{(N - 1) \cdot d^2 + P \cdot Q \cdot Z^2}$$

$$n = \frac{(84680273) \cdot (0.5) \cdot (0.5) \cdot (1.96)^2}{(84680273 - 1) \cdot 0.05^2 + (0.5) \cdot (0.5) \cdot (1.96)^2} = 386$$

Örneklem büyüklüğü %5 hata payı %95 güven sınırları içinde 386 kişi olarak saptanmış ve hesaplanan büyüklüğün %5'i kadar (19 kişi) ilave edilerek 405 kişide karar kılınmıştır.

Formülünde n = Örnek büyüklüğü, N = Örneklem çerçevesine ait popülasyon sayısı, P = Dijital medya kullanıcısı, Q = Dijital Medya Kullanmayanlar ($1-P$), Z = % $(1-\alpha)$ Z test değeri, α = önem düzeyi, d = hata (0.05) payıdır. Z Güven katsayısı (%95'lik güven katsayısı, 1,96 alınmıştır). Mümkün olduğunca büyük örnekle anket çalışması yapabilmek için Dijital medya kullananlar ve kullanmayanlar 0,5 olarak kabul edilmiştir. %95 önem seviyesinde %5 hata payı ile ana kütleyi temsil edebilecek örnek büyüklüğü 386 olarak hesaplanmış ve bu büyüklüğün %5 hata payı kadar (386+19) ilave edilerek 405 kişi belirlenmiştir.

Böylece araştırmanın evrenini, Türkiye'de tüm medya araçlarını kullanan 13-75 yaş arası 405 birey oluşturmuştur. Sorular Google Form üzerinden kullanıcılara yöneltilmiş ve 10.12.2021-02.02.2022 arasında 405 katılımcıya ulaşılmıştır.

5.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu çalışmada nicel ve nitel analiz yöntemi kullanılmıştır. Nicel analiz (QA), davranışı anlamak için matematiksel ve istatistiksel modelleme, ölçüm ve araştırmayı kullanan bir tekniktir. Nicel analistler, sayısal bir değer açısından belirli bir gerçekliği temsil eder.

Araştırmada bağımsız değişken olarak yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve medeni durumdan oluşan kesikli değişkenler yer almaktadır. Niteliksel araştırma yöntemi olarak hazırlanan anket bilgi formu kullanılmıştır. Anket formu Barındık (2021) tarafından oluşturulan bir defalık araştırma niteliği taşıdığı için kesitseldir. Bu araştırmanın verileri Barındık (2021) tarafından hazırlanan "İnternet Kullanıcılarına Yönelik Dijital Şiddet" isimli anket ile elde edilmiştir. Anketin ilk kısmında bireylerin internet kullanım alışkanlıklarını belirlemek amacıyla "internet kullanım sıklıklarının neler olduğu", "internet kullanımı sırasında kendilerini güvende hissedip hissetmedikleri", "internetin hayatlarına yön verip vermediği", "sosyal medya uygulamalarını hangi kimlik ile kullandıkları" ve "sosyal medya profil kullanımının gizliliği" ile ilgili 5 maddelik soru hazırlanmıştır. Anketin ikinci kısmında, bireylerden hayatlarının bir döneminde maruz

kalabilecekleri 18 maddelik dijital şiddet örnekleri 5’li likert olarak “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sıklıkla”, “Her zaman” şeklinde verilmiş ve ankete katılım sağlayan bireylerden maruz kaldıkları dijital şiddet örneklerini işaretlemeleri istenmiştir. Anketin üçüncü kısmında, dijital şiddet örneklerine maruz kalındığı zaman karşılaşılan güçlükler 12 maddelik 5’li likert olarak “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sıklıkla”, “Her zaman” şeklinde verilmiş ve ankete katılım sağlayan bireylerden maruz kaldıkları dijital şiddet örnekleri karşısında hangi güçlüklerle karşılaştıklarını işaretlemeleri istenmiştir. Anketin dördüncü kısmında, ankete katılım sağlayan bireylere, “Karşılaştığınız bu sorunla ilgili olarak aşağıda belirtilen ifadelerden hangilerini yaptınız?” sorusu yöneltilmiş ve 11 maddeden oluşan seçenekleri çoklu olarak işaretlemeleri istenmiştir. Bununla birlikte bireylerden dijital şiddet karşısında herhangi bir yerden ya da kişiden yardım talep etmeme nedenlerini içeren 10 maddelik seçenekleri de çoklu olarak işaretlemeleri istenmiştir. Anketin son kısmında ise ankete katılım sağlayan bireylerin demografik özelliklerini belirlemek üzere cinsiyet, yaş aralığı, ilişki durumu, yaşanılan yer, eğitim düzeyi, çalışma durumu ve gelir düzeyi olmak üzere toplam 7 maddelik soru hazırlanmıştır. Ayrıca cinsiyet, yaş aralığı, ilişki durumu, eğitim düzeyi ve internet kullanım sıklığı ile ilgili bilgiler birer kontrol değişkeni olarak kullanılmış ve dijital şiddet ile aralarındaki ilişki incelenmiştir.

5.4. VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmacı tarafından Google Formlar üzerinden hazırlanan “İnternet Kullanıcılarına Yönelik Dijital Şiddet” isimli anket ile elde edilen veriler öncelikli olarak Google Formlar üzerinden ‘.xlsx’ uzantılı Microsoft Excel dosyası olarak alınmıştır. Dijital ortamda ve ulusal bazda yapılan anket çalışmasıyla elde edilen yatay kesit verileri çalışmanın ana materyalini oluşturmaktadır. Anket çalışmasından elde edilen yatay kesit verileri istatistiki ve ekonometrik yöntemlerle analiz edilmiştir. İstatistik analizler için paket program olarak SPSS 22, Yapısal Eşitlik Modellemesi için LISREL 8.72 paket programı kullanılmıştır.

5.5. ARAŞTIRMANIN GÜVENİLİRLİĞİ

Araştırmada kullanılan ölçeğin araştırmayı ne derecede iyi temsil ettiğinin ve sonuçların ne derece güvenilir olacağının araştırılması amacı ile güvenilirlik çalışması uygulanacaktır. Bu nedenle yapılan analizler sonucunda 15 madde ile son hali verilen ölçeğin alt boyutlarına ve tamamına ilişkin güvenilirlik analizleri sonuçları yapılmıştır.

Tablo 5.1. Güvenilirlik Analizi Sonuçları

Ölçekler	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
<i>Dijital Şiddet</i>	,929	18
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	,913	12

Tablo 5.1’de görüldüğü üzere araştırmada kullanılan ölçeklerin Cronbach’s Alpha güvenilirlik katsayısı 0,929 ve 0,913 olarak bulunmuştur. Bu değerler iki ölçeğin güvenilirliğinin yüksek derece (%93 ve %92) olduğunu göstermektedir. Diğer bir ifade ile araştırmada kullanılan ölçeklerin araştırmayı temsil etme gücünün yüksek derecede güvenilir olduğunu söylemek mümkündür.

5.6. METOT

5.6.1. Kuramsal Çerçeve

5.6.1.1. Yapısal Eşitlik Modeli

Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM): anket çalışmaları ve diğer veri kaynaklarından toplanan gözlenen (ölçülen, açık) değişkenler ile gizil (gözlenemeyen, ölçülemeyen) değişkenler arasındaki korelasyonel ve nedensel ilişkileri teorik ve kurgusal modellerle test edilmesini sağlayan bir istatistik yaklaşımıdır. Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM) gözlenen ve gizil (gözlenemeyen, latent) değişkenler arasındaki nedensel ilişkilerin araştırılmasında kullanılan kapsamlı bir istatistiksel tekniktir (Reisinger & Turner, 1999); Yılmaz, 2004). YEM’in temel özelliği, teorik çerçevede oluşturulan model ile yapılması ve gizil değişkenler arasında bir ilgileşimin varlığını kabul etmesidir. Yine Yapısal Eşitlik Modellemesi verileri analiz ederken istatistiki ölçüm hatalarını hesaba katar. Yapısal Eşitlik Modellemeleri çok değişkenli karmaşık modeller tasarlamak, tahmin ve test edilmek için uygun bir analiz yöntemidir. Model; gizil ve gözlenen değişkenlerin direkt

ve dolaylı etkilerini ortaya koyabilmektedir. Yapısal Eşitlik Modellemesi yönteminde temel amaç; teorik bir modelle önceden belirlenen bir ilişkiyi, olay ve olguların sistemli ve sıralı ilintisini izleyerek; sürecin veriler tarafından doğrulanıp doğrulanmadığını araştırır (Keskin & Keleş, 2018).

Yapısal eşitlik modellemesi, Açıklayıcı Faktör Analizi, Doğrulayıcı Faktör Analizi, Yol Analizi, ekonometrik analizlerden Çoklu Regresyon Analizleri ve Eşanlı Denklem Modellerinden hareketle ortaya çıkmıştır. YEM’de kullanılan temel istatistik kovaryanstır ve değişken ortalamaları da dikkate alınır. Yapısal Eşitlik Modellemesi, kovaryans yapı matrisi ile modeli test eden çok değişkenli istatistiksel bir tekniktir (Kline, 2005). YEM modellemesi aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır (Keskin & Keleş, 2018):

1. Teorik bir model ortaya koymak,
2. Ortaya konulan teorik modelin, nedensel ilintilerini gösteren diyagramı hazırlamak,
3. Hazırlanan diyagramı ölçüm ve yapısal modellere çevirmek
4. Yapısal modelin sonuçlarının yorumlamak, sonuç ve çıkarımlarda bulunmak,
5. Yapısal modelin uygunluk ölçütlerini hesaplamaktır.

Yapısal Eşitlik Modellemesi, karmaşık (çok değişkenli) ilişkiler hakkında fikir geliştirmek ve değerlendirmek için iyi bir araçtır (Grace, 2006).

Model tanımı ve kurgusu: Yapısal Eşitlik Modellemesinin ilk aşaması model tanımıdır. Model oluşturma süreci, gözlenen ve gizil değişkenler arasında olduğu kabul edilen kompleks ilişkilerin betimlenmesi ile başlar. Gözlenen değişkenler araştırmacının sahada doğrudan gözlemleyebildiği veya ölçebildiği veri (data) olarak tanımlanmaktadır. Gizil değişkenler (latent) ise bir ölçüm veya gözlemi yapılmamış, soyut yapı ve ilişkiler olarak modelde yer alır. Gizil değişkenler, sahadan elde edilen gözlenen değişkenlerle betimlenir ve modelde bir gizil değişkenin betimlenmesi en az iki gözlenen değişken gerçekleşir. Model geliştirilmesi süreci ise teorik kurgusu yapılmış olan bir modeldeki gizil değişkenlerin gözlenen değişkenlerle açıklanmaya çalışması ve aralarındaki nedensel ilişkilerin betimlenmesi sürecidir. YEM’de model oluşturma; modelde var olan tüm değişkenlere ait parametrelerin birlikte tanımlanması ve kurgulanmasıdır. YEM’in “Yapısal Model” ve “Ölçüm Modeli” olmak üzere iki bileşeni vardır. Ölçüm Modeli, gizil değişkenler arasındaki yönsüz (korelasyonel) ilişkilerin hesap edildiği modeldir. Ölçüm

Model’inde bütün parametreler serbesttir. Ölçüm Modeli YEM analizlerinin başlangıcını oluşturur (Anderson & Gerbing, 1988). Yapısal Model’de ise gizil değişkenler arasında ilişki, ilişkinin yönü ve etkisi tanımlanır ve modeldeki parametrelerin sabitlenir.

Modelin tahmin ve testi: YEM’de model tanımlaması yapıldıktan sonra gözlenen değişkenler üzerinden gizil değişkenler hesaplanır. YEM’de veriler ile model arasındaki fark, hata veya artık (residual) olarak adlandırılmaktadır. Modelin test edilmesinde ilk görev, veri ile model arasındaki uygunluk derecesinin saptanmasıdır. Buna bağlı teorik modelin yapısı düzenlenir ve daha sonra gözlenen veriler bu tasnif edilmiş yapı modeli ile test edilir. Model tahmini, veriler kullanılarak veri kovaryans matrisinin bulunması ile başlar. Sırasıyla standardize edilmiş regresyon katsayıları (faktör yük değerleri) bulunur.

Çıkarım teknikleri: YEM’de birçok çıkarım tekniği bulunmaktadır. YEM’deki amaç, modele ilişkin tahmini kovaryans matrisi ile gerçek verilere ilişkin kovaryans matrisi arasındaki farkın (artık matrisi) minimize edilmesidir. Bu işlemler yineleme mantığı dayalıdır.

Yapısal Eşitlik Modellemesi’nin matematiksel yapısı: Bu tez çalışmasında kullanılan (LISREL) yapısal denklem modelleri, Lineer Yapısal İlişkiler Modelinin (*L*inear *S*tructural *R*ELationships) İngilizce açılımını ifade etmektedir. YEM bir dizi matematiksel model ve açılımlardan oluşmaktadır. Bağımlı gizil değişkenlere ait gözlenen değişkenler için oluşturulan doğrusal eşitlikler aşağıdaki gibidir;

$$y = A^y \cdot \eta + \varepsilon$$

y : Bağımlı gizil değişkenlere ait gözlenen değişkenler vektörü,

A^y : Bağımlı gizil değişkene ait gözlenen değişkenlerin katsayılar matrisi,

η : Bağımlı gizil değişkene ait gözlenen değişkenlerin katsayılar matrisi,

ε : Bağımlı gizil değişkenlere ait gözlenen değişkenlerin hata vektörüdür.

Yapısal model için oluşturulan doğrusal eşitlikler aşağıdaki gibidir;

$$\eta = \Gamma \cdot \xi + B \cdot \eta + \zeta$$

Γ : Bağımsız gizil değişkenlerin etkilediği bağımlı gizil değişkenlerin regresyon katsayıları matrisi,

B : Bağımsız gizil değişkenlerin etkilediği bağımlı gizil değişkenler arasındaki regresyon katsayıları matrisi,

ζ : Bağımlı gizil değişkenlere ait, bağımsız gizil değişkenler tarafından etkilenmeyen hata matrisidir.

$$x = \Lambda^x \cdot \xi + \sigma$$

x : Gözlenen değişkenler matrisi,

Λ^x : Bağımsız gizil değişkenlerin etkilediği, ölçülen bağımsız değişkenlere ait katsayılar matrisi,

ξ : Bağımsız gizil değişken,

σ : Bağımsız gizil değişkene ait gözlenen değişkenlerin hata vektörüdür (Keskin & Keleş, 2018).

Modelin istatistiksel uygunluğu: YEM analizlerinde kullanılan istatistik ve ekonometri paket programlarının çokluğu farklı ve fazla sayıda ve türde uyum istatistiği de vermektedir. Bunlar Ki-kare (R^2) uyum iyiliği (Chi-Square Goodness of Fit) testi, uyum iyiliği indeksi (Goodness of Fit Index) ve karşılaştırmalı uyum indeksi (Comperative Fit Indices)'dir. İstatistik testleri için elde edilen uygunluk değerleri 0 ile 1 arasında değişir ve değerler 1'e ne kadar yakın olursa modelle veri arasındaki uyum o kadar iyi demektir. Yapısal Eşitlik Modellemesinde veri ile model arasındaki uyumu değerlendirmede kullanılan ölçüm kriterlerinden diğer birisi de Ki-kare uyum indeksleridir. Ki-kare/serbestlik derecesi (X^2/DF), p değeri ve RMSEA (Ortalama hata karekök yaklaşımı- Root - mean-square error approximation) değerleri veri ile model arasındaki uyumu gösterirler. Söz konusu Ki-kare/serbestlik uyum indeksinin sıfıra yakın olması ya da 5'in altında bir değer alması iyi uyum göstergesidir. Yine RMSEA değerinin 0,10'dan küçük olması gerekmektedir ve p'nin; $p < 0$ olması veya $p\text{-value} = 0.00$ olması gerekir (Schumacker & Lomax, 2004).

Modelin varsayımları: Yapısal Eşitlik Modelleri yedi varsayım içermektedir. Bunlar;

1. Gözlenen değişkenler çok değişkenli normal dağılıma sahiptir.
2. Gizil değişkenler çok değişkenli normal dağılıma sahiptir
3. Gizil değişkenlerin kendi arasında ve gözlenen ve gizil değişkenler arasında doğrusal ilişkiler vardır.
4. Aykırı değerlerin vardır.

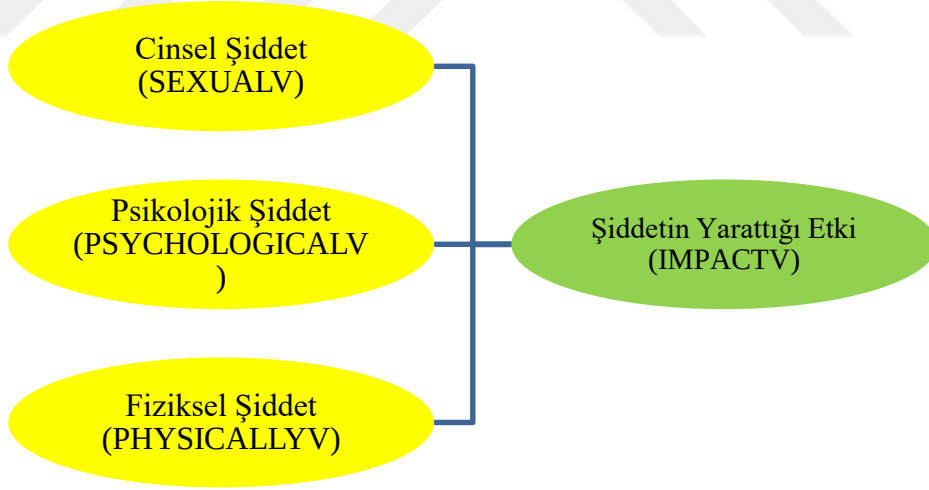
5. Hata terimleri korelasyonsundur.
6. Çoklu doğrusal bağlantı sorununu yoktur ve
7. Yeterli örneklem büyüklüğüne sahiptir (Keskin & Keleş, 2018).

Bu tez çalışması internet ortamında dijital şiddet ve bu dijital şiddete maruz kalanlarda oluşan duygusal ve psikolojik etkiyi bütüncül bir model ile analiz etmeyi hedeflemiştir. Dijital şiddetin ölçümüne yönelik kurgulanan modelde bağımlı dışsal gizil değişken “**Dijital Şiddetin Yarattığı Etki**”dir. Modelin içsel gizil değişkenleri aşağıda verilmiştir.

Model: Bireylerde duygusal ve psikolojik etki yaratan dijital şiddet; yani içsel gizil bağımlı değişkenler;

- Cinsel Şiddet [SEXULV]
- Psikolojik Şiddet [PSYCHOLOGICALV]
- Fiziksel Şiddet [ABNB]

Dışsal gizil değişken, içsel gizil ve gözlenen değişkenleri gösteren araştırmanın teorik modeli Şekil 5.1’de verilmiştir.



Şekil 5.1. Dijital Şiddet Modeli

5.6.2. Modelin Ölçekleri

5.6.2.1. Dijital Şiddetin Yarattığı Etki

Bütün ölçekler beşli likert yapıdadır. Hiçbir zaman 1, Nadiren 2, Bazen 3, Sıklıkla 4, Her zaman 5 puanla değerlendirilmiştir. Dijital şiddetin yarattığı etki ölçeği anket soruları Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 5.2. Şiddetim Yarattığı Etki

Model Kodu	Ölçek Soruları
I1	Şaşkın/Çaresiz/Güçsüz hissettim
I2	Sinirlendim/Öfke duydum
I3	Utanç duydum
I4	Endişelendim/Kaygılandım
I5	İntikam almak istedim
I6	Panikledim/Korku duydum
I7	Üzüntü duydum/Ağladım
I8	Kendimi suçladım
I9	Kendime olan güvenimi kaybettim
I10	İnsanlarla görüşmeyi kestim
I11	İntihara kalkıştım
I12	Toplum içine giremedim

5.6.2.2. Cinsel Şiddet

Ölçekte yer alan anket soruları çalışmanın bütünü ve kaynak çalışmalar dikkate alınarak hazırlanmıştır.

Tablo 5.3. Cinsel Şiddet

Model Kodu	Ölçek Soruları
C1	Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden isteğiniz dışında cinsel içerikli mesaj, e-mail, fotoğraf veya video aldınız mı?
C2	Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden mesaj/arama yoluyla cinsel veya fiziksel şiddet tehditleri aldınız mı?
C3	Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden fiziksel özellikleriniz, cinsel kimliğiniz veya herhangi bir özelliğiniz ile ilgili sizi rahatsız eden yorumlar aldınız mı?
C4	Seksüel davranışlarınız geleneklere, dinlere veya doğanın geneline ters düşüyor diye sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?
C5	Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında internet üzerinden yayıldı mı?
C6	Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?

5.6.2.3. Psikolojik Şiddet

Ölçek soruları çalışmanın bütünü ve kullanılan kaynaklar dikkate alınarak özgün bir şekilde hazırlanmıştır.

Tablo 5.4. Psikolojik Şiddet

Model Kodu	Ölçek Soruları
P1	E-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden mesaj yoluyla veya sosyal medya paylaşımlarınızın altında kişisel hayatınızla ilgili uygunsuz sorular soruldu mu?
P2	Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden rahatsız edici/istemediğiniz bir mesaj aldınız mı?
P3	Sosyal medya profil akışlarınız ya da WhatsApp gibi uygulamalar üzerinden son görülme tarihi gibi bilgileriniz takip/kontrol edildi mi veya edildiğini hissettiniz mi?
P4	Yaptığınız yer bildirimleri aracılığıyla konumunuz tespit edilerek isteğiniz dışında takip edildiniz mi ya da edildiğinizi hissettiniz mi?
P5	Şiddete maruz kaldığınızda bu şiddeti hak ettiğiniz ima edilerek sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?
P7	Sosyal medya hesaplarınıza ya da e -mail adreslerinize başkaları tarafından girilmeye çalışıldı mı ya da çalışıldığını hissettiniz mi?

5.6.2.4. Fiziksel Şiddet

Ölçek soruları kaynak çalışmalar dikkate alınarak özgün bir şekilde hazırlanmıştır.

Tablo 5.5. Fiziksel Şiddet

Model Kodu	Ölçek Soruları
F4	Hakkınızda internet üzerinden yanlış bilgiler yayıldı mı?
F6	Cep telefonunuz üzerinden ısrarlı bir şekilde aranarak rahatsız edildiniz mi?
F7	Başkalarıyla yaptığınız özel konuşma ya da yazışmalarınız isteğiniz dışında internet üzerinden yayıldı mı?
F8	Başkalarıyla yaptığınız özel konuşma ya da yazışmalarınız isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?
F9	Kişisel bilgileriniz kullanılarak adınıza sosyal medya hesapları ya da e -mail adresleri açıldı mı?
F10	Casus yazılımlar kullanılarak sosyal medya hesaplarınızın ya da e -mail adreslerinizin şifresi kırılarak veya bilgisayarınıza ya da telefonunuza erişilerek bilgileriniz çalındı mı?

ALTINCI BÖLÜM

BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

6.1. KATILIMCILARA AİT BULGULAR

Araştırmaya dijital ortamda katılanların demografik ve sosyoekonomik özellikleri aşağıda bir tablo halinde verilmiştir. Tablo 6.1’de katılımcıların demografik ve sosyoekonomik özellikleri yer almaktadır.

Tablo 6.1. Anket Katılımcılarının Genel Demografik Yapısı

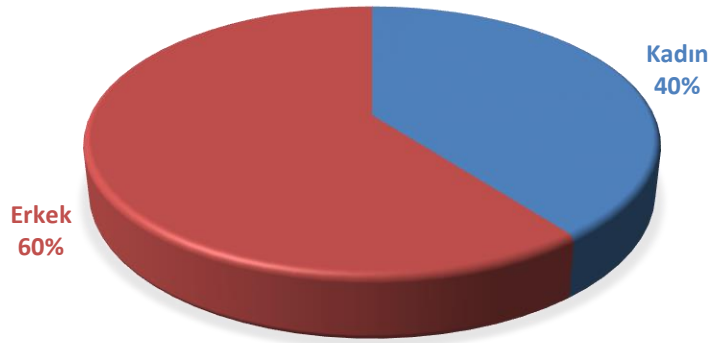
Cinsiyet	n (Frekans)	Oran %
Kadın	161	39.8
Erkek	244	60.2
Toplam	405	100
Yaş		
13-17	14	3.5
18-30	185	45.7
31-45	108	26.7
46-60	98	24.2
Toplam	405	100
Eğitim		
Lise öncesi	7	1.7
Lise	76	18.8
Üniversite	249	61.5
Y. Lisans doktora	73	18
Toplam	405	100
İlişki Durumu		
Evli	158	39
İlişkisi var	6	1.5
Ayrı	57	14.1
Bekar/İlişkisi yok	184	45.5
Toplam	405	100
Yaşadığı Yer		
Büyükşehir	34	8.4
İl	3	0.7
İlçe	26	6.4
Kasaba	67	16.5
Köy	275	67.9
Toplam	405	100

Tablo 6.1. (Devamı)

Gelir		
1000 TL altı	93	23
1000-2000 TL	37	9.1
2000-3000 TL	29	7.2
3000-4000 TL	39	9.6
4000-5000 TL	52	12.8
5000 TL üstü	155	38.3
Toplam	405	100
Çalışma Durumu		
Şuan düzenli işi var	166	41
Düzenli işi yok	20	4.9
İşsiz	219	54.1
Toplam	405	100

Kaynak: Orijinal hesaplama

Tablo 6.1’de araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyetlerine ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin %39,8’inin kadın, ve %60,2’sinin erkek olduğu anlaşılmaktadır. Bu bilgilere göre araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun erkek olduğu anlaşılmaktadır.

**Şekil 6.1.** Araştırmaya Katılan Katılımcıların Cinsiyetlerine İlişkin Dağılımlara Ait Pasta Grafiği

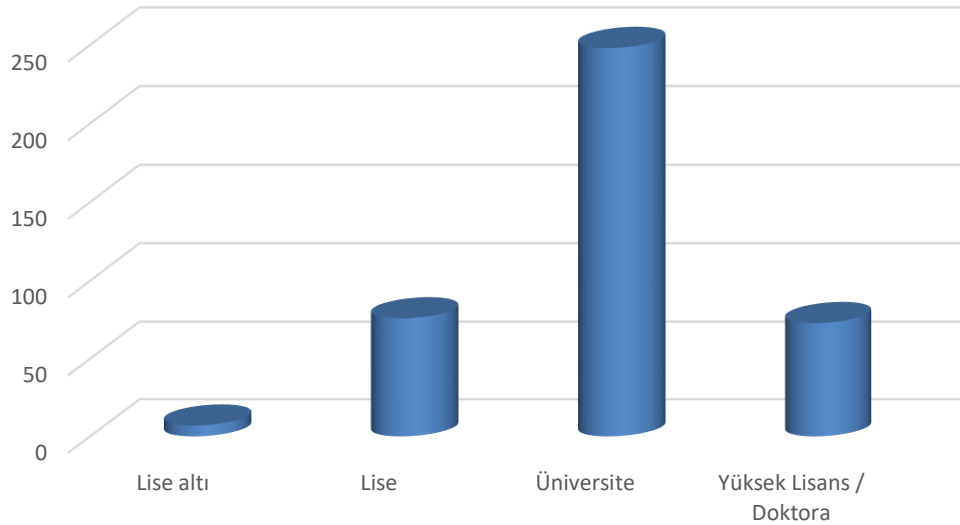
Şekil 6.1’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan katılımcıların çoğunluğunun erkek olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6.1’de araştırmaya katılan bireylerin yaşlarına ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre araştırmaya katılan katılımcıların %3,5’inin 13-17

yaşları arasında, %45,7'sinin 18-30 yaşları arasında, %26,7'sinin 31-45 yaşları arasında, %24,1'inin 46-60 yaşları arasında olduğu anlaşılmaktadır. Bu bilgilere göre bireylerin çoğunluğunun 18-30 yaşları arasında olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6.1'de görüldüğü üzere araştırmaya katılan katılımcıların medeni durumlarına ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre araştırmaya katılan bireylerin %39'unun evli, %1,5 ilişkisinin olduğu, %14,1'inin ayrı ve %45,5'inin de bekâr olduğu anlaşılmaktadır. Bu bilgilere göre bireylerin çoğunluğunun evli olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6.1'de görüldüğü üzere araştırmaya katılan bireylerin eğitim durumlarına ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre bireylerin %1,7'sinin lise altı mezunu, %18,8'inin lise mezunu, %61,5'inin üniversite mezunu ve %18'inin de Yüksek Lisans / Doktora mezunu olduğu anlaşılmaktadır. Bu bilgilere göre bireylerin çoğunluğunun Üniversite mezunu olduğu anlaşılmaktadır.

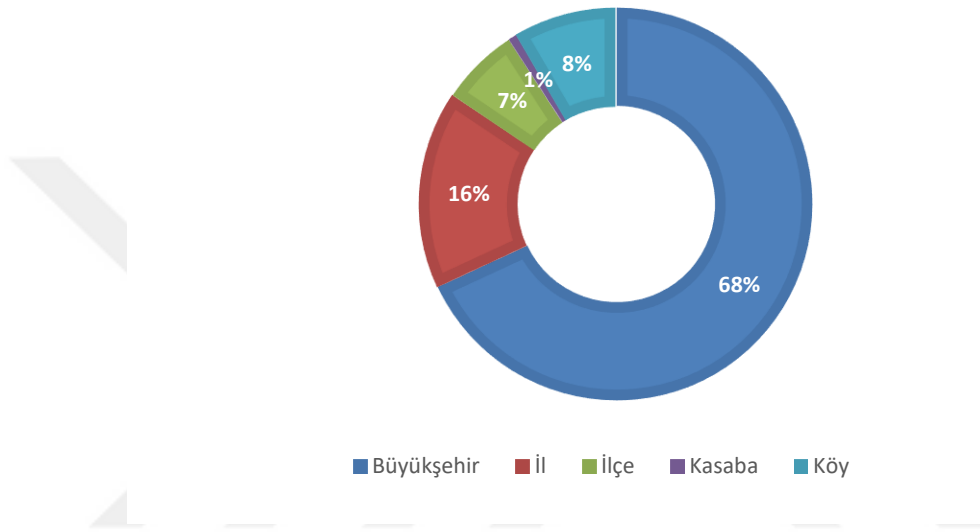


Şekil 6.2. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Eğitim Durumlarına İlişkin Dağılımlara Ait Bar Grafiği

Şekil 6.2'de görüldüğü üzere araştırmaya katılan bireylerin eğitim durumları bar grafiği yardımı ile incelenmiş ve bireylerin büyük çoğunluğunun üniversite mezunu olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 6.1’de araştırmaya katılan katılımcıların gelir düzeylerine ait dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun gelir düzeyinin 5000 Tl üzerinde olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6.1’de araştırmaya katılan katılımcıların yaşadığı yerlere ait dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre araştırmaya katılan bireylerin büyük çoğunluğunun büyükşehirde yaşadıkları anlaşılmaktadır.



Şekil 6.3. Araştırmaya Katılan Katılımcıların Yaşadıkları Yerlere İlişkin Dağılımlara Ait Pasta Grafiği

Şekil 6.3’de araştırmaya katılımcıların yaşadıkları yerlere ait dağılımlar pasta grafiği ile gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre bireylerin büyük çoğunluğunun büyükşehirde yaşadıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 6.1’de anket katılımcılarının çalışma durumuna bakıldığında düzenli işi olanların %41, düzenli iş olmayanların %4,9 ve işsizlerin oranının ise %54,1 olduğu görülmektedir.

Dijital şiddeti ve dijital şiddetin etkisini konu alan bu çalışmada anket katılımcılarının internet kullanım durumu Tablo 6.2’de verilmiştir.

Tablo 6.2. Katılımcıların İnternet Kullanım Durumu

Günlük internet kullanım sıklığı	n (Frekans)	Oran %
Bir saatten az	19	4.7
1-2 saat	83	20.5
3-4 saat	136	33.6
5-6 saat	81	20
6 saatten fazla	86	21.2
Toplam	405	100
İnternette gezinirken kendinizi güvensiz hissediyor musunuz?		
Evet	108	26.7
Kısmen	247	61
Hayır	50	12.3
Toplam	405	100
İnternet hayatınıza yön veriyor mu?		
Evet	82	20.2
Kısmen	202	49.9
Hayır	121	29.9
Toplam	405	100
Sosyal medyayı hangi kimlikle kullanıyorsunuz?		
Anonim/Sanal kimlik	31	7.7
Gerçek kimlik	374	92.3
Toplam	405	100
Sosyal medya hesaplarınızı nasıl kullanıyorsunuz?		
Gizli/Kilitli	140	34.6
Herkese açık	265	65.4
Toplam	405	100

Kaynak: Orijinal hesaplama

Tablo 6.2’de araştırmaya katılan bireylerin günlük internet kullanım sıklıklarına ait dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre araştırmaya katılan bireylerin %4,7’si günlük 1 saatten az internet kullandığı, %20,5’inin günlük 1-2 saat arasında internet kullandığı, %33,6’sının günlük ortalama 3-4 saat arasında internet kullandığı, %20’sinin günlük ortalama 5-6 saat internet kullandığı ve %21,2’sinin de günlük ortalama 6 saat üzerinde internet kullandığı anlaşılmaktadır. Bu bilgilere göre araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun günlük ortalama 3-4 saat arasında internet kullandıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 6.2’de araştırmaya katılan bireylerin internette gezinirken kendisini güvensiz hissetme durumlarına göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre bireylerin %12,3’ünün internette gezinirken kendisini güvensiz hissettiği, %61’inin kendisini güvensiz hissetmediği ve %26,7’sinin de kendisini kısmen güvensiz hissettiği anlaşılmaktadır.

6.2. DEĞİŞKENLER ARASI İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ

Araştırmaya katılan bireylerin internet ve cep telefonu kullanımı sırasında maruz kaldıkları dijital şiddetin boyutlarını belirlemek ve şiddete verilen tepkiler ile şiddetin kişilerin hayatlarında yarattığı etkileri tespit etmek amacı ile parametrik ve parametrik olmayan bazı testler uygulanacaktır.

6.2.1. Bireylerin Cinsiyetleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.3. Bireylerin Cinsiyetleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait İki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	N	$\bar{x}$	t Testi		
				t	Sd	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Kadın	160	26,2438	-1,155	402	,249
	Erkek	244	27,4508			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Kadın	160	19,2938	1,870	402	,082
	Erkek	244	17,8607			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin cinsiyetleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin cinsiyetleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.3’de araştırmaya katılan bireylerin cinsiyetleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik t testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin cinsiyetleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H₀ hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin cinsiyetleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.2. Bireylerin Günlük İnternet Kullanım Sıklıkları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.4. Bireylerin Günlük İnternet Kullanım Sıklıkları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	977,009	4	244,252	2,343	,054
	Gruplar İçi	41595,691	399	104,250		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	207,724	4	51,931	,908	,459
	Gruplar İçi	22813,194	399	57,176		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.4'te araştırmaya katılan bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H₀ hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.3. Bireylerin İlişki Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.5. Bireylerin İlişki Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	298,765	3	99,588	,942	,420
	Gruplar İçi	42273,936	400	105,685		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	1199,815	3	399,938	7,331	,000*
	Gruplar İçi	21821,103	400	54,553		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin ilişki durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin ilişki durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.5’de araştırmaya katılan bireylerin ilişki durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki

ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin ilişki durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” için anlamlılık değeri ($p>\alpha=0,05$) ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p<\alpha=0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle bireylerin ilişki durumları ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır.

Bu farklılıkların hangi gruplardan kaynaklandığının araştırılması amacı ile LSD testi uygulanmış ve test sonucuna göre ilişkisi olan veya bekâr olan bireylerin evli bireylere göre şiddete tepki düzeylerinin daha az olduğu anlaşılmaktadır.

6.2.4. Bireylerin Yaşları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.6. Bireylerin Yaşları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	347,131	4	86,783	,820	,513
	Gruplar İçi	42225,570	399	105,828		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	493,079	4	123,270	2,183	,070
	Gruplar İçi	22527,840	399	56,461		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin yaşları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin yaşları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.6’da araştırmaya katılan bireylerin yaşları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin

incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin yaşları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H_0 hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin yaşları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.5. Bireylerin Yaşadıkları Yerler ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.7. Bireylerin Yaşadıkları Yerler İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	250,601	4	62,650	,591	,670
	Gruplar İçi	42322,100	399	106,070		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	136,225	4	34,056	,594	,667
	Gruplar İçi	22884,693	399	57,355		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H_0 : Bireylerin yaşadıkları yerler ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H_1 : Bireylerin yaşadıkları yerler ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.7’de araştırmaya katılan bireylerin yaşadıkları yerler ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin yaşadıkları yerler ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H_0 hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin yaşadıkları yerler ile

“Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.6. İnternetin Bireylerin Hayatına Yön Verme Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.8. İnternetin Bireylerin Hayatına Yön Verme Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	554,784	2	277,392	2,647	,072
	Gruplar İçi	42017,916	401	104,783		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	559,624	2	279,812	4,995	,007*
	Gruplar İçi	22461,294	401	56,013		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: İnternetin bireylerin hayatına yön verme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: İnternetin bireylerin hayatına yön verme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.8’de internetin araştırmaya katılan bireylerin hayatına yön verme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre internetin araştırmaya katılan bireylerin hayatına yön verme durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” için anlamlılık değeri ($p > \alpha = 0,05$) ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p < \alpha = 0,05$) olduğu

elde edilmiştir. Bu nedenle internetin araştırmaya katılan bireylerin hayatına yön verme durumları ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır.

Bu farklılıkların hangi gruplardan kaynaklandığının araştırılması amacı ile LSD testi uygulanmış ve test sonucuna göre internetin hayatına daha fazla yön verdiğini ifade edilen bireylerin diğer bireylere göre şiddete tepki düzeylerinin daha az olduğu anlaşılmaktadır.

6.2.7. Bireylerin Gelir Düzeyleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.9. Bireylerin Gelir Düzeyleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonuçları

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	399,169	5	79,834	,753	,584
	Gruplar İçi	42173,531	398	105,964		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	830,348	5	166,070	2,979	,012*
	Gruplar İçi	22190,571	398	55,755		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin gelir düzeyleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin gelir düzeyleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.9’da bireylerin gelir düzeyleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin gelir düzeyleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” için anlamlılık değeri ($p > \alpha = 0,05$) ve “Şiddete Tepki Ölçeği”

arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p < \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle bireylerin gelir düzeyleri ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır.

Bu farklılıkların hangi gruplardan kaynaklandığının araştırılması amacı ile LSD testi uygulanmış ve test sonucuna göre gelir düzeyi düşük olan bireylerin diğer bireylere göre şiddete tepki düzeylerinin daha az olduğu anlaşılmaktadır.

6.2.8. Bireylerin İnternette Gezinirken Kendisini Güvende Hissetme Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.10. Bireylerin İnternette Gezinirken Kendisini Güvende Hissetme Durumları İle Dijital Şiddet Ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	23,547	2	11,774	,111	,895
	Gruplar İçi	42549,153	401	106,108		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	49,813	2	24,906	,435	,648
	Gruplar İçi	22971,106	401	57,285		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.10’da araştırmaya katılan bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi

üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H_0 hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.9. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Kimlikleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.11. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Kimlikleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Bağımsız İki Örneklem T Testi

Boyut	Gruplar	N	$\bar{x}$	t Testi		
				t	Sd	p
Dijital Şiddet	Anonim/Sanal Kimlik	31	26,9032	-,039	402	,969
	Gerçek Kimlik	373	26,9786			
Şiddete Verilen Tepkiler	Anonim/Sanal Kimlik	31	21,9677	1,960	402	,059
	Gerçek Kimlik	373	18,1340			

Hipotezler;

H_0 : Bireylerin sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H_1 : Bireylerin sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.11’de araştırmaya katılan bireylerin sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik t testi uygulanmıştır. Bu test

sonucuna göre bireylerin sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p>\alpha=0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H_0 hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.10. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Şekilleri ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.12. Bireylerin Sosyal Medyayı Kullanma Şekilleri İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Bağımsız İki Örneklem T Testi

Boyut	Gruplar	N	$\bar{x}$	t Testi		
				t	Sd	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gizli/Kilitli	264	25,8598	-2,760	402	,126
	Herkese Açık	140	29,0714			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gizli/Kilitli	264	18,9318	1,999	402	,096
	Herkese Açık	140	17,4786			

Hipotezler;

H_0 : Bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H_1 : Bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.12’de araştırmaya katılan bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik t testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p>\alpha=0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H_0 hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.11. Bireylerin Eğitim Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.13. Bireylerin Eğitim Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	253,920	3	84,640	,800	,494
	Gruplar İçi	42318,781	400	105,797		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	169,564	3	56,521	,989	,398
	Gruplar İçi	22851,354	400	57,128		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin eğitim durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin eğitim durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.13’de araştırmaya katılan bireylerin eğitim durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin eğitim durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H₀ hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin eğitim durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

6.2.12. Bireylerin Çalışma Durumları ile Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişki

Tablo 6.14. Bireylerin Çalışma Durumları İle Dijital Şiddet ve Şiddete Verilen Tepkiler Algısına Etkisi Tutumlarına Ait Görüşleri Arasındaki İlişkiye Ait Anova Testi Sonucu

Boyut	Gruplar	KT	sd	KO	F	p
<i>Dijital Şiddet</i>	Gruplar Arası	792,405	2	396,202	3,803	,073
	Gruplar İçi	41780,296	401	104,190		
	Toplam	42572,700	403			
<i>Şiddete Verilen Tepkiler</i>	Gruplar Arası	317,599	2	158,800	2,805	,062
	Gruplar İçi	22703,319	401	56,617		
	Toplam	23020,918	403			

Hipotezler;

H₀: Bireylerin çalışma durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

H₁: Bireylerin çalışma durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi görüşleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 6.14’de araştırmaya katılan bireylerin çalışma durumları ile dijital şiddet ve şiddete verilen tepkiler algısına etkisi üzerine tutumları ile ilgili görüşleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacı ile parametrik anova testi uygulanmıştır. Bu test sonucuna göre bireylerin çalışma durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” arasındaki ilişkiler için anlamlılık değerleri ($p > \alpha = 0,05$) olduğu elde edilmiştir. Bu nedenle H₀ hipotezi reddedilememiştir. Diğer bir ifade ile bireylerin çalışma durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

Tablo 6.15. Dijital Şiddete Maruz Kalan Bireylerin Sorunla Karşılaştıklarında Yaptıkları Davranışlara Ait Dağılımlar

Boyutlar	Frekans	Yüzde %
Sosyal medya hesaplarımı gizledim	24	5,9
Sosyal medya hesaplarımı, e-mail adreslerimi, cep telefonu numaramı değiştirdim	48	11,9
Kişileri sosyal medya hesaplarımda deşifre ederek çevremi uyardım	31	7,7
Kişileri sosyal medya uygulamaları üzerinden şikâyet ettim	48	11,9
Polise/savcılığa/mahkemeye başvurdum	64	15,8
Kişileri engelledim	48	11,9
Mesajları sildim	16	4,0
Arkadaşlarımla paylaştım	16	4,0
Ailemle paylaştım	31	7,7
Psikiyatriste/psikoloğa başvurdum	31	7,7
Hiçbir şey yapmadım	47	11,6
	404	100

Tablo 6.15’de araştırmaya katılan bireylerin internet ortamında dijital şiddete maruz kaldıktan sonra bu olaydan sonra yaptıkları hareketlere ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre bireylerin çoğunluğunun bu olaya ilişkin polis/savcılık/mahkemeye başvurduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6.16. Dijital Şiddete Maruz Kalan Bireylerin Sorunla Karşılaştıklarında Yardım Talep Etmeme Nedenlerine Ait Dağılımlar

Boyutlar	Frekans	Yüzde %
Kendi başıma idare ettim	37	9,2
Olayı unutmaya çalıştım	24	5,9
Ciddi bir olay değildi	66	16,3
İnanılmayacağını düşündüm	19	4,7
Hukuka güvenmedim	32	7,9
Aynı şeyin tekrar yapılacağından korktum	44	10,9
Söylemeye çekindim	42	10,4
Yakın çevremın duymasından korktum	22	5,4
İlişkimin bitmesinden korktum	52	12,9
Toplum içinde itibarımı kaybedeceğimden/dışlanmaktan korktum	67	16,3
	405	100

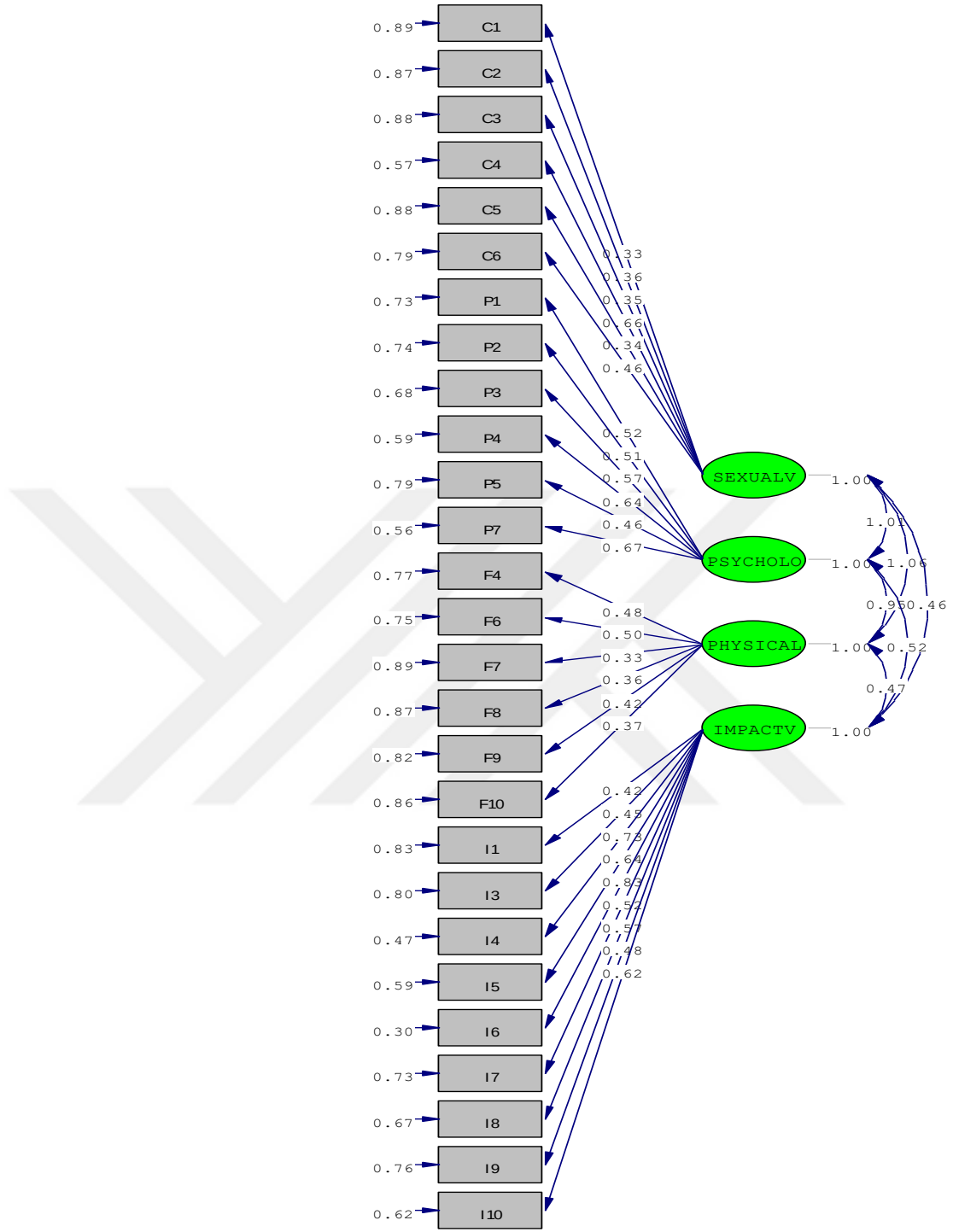
Tablo 6.16’da araştırmaya katılan bireylerin internet ortamında dijital şiddete maruz kaldıktan sonra bu olaydan sonra yardım talep etmediler ise nedenlerine ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlara göre bireylerin çoğunluğunun bu olaya ilişkin yardım talep etmeme nedenlerinin bu olayın ciddi bir olay olmadığını düşünmesi veya toplumdan dışlanacağı korkusunun olduğu anlaşılmaktadır.

6.3. YAPISAL EŞİTLİK MODELİ ANALİZ VE BULGULARI

6.3.1. Ölçüm Modeli

Yapısal Eşitlik Modellemesi (YEM) faktör analizi, çoklu regresyon ve kanonik korelasyon gibi farklı istatistik ve ekonometri yöntemlerinin bir birleşimi olarak tanımlanmaktadır (Pallant, 2020; İlhan & Çetin, 2014). YEM, gözlenen ve gizil değişkenleri tek bir model içerisinde birleştirmekte ve gizil değişkenleri gözlenen değişkenler ile tanımlamaktadır. Bu yönüyle faktör analizini, çok sayıda bağımlı ve bağımsız değişken içinde bulundurmasıyla kanonik korelasyonu ve değişkenler arasındaki nedensellik ilişkilerini tanımlaması yönüyle de regresyon analizini içermektedir (Tabachnick vd, 2007; İlhan & Çetin, 2014). YEM’in, faktör analizi, regresyon analizi ve kanonik korelasyon gibi farklı istatistiksel tekniklerin bir birleşimi olarak ifade edilmesi, yol analizi (pafh analizi), DFA (ölçüm modeli) ve yapısal model gibi değişik analiz ve incelemelere imkan tanımaktadır. Ölçüm modeli DFA olarak da isimlendirilmektedir ve gözlenen değişkenler ile bu gözlenen değişkenler aracılığıyla oluşturulan modelle ölçüldüğü kabul edilen yapı ya da yapılar arasındaki ilişkileri test etmek için kullanılmaktadır (İlhan & Çetin, 2014).

Dijital şiddetin yarattığı etkiyi gösteren ölçüm modeli Şekil 6.4 ve Şekil 6.5’de verilmiştir. Ölçüm modelinde standardize edilmiş faktör yük değerleri ve t değerleri gösterilmiştir. Modelin gizil değişkenleri, Dijital şiddetin yarattığı etki [IMPACTV], Cinsel Şiddet [SEXUALV], Psikolojik Şiddet [PSYCHOLOGICALV], Fiziksel Şiddet [IMPACTV]’ ten oluşmaktadır.



Chi-Square=572.00, df=318, P-value=0.00000, RMSEA=0.044

Şekil 6.4. Dijital Şiddetin Yarattığı Etki Çözüm Modeli

Dijital şiddetin yarattığı etki çözüm modeli için X^2/DF değeri 1.79 olarak hesaplanmıştır (572/318). Hesaplanan değer kabul edilebilir olup beşten küçüktür. RMSEA değeri 0.10'dan daha küçük 0.044 olarak hesap edilmiştir ve kabul edilebilir bir

değerdir. Model p değeri, $p < 0,0000$ olduğu için %5 önem seviyesinde istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur.

“Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” çözüm modelinde “Cinsel Şiddet Gizil Değişkeni” gözlenen değişkenlerinden “Seksüel davranışlarınız geleneklere, dinlere veya doğanın geneline ters düşüyor diye sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?-C4” ve “Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?-C6” en önemli faktörler olarak bulunmuştur.

Modelde, “Psikolojik Şiddet Gizil Değişkeni” gözlenen değişkenlerinden “Yaptığınız yer bildirimleri aracılığıyla konumunuz tespit edilerek isteğiniz dışında takip edildiniz mi ya da edildiğinizi hissettiniz mi?-P4” ve “Sosyal medya hesaplarınıza ya da e -mail adreslerinize başkaları tarafından girilmeye çalışıldı mı ya da çalışıldığını hissettiniz mi?-P7” en önemli faktörleri olarak belirlenmiştir.

Çözüm modelinde “ Fiziksel Şiddet Gizil Değişkeni” gözlenen değişkenlerinden “Hakkınızda internet üzerinden yanlış bilgiler yayıldı mı?-F4” ve “Cep telefonunuz üzerinden ısrarlı bir şekilde aranarak rahatsız edildiniz mi?-F6” faktörleri en önemli faktörler olarak tespit edilmiştir.

Yine modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki Gizil Değişkeni” gözlenen değişkenlerinden “Endişelendim/Kaygılandım-I4” ve “Panikledim/Korku duydum-I6” gizil değişkenleri en önemli faktörler olarak bulunmuştur.

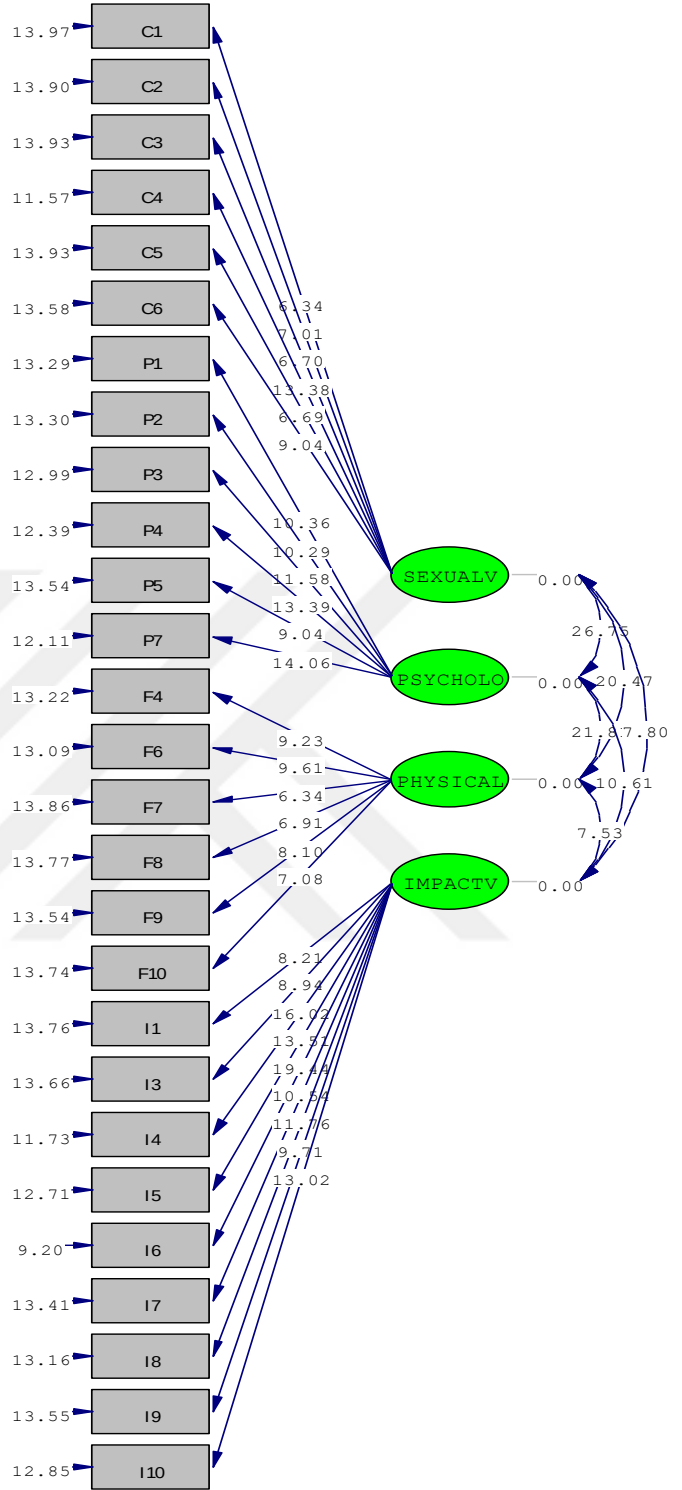
Ölçüm modeli içindeki gizil değişkenlerin (ölçeklerin) korelasyon matris tablosu Tablo 6.17’de aktarılmıştır. Değişkenler arasında çok yüksek bir korelasyonun varlığı saptanmıştır.

Tablo 6.17. Modelin Korelasyon Matrisi

	SEXUALV	PSYCHOLO	PHYSICAL	IMPACTV
SEXUALV	1.00			
PSYCHOLO	0.98 (0.04) 2670	1.00		
PHYSICAL	0.99 (0.05) 20.47	0.94 (0.04) 21.81	1.00	
IMPACTV	0.48 (0.06) 8.33	0.57 (0.05) 12.57	0.50 (0.06) 8.28	1.00

Kaynak: Orijinal hesaplama

Ölçüm modelinin t değerlerini gösteren Şekil 6.5 aşağıda yer almaktadır. Değerler (± 1.96) değerinin üzerinde olduğunda modelde istatistiki olarak önemli olmaktadır.



Chi-Square=572.00, df=318, P-value=0.00000, RMSEA=0.044

Şekil 6.5. Çözüm Modeli t Değerleri

Ölçüm modeli t değerleri ve standardize edilmiş faktör yük değerleri ile katılımcılarla yapılan likert ölçekli anketlerden elde edilen verilere ait ortalama, standart sapma ve güvenirlik testleri Tablo 6.18’de verilmiştir.

Tablo 6.18. Ölçüm Modeli Değerleri

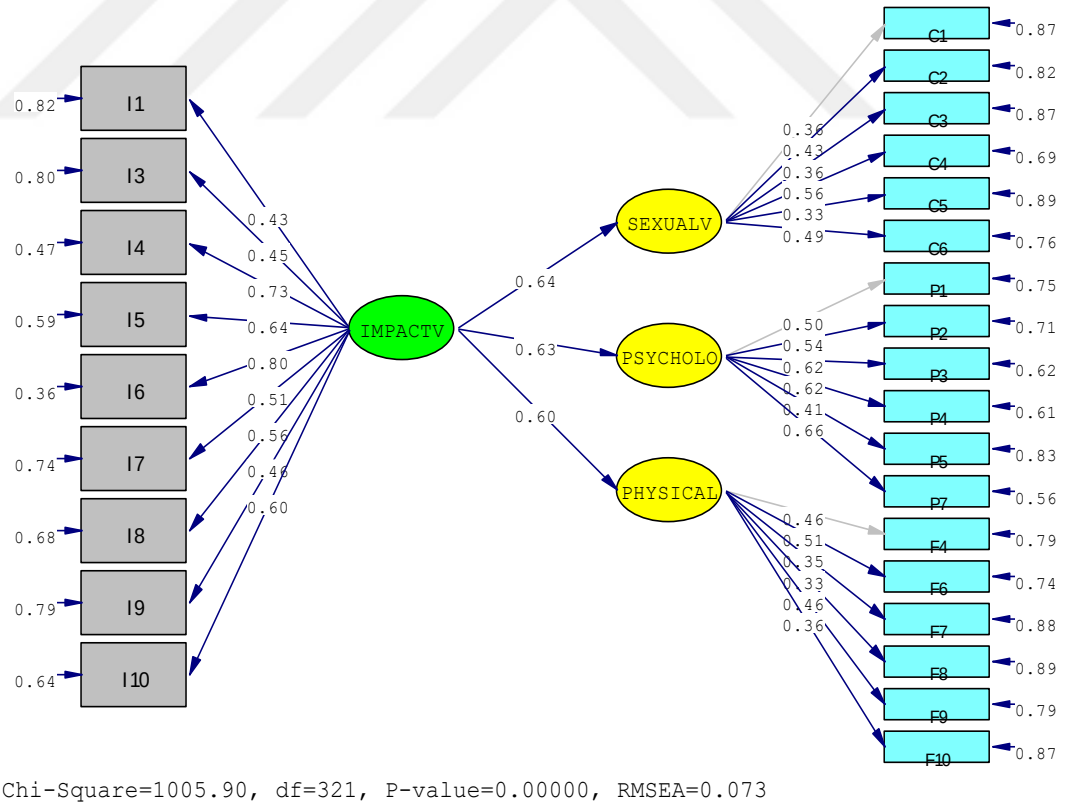
Gözlenen Değişkenler	Ortalama	Standart Sapma	t değeri	Faktör Yük Değerleri	Cronbach’s Alpha Değeri
<i>Dijital Şiddetin Yarattığı Etki (IV)</i>					
I1	1.7926	1.13296	8.21	0.42	0.854
I3	1.8691	1.27627	8.94	0.45	0.855
I4	1.8617	1.03438	16.02	0.73	0.848
I5	1.5358	0.97839	13.51	0.64	0.850
I6	1.6247	0.96081	19.44	0.83	0.848
I7	1.7852	1.15860	10.54	0.52	0.854
I8	1.7333	1.16806	11.76	0.57	0.852
I9	1.5556	1.10579	9.71	0.48	0.856
I10	1.4222	0.87427	13.02	0.62	0.853
<i>Cinsel Şiddet (CV)</i>					
C1	2.1259	1.20496	6.34	0.33	0.856
C2	1.7235	1.21971	7.01	0.36	0.854
C3	1.9160	1.36537	6.70	0.35	0.855
C4	1.2642	0.71187	13.38	0.66	0.851
C5	1.7086	1.23643	6.69	0.34	0.856
C6	1.6519	1.16031	9.04	0.46	0.853
<i>Psikolojik Şiddet (PV)</i>					
P1	1.7457	1.14624	10.36	0.52	0.850
P2	2.1432	1.18957	10.29	0.51	0.850
P3	2.0000	1.25272	11.58	0.57	0.850
P4	1.4543	0.86803	13.39	0.64	0.850
P5	1.5704	1.17865	9.04	0.46	0.854
P7	1.7580	0.99041	14.06	0.67	0.849
<i>Fiziki Şiddet (FV)</i>					
F4	1.7358	1.30567	9.23	0.48	0.853
F6	2.1383	1.27646	9.61	0.50	0.851
F7	1.6148	1.24669	6.34	0.33	0.857
F8	1.5728	1.15517	6.91	0.36	0.856
F9	1.6321	1.16486	8.10	0.42	0.854
F10	1.6099	1.12395	7.08	0.37	0.855

Kaynak: Orijinal hesaplamalar

Bütün gözlenen değişkenlerin t değerleri +1.96'dan büyük çıktığı için %5 önem seviyesinde önemli bulunmuştur. Güvenirlilik sonuçları 0.80 üzeri bulunduğu için oldukça güvenilirdir. Güvenirlilik için en çok kullanılan yöntem olarak Cronbach's Alpha katsayısı hesaplamasıdır. Cronbach's Alpha Katsayısının değerlendirilmesinde kullanılan kriterler; $0.00 \leq \alpha < 0.40$ ölçek güvenilir değil, $0.40 \leq \alpha < 0.60$ ölçek düşük güvenilir, $0.60 \leq \alpha < 0.80$ oldukça güvenilir, $0.80 \leq \alpha < 1.00$ yüksek derecede güvenilir olarak değerlendirilmektedir.

6.3.2. Yapısal Model

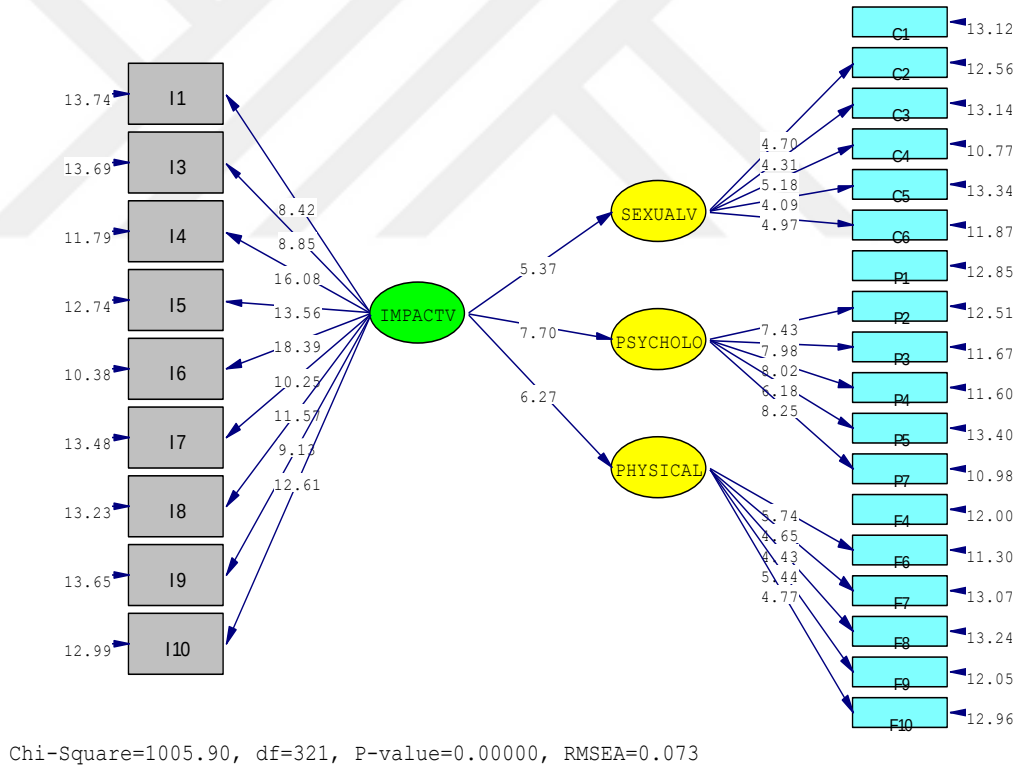
Yapısal model (Doğrulayıcı Faktör Analizi) DFA'yı andırmasına rağmen, DFA'dan farkı, gizil değişkenler arasındaki açıklayıcı ilişkileri göstermesidir. Yapısal model ile gizil değişkenler arasındaki ilişkiler test edilir. Şekil 6.6'da dijital ortamda "Cinsel Şiddet", "Psikolojik Şiddet" ve "Fiziki Şiddet"e maruz kalan bireyler üzerinde bu şiddet türlerinin yarattığı etkiyi gösteren yapısal model verilmiştir.



Şekil 6.6. Dijital Şiddet Türleri ve Dijital Şiddetin Yarattığı Etki

Yapısal Model’de Dijital Şiddetin Yarattığı Etki [IMPACTV] dışsal gizil değişken ile modeldeki içsel gizil değişkenler arasında ilişkilerin yönü etki miktarı görülmektedir. “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki [IMPACTV]” ile içsel gizil değişkenler arasında pozitif yönlü farklı düzeylerde ilişkiler mevcuttur. Bu ilişkiler “regresyon” olarak ifade edilen ve bağımlı dışsal değişkenin içsel değişkenler tarafından hangi yönde ve ne şiddette etkilendiğini gösteren ilişkilerdir. Regresyon katsayıları hesaplanırken, modelde yer alan her bir içsel gizil değişkenin dışsal gizil değişken üzerindeki etkisi ve yönü hesaplanır. Bu etkinin yönü ve katsayısı dışsal gizil değişken üzerindeki içsel gizil değişkenin etkisini vermektedir.

Şekil 4.4’te yapısal modele ait t değerleri verilmiştir. Gizil değişkenlerin t değerlerinin ± 1.96 ’dan büyük olduğu ve istatistikî olarak %5 önem seviyesinde anlamlı olduğu bulunmuştur.



Şekil 6.7. Dijital Şiddet Türleri ve Dijital Şiddetin Yarattığı Etki T Değerleri

Yapısal modelde (Chi-Square/Degree of Freedom) X^2/DF değeri 3.13 olarak hesaplanmıştır (1005.90/321). Bu değer 5’ten daha küçük olduğu için kabul edilebilir değerler içerisinde. RMSEA değeri 0.073’dir ve 0.10 daha düşük olduğu için kabul

edilebilir seviyededir. Model p değeri ise; $p < 0,0000$ olduğu için %5 önem seviyesinde istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur.

Şekil 6.6 ve Şekil 6.7’de verilmiş olan yapısal modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Cinsel Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.64$; $t = 5.37$) etki yarattığı görülmektedir. Modelde gözlenen değişkenlerin en önemlileri; “Seksüel davranışlarınız geleneklere, dinlere veya doğanın geneline ters düşüyor diye sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?-C4” ve “Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?-C6” olarak bulunmuştur.

Yapısal modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Psikolojik Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.63$; $t = 7.70$) etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Modelde gözlenen değişkenlerin en önemlileri; “Yaptığınız yer bildirimleri aracılığıyla konumunuz tespit edilerek isteğiniz dışında takip edildiniz mi ya da edildiğinizi hissettiniz mi?-P4” ve “Sosyal medya hesaplarınıza ya da e -mail adreslerinize başkaları tarafından girilmeye çalışıldı mı ya da çalışıldığını hissettiniz mi?-P7” olarak yer almıştır.

Yine yapısal modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Fiziksel Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.60$; $t = 6.27$) etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Modelde gözlenen değişkenlerin en önemlileri; “Hakkınızda internet üzerinden yanlış bilgiler yayıldı mı?-F4” ve “Cep telefonunuz üzerinden ısrarlı bir şekilde aranarak rahatsız edildiniz mi?-F6” olarak tespit edilmiştir.

Yapısal modelde Dijital Şiddet’e maruz kalanların en çok hisstığı korku ve dayranış türü; “Endişelendim/Kaygılandım-I4”, “İntikam almak istedim-I5” ve “Panikledim/Korku duydum-I6” olarak bulunmuştur.

Yapısal Eşitlik Modellemesi’nde test edilecek teorik yapıyla veri setinin uyumu “uyum indeksleri” kullanılarak belirlenir (Keskin & Keleş, 2018). Teorik model ile veri setinin uyumluluğunu gösteren model değerleri ve kriterler aşağıdaki Tablo 6.19’da verilmiştir. Uyum indekslerindeki değerlerin “uygunluk ölçütü” içerisinde olması veri seti ile model arasındaki uyumun çok iyi olduğunu göstermektedir. Tabloda görüldüğü gibi

çalışmada model değerleri uyum ölçütleri içerisinde. Çalışma modeli ile veri setinin uyumludur.

Tablo 6.19. Uyum İndeksleri

Uyum indeksi	Model değeri	Uygunluk ölçütü
χ^2/df	3.13	$0 \leq \chi^2/df \leq 5$
RMSEA	0.073	$0.00 \leq RMSEA \leq 0.10$
GFI	0.91	$0.90 \leq GFI \leq 1$
AGFI	0.89	$0.85 \leq AGFI \leq 1$
NFI	0.92	$0.90 \leq NFI \leq 1.00$
NNFI	0.96	$0.90 \leq NNFI (TLI) \leq 1.00$
RFI	0.91	$0.90 \leq RFI \leq 1.00$
CFI	0.97	$0.90 \leq CFI \leq 1.00$
IFI	0.97	$0.90 \leq IFI \leq 1.00$

Kaynak: Orijinal hesaplama

SONUÇ

Medya şiddeti, kitle iletişim araçları aracılığıyla çeşitli şekillerde ortaya çıkmaktadır. Gerçeği yansıtan ya da daha doğrusu bir yapılanma süreci içinde aktaran TV programlarının dışında gazete, dergi, özellikle rap müzik vb. alanlarda şiddet temsilleri gözlemlenmektedir. Aynı şekilde oyuncaklarda ve video oyunlarında da şiddet fark edilebilmektedir. Tüm bunlara ek olarak filmler de kendilerine bir kategori oluşturmaktadır. Ayrıca bilgisayar oyunlarının yanı sıra pornografi başta olmak üzere internet içeriklerinden de söz edilebilir. Genel olarak medya metinleri içeriklerine odaklanıldığında, şiddetin görsel temsiline olmadığı herhangi bir gösterime neredeyse hiç rastlanmamaktadır (Yanikkaya, 2009). Bu noktada, potansiyel olarak şiddet içerikli içerikten kaçmak için küçük bir fırsat var gibi görünmektedir.

Medyada şiddet her geçen gün daha erişilebilir hale gelmektedir. Toplumda medya şiddetine maruz bırakan çok sayıda video ve görselle ilgili gerekli önlemler alınmalıdır. Şiddet içeren içeriğe zararlı davranış yaratan bir faktör olarak bakmak yerine, bireyleri nasıl proaktif bir vatandaş olacakları konusunda eğitmenin ve yaşamlarındaki uyarı işaretlerini veya şiddet eylemlerini tanımlama üzerine farkındalık oluşturma yolları aranmalıdır. Örneğin, psikolog LR Huesmann, “çocukların medya şiddetine karşı tutumlarını değiştirmeyi” ve genç yaşta saldırganlıklarını azaltmayı başarmıştır. Bu, çocukların şiddetin kendilerini olduğu kadar diğer insanları da nasıl etkilediğini anlamalarıyla oluşmaktadır. Günümüzde pek çok makale, şiddet içeren içeriğin nasıl şiddet içeren davranışlara yol açtığından bahsetmektedir.

Bu tezin amacı medyada şiddetin bireylerin mental sağlığı üzerinde etkilerinin öngörülebilir olası etkilerini araştırmak ve sonuçlar doğrultusunda öneriler geliştirmektir. Bu kapsamda 405 katılımcıya Google Form üzerinden anket formu dağıtılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun günlük ortalama 3-4 saat arasında internet kullandıkları anlaşılmaktadır. Bu dağılımlara göre bireylerin %12,4’ünün internette gezinirken kendisini güvensiz hissettiği, %60,9’unun kendisini güvensiz hissetmediği ve %26,7’sinin de kendisini kısmen güvensiz hissettiği anlaşılmaktadır.

Araştırma sonucuna göre bireylerin cinsiyetleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

Bireylerin günlük internet kullanım sıklıkları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı gözlemlenmiştir.

Bireylerin ilişki durumları ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır.

Bireylerin yaşları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca bireylerin yaşadıkları yerler ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

İnternetin araştırmaya katılan bireylerin hayatına yön verme durumları ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir.

Bireylerin gelir düzeyleri ile dijital şiddet algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olmadığı ancak şiddete tepki düzeyleri ile ilişki durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırma sonucuna göre bireylerin internette gezinirken kendisini güvende hissetme durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır. Ayrıca sosyal medyayı kullanma kimlikleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Bireylerin sosyal medyayı kullanma şekilleri ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı görülmüştür. Bununla birlikte eğitim durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır. Bireylerin çalışma durumları ile “Dijital Şiddet Ölçeği” ve “Şiddete

Tepki Ölçeği” ile ilgili görüşleri arasında istatistiksel olarak farklılık olmadığı anlaşılmaktadır.

Yapısal model sonuçları incelendiğinde; dijital şiddete maruz kalan bireylerde “dijital şiddet” derin etkiler oluşturmaktadır. Yapısal modelde Dijital Şiddet’e maruz kalanların en çok hisstığı korku ve dayranış türü; “endişeye kapılma”, “kaygılanma”, “intikam almak isteme”, “panikleme” ve “korku duyma” olarak tespit edilmiştir.

Yapısal modelden elde edilen diğer bir sonuç; internet ve sosyal medya kullanıcı bireylerin yaygın bir şekilde “Cinsel Şiddet”e uğradığı ve bu “Cinsel Şiddet”in bireyler üzerinde derin etkiler yarattığıdır. Yapısal modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Cinsel Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.64$; $t = 5.37$) etki yarattığı görülmektedir. Bireylerin en fazla maruz kaldıkları “Cinsel Şiddet” türü; “seksüel davranışlarının geleneklere, dinlere veya doğanın geneline ters düştüğü için sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirilme” ve “kişisel fotoğraf, video ya da bilgilerinin isteği dışında başkalarına gönderilmesi” olarak saptanmıştır.

Yapılan analizde sosyal medya kullanıcısı bireylerin çoğu zaman “Psikolojik Şiddet”e uğradığı görülmüştür ve bu durumun bireylerde derin etki oluşturduğu anlaşılmaktadır. Yapısal modelde, “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Psikolojik Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.63$; $t = 7.70$) etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Bireylerin maruz kaldığı en önemli psikolojik şiddet “yaptıkları yer bildirimleri aracılığıyla konumunun tespit edilerek isteği dışında takip edilme” korku ve endişesi ve “sosyal medya hesaplarına ya da e -mail adreslerine başkaları tarafından girilmeye çalışıldığı veya sosyal medya hesaplarının çalınma korkusu” olarak bulunmuştur.

Yine yapısal modelde, sosyal medya kullanıcıları üzerinde “Fiziksel Şiddet”in varlığı tespit edilmiştir. Bu meyanda “Dijital Şiddetin Yarattığı Etki” bağımlı değişkeni üzerinde “Fiziksel Şiddet”in pozitif yönde ve yüksek düzeyde ($\gamma = 0.60$; $t = 6.27$) etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Dijital ortamda en çok maruz kalınan fiziksel şiddet türleri; “bireyin kendi hakkında internet üzerinden yanlış bilgiler yayılması” ve “cep telefonu üzerinden ısrarlı bir şekilde aranarak rahatsız edilmesi” olarak tespit edilmiştir.

Yapısal eşitlik modeli analizinden elde edilen bulgular bireylerin dijital ortamda cinsel, psikolojik ve fiziksel şiddet gördüklerini doğrulamaktadır. Bu durum sanal ortamın fiziki ortam kadar tehlikeli ve kaygı verici olduğunu göstermektedir. Dijital ortamda sosyal iletişimde bulunmak hassasiyet gerektiren durum arz etmektedir. Tolumun mental sağlığı açısından bir takım hukuki, pratik ve teknolojik düzenlemeler yapma zorunluluğu kendini göstermektedir.

Yapılan araştırmalara göre bireylerin internet ortamında dijital şiddete maruz kaldıktan sonra, çoğunluğunun bu olaya ilişkin polis/savcılık/mahkemeye başvurduğu anlaşılmaktadır. Ancak başvurmayan bireylerin ise çoğunluğunun bu olaya ilişkin yardım talep etmeme nedenlerinin bu olayın ciddi bir olay olmadığını düşünmesi veya toplumdan dışlanacağı korkusunun olduğu anlaşılmaktadır.

Alanyazın, medya şiddetine maruz kalmayı, çocuklar ve ergenler için saldırgan ve şiddet içeren davranışlar, zorbalık, şiddete karşı duyarsızlaşma, korku, depresyon, kâbuslar ve uyku bozuklukları dâhil olmak üzere çeşitli fiziksel ve zihinsel sağlık sorunlarıyla ilişkilendirmiştir. Çocuklar medyadan etkilenir; davranışları gözlemleyerek, taklit ederek ve benimseyerek öğrenmektedirler. Medya şiddetin saldırgan tutumlar, inançlar, davranışlar ve duygular üzerindeki etkilerinin altında birkaç farklı psikolojik ve fizyolojik süreç yatmaktadır ve bu süreçler iyi anlaşılmıştır. Sekiz yaşından küçük çocuklar hayal ile gerçek arasında ayrım yapamayacakları için, bu öğrenme süreçlerinden bazılarına karşı özellikle savunmasız olabilirler ve bu nedenle medya şiddetinden daha fazla etkilenebilirler. Bununla birlikte, daha yaşlı ergenler ve genç yetişkinler bile medya şiddeti tüketiminden olumsuz etkilenmekte ve bu da fantezi ile gerçek arasında ayrım yapma yeteneğinin medya şiddetinin etkilerinden etkilenmediğini göstermektedir.

Bazı araştırmalar, medya şiddetinin resmedildiği ve tüketildiği bağlamın, şiddeti öğrenmek ile şiddete başvurmayı öğrenmek arasında fark yaratabileceğini göstermiştir. *Macbeth* gibi oyunlar ve *Er Ryan'ı Kurtarmak* gibi filmler şiddeti, mağdurlara ve faillere acı, kayıp ve üzüntü veren bir insan davranışı olarak ele almıştır. Bu bağlamda, şiddetin gerçek maliyetleri ve sonuçları hakkında yardımcı yetişkin rehberliği ile uygun şekilde olgun ergen izleyiciler, sonuçlarını dolaylı olarak deneyimleyerek şiddetin tehlikesini ve zararını öğrenebilmektedirler. Ne yazık ki, eğlence amaçlı şiddetin çoğu, herhangi bir insan maliyetini göstermeden anlık içgüdüsel

heyecanlar için kullanılır ve yetişkinlerin rehberliği veya tartışması olmadan ergenler veya çocuklar tarafından tüketilmektedir. Ayrıca, şiddetin zararlı sonuçlarının gerçekçi tasvirleri tipik kısa vadeli saldırganlığı artırma etkisini azaltsa bile, şiddetli görüntülere karşı duygusal duyarsızlaştırmanın uzun vadeli potansiyel zararı hala mevcuttur. Diğer araştırmalar, şiddet ne kadar gerçekçi bir şekilde tasvir edilirse, tolere edilme ve öğrenilme olasılığının o kadar yüksek olduğunu göstermiştir. Cinsel bağlamda tahrik edici şiddet ve komik şiddet, özellikle tehlikelidir, çünkü olumlu duyguları başkalarını incitmekle ilişkilendirmişlerdir. Eğlence medyası, şiddet içeren davranışları modellemeye ek olarak, dünyadaki şiddetin yaygınlığını şişirerek izleyicilerde "kötü dünya" sendromunu, dünyayı tehlikeli bir yer olarak algılamasını beslemektedir. Şiddet mağduru olma korkusu, bazı gençlerin silah taşıması, daha saldırgan olması ve “onlar beni yakalamadan onları yakalaması” için güçlü bir motivasyondur. Bazı çocuklar için medya şiddetine maruz kalmak kaygı, depresyon, travma sonrası stres bozukluğu, uyku bozuklukları ve kabuslar, ve/veya sosyal izolasyona yol açabilmektedir.

Çok sayıda araştırma, medyadaki şiddetin sinsi ve güçlü bir etkisinin, hepimizi gerçek hayattaki şiddete karşı duyarsızlaştırmak olduğunu göstermiştir.

Video oyunları ve internet gibi etkileşimli medya, çocukların fiziksel ve zihinsel sağlıkları üzerinde olumlu ve olumsuz etkiler için daha da büyük potansiyele sahip nispeten yeni medya biçimleridir. Çevrimiçi şiddet içeren sahnelerle maruz kalma, artan saldırgan davranışlarla ilişkilendirilmiştir. Hızla büyüyen ve giderek daha karmaşık hale gelen bu medya türleri üzerine yapılan araştırmalar, çocukların başlattığı sanal şiddetin etkilerinin televizyon gibi pasif medyanın etkilerinden bile daha derin olabileceğini göstermiştir.

Zararlı medya şiddeti sorununu çözmenin en önemli adımlarından biri kaynağı düzenli tutmaktır. Bir kişi, sosyal medya kullanımının yanı sıra takip ettiği kişi veya sayfaları da denetleyebilir. Huffington Post'un bir makalesinde “Medyada şiddeti ele almanın yollarından biri de sosyal medyayı kapatmaktır” demiştir. Bu, kullanımı ılımlı hale getirmenin bir yolu olabilir çünkü kişi, medyada gördüğümüz tüm farklı şeylerden kendisini desatüre edebilir. Sosyal medyayı kapatmak, şiddet içerikli içerikle mücadelede bir numaralı ipucu ve en önemli adımdır.

Bir başka güçlü ve kullanışlı araç da yönlendirmedir. Çok sayıda şiddet içeriği eğitici bir şeye yönlendirilebilir. Şiddeti sürdürmek yerine, bu bilgiyi alıp topluma olumlu bir şekilde yönlendirmek önemlidir. Medyadaki şiddet temalı içerik sorununu çözmek için verilen bilgilerin olumlu ve etkili bir şekilde kullanılmasının önemli olduğuna inanıyorum. Bu bilgiyi daha iyi bir şekilde yeniden yönlendirme fikri, gençleri görünürde şiddet içeren muhtevanın olabileceği kadar olumsuz etkilemeden yavaş yavaş ifşa edebilir. Gençleri bu konuda eğitmek, daha fazla şiddetin yaşanmasını önlemeye yardımcı olabilir. Buna ek olarak, çocuklar bu olaylardan bir şeyler öğrenebilir ve dünyanın gerçekte nasıl olduğunu daha iyi anlayabilir. Gençler, şiddet içerikleriyle nasıl başa çıkacaklarını ve hatta şiddetle karşılaştıklarında nasıl tepki vereceklerini bileceklerdir.



KAYNAKÇA

- Akyüz, A, ve Koç, Z. (2020). “Empati Yönelimli Siber Zorbalık Psiko-Eğitim Programının Lise 9. ve 10. Sınıf Öğrencilerinin Siber Zorbalık ve Empati Düzeylerine Etkisi”. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(1): 75-111.
- Altunok, G. (2007). “Şiddetin Eleştirisi Olarak İktidar: Arendt ve Foucault”. *Doğu Batı: Şiddet*, 51-74.
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L., ve Eubanks, J. (2003). “Exposure to Violent Media: The Effects of Songs With Violent Lyrics on Aggressive Thoughts and Feelings”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 960–971.
- Anderson, C.A., ve Bushman, B.J. (2001). “Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature”. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C.A., ve Dill, K.E. (2000). “Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790
- Anderson, C.A., ve Dill, K.E. (2000). “Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790
- Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. (1988). Structural Equation Modeling in Practice: A Review and Recommended Two-Step Approach. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411.
- Andison, F. S. (1977). “TV Violence and Viewer Aggression: A Cumulation of Study Results 1956-1976. The Public Opinion Quarterly”, Retrieved from: 41, 314-331 <http://www.jstor.org/stable/2748569>
- Arendt, H. (2014). *Şiddet Üzerine, İletişim Yayınları*, İstanbul.
- Arıcak, O. T. (2011). “Siber Zorbalık: Gençlerimizi Bekleyen Yeni Tehlike”. *Kariyer Penceresi*, 2(6), 10-12.

- Arık, Emel. *Dijital Mahremiyet: Yeni Medya ve Gözetim Toplumu*. Konya: Literatürk Academia Yayınları, 2018.
- Arklan, Ü. ve Kartal, N. Z. (2018). “Y Kuşağının İçerik Tüketicisi Olarak YouTube Kullanımı: Kullanım Amaçları, Kullanım Düzeyleri ve Takip Edilen İçerikler Üzerine Bir Araştırma”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6 (2): 929-965
- Arslan Çelik, B. B. (2020). Şiddete Uğrayanların Hukuki Hakları. B. Urhan ve A. Güdekli (Ed.), *Şiddet*. Gazi Kitabevi, Ankara, 235-274.
- Audi, R. (2009). On the Meaning and Justification of Violence. In V. Bufacchi (Ed.) *Violence: A Philosophical Anthology*, London: Palgrave Macmillan, (pp. 322-334).
- Bäck, A. (2004). “Thinking Clearly About Violence”. *Philosophical Studies*, 117, 219–230.
- Bandura A. 1977. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Bandura A. 1986. *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall
- Barındık, G. (2021). *Dijitalleşen Medya ve Yarattığı Yeni Şiddet Alanı: Dijital Şiddet*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Barongan, C., ve Hall, G.C. (1995). “The Influence of Misogynous Rap Music on Sexual Aggression Against Women”. *Psychology of Women Quarterly*, 19, 195–207.
- Bartholow B.D., Anderson C.A. (2002). “Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences”. *J. Exp. Soc. Psychol.* 38:283–90
- Baxter, R.L., De Riemer, C., Landini, A., Leslie, L., ve Singletary, M.W. (1985). “A Content Analysis of Music Videos”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 29, 333–340.
- Bayrak, T. (2017). “Sosyal Medyada Dijital Etik: Twitter’da Şiddet İçerikli İletilerin İncelenmesi.” *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1 (1): 32-46.

- Bayram, N., ve Saylı, M. (2013). “Üniversite Öğrencileri Arasında Siber Zorbalık Davranışı”. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 71 (1): 107-116.
- Berkowitz, L., Corwin, R., & Heironimus, M. (1963). “Film Violence and Subsequent Aggressive Tendencies”. *The Public Opinion Quarterly*, 27, 217-229. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/2746916>
- Berkowitz, L., ve Macaulay, J. (1971). “The Contagion of Criminal Violence”. *Sociometry*, 34, 238–260
- Bernstein, R. J. (2011). *Hannah Arendt’s Reflections on Violence And Power*. Firenze University Press.
- Bingöl, N. ve Tanrikulu T. (2014). “Siber Zorba Ve Mağdur Olma İle Algılanan Sosyal Destek Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (43): 1-17.
- Bjorkqvist K. 1985. *Violent Films, Anxiety, and Aggression*. Helsinki: Finn. Soc. Sci. Lett.
- Blumenfeld, W. J., ve Cooper, R. M. (2010). “LGBT and Allied Youth Responses to Cyberbullying: Policy Implications”. *International Journal of Critical Pedagogy*, 3, 114–133.
- Bock J. G.(2012) . “The Technology of Nonviolence: Social Media and Violence Prevention.” [The Use of ICTs for Violence Prevention, 10.7551/mitpress/9088.001.0001](https://doi.org/10.7551/mitpress/9088.001.0001)
- Brandtzæg, P. B., Staksrud, E., Hagen, I., ve Wold, T. (2009). “Norwegian Children’s Experiences of Cyberbullying When Using Different Technological Platforms”. *Journal of Children and Media*, 3, 349–365
- Bryant, J., ve Miron, D. (2002). “Entertainment as media effect”. *Media Effects: Advances in Theory and Research* (549-582). Bryant, J., Zillmann, D. Mahwah (Eds.), New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Bufacchi, V. (2009). *Violence: A Philosophical Anthology*. London: Palgrave Macmillan.
- Bushman B.J. (1995). “Moderating Role of Trait Aggressiveness in the Effects of Violent Media on Aggression”. *J. Pers. Soc. Psychol.* 69:950–60

- Bushman B.J. ve Huesmann L.R. (2001). Effects of Televised Violence on Aggression. *In Handbook of Children and the Media*, ed. D Singer, J Singer, pp. 223–54. Thousand Oaks, CA: Sage
- Calvete, E., Orue, I., Estevez, L.V., Garcia, A., Mendiola, J., Garramiola, J., ve Irazabal, I. (2008). *Violence through mobile phones in adolescents*. Paper presented at the meeting of the International Society for Research on Aggression.
- Caplan, R.E. (1985). “Violent Program Content in Music Video”. *Journalism Quarterly*, 62, 144–147.
- Cebecioğlu, G., Altıparmak, İ. (2017). “Dijital Şiddet: Sosyal Paylaşım Ağları Üzerine Bir Araştırma”. *Sakarya University Journal of Education*, 7 (2): 423-431.
- Chen G. (2010). “Analyze the Networked Symbolic Violence From the Social Psychology Perspective”. *Folk Art and Literature*. Vol. 14.
- Clark, C. S. (1995) *Sex, Violence and the Media*. Retrieved from <http://cqpress.com>.
- Coady, C. A. J. (2008). *Morality and Political Violence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- De Haan, W. (2008). *Violence as an Essentially Contested Concept*. In *Violence in Europe* (pp. 27-40). Springer, New York, NY.
- Dewey, J. (2009). “Force, Violence and Law and Force and Coercion.”. In V. Bufacchi (Ed.) *Violence: A Philosophical Anthology* (pp. 322-334). London: Palgrave Macmillan.
- Dursun, Y. (2011). “Şiddetin İzini Sürmek: Şiddet Nedir?”. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 12: 1-18.
- Erdoğan İ., Alemdar K. (1990). *İletişim ve Toplum; Kitie İletişim Kuramları Tutucu ve Değişimci Yaklaşımlar*. Ankara: Bilgi Yayınları.
- Feilitzen, C. V. (2009) . Influences of Mediated Violence, A Brief Research Summary, <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534683/FULLTEXT01.pdf>, Erişim Tarihi: 02.02.2022.
- Ferguson C. ve Kilburn J. (2009), “The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review”, *J. Pediatr*, 154(5):759-63.

- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., ve Smith, S. M. (2008). "Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?". *Criminal Justice and Behavior*, 35, 311-332.
- Florea, M. (2013). "Media Violence and the Cathartic Effect, Procedia," *Social and Behavioral Sciences* 92, 349 – 353
- Foucault, M. (1978). *The History of Sexuality: vol.1*. New York: Pantheon Books
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon Books
- Foucault, M. (2003). *Society Must be Defended*. New York: Picador
- Garver, N. (2009). What violence is. In V. Bufacchi (Ed.) *Violence: A Philosophical Anthology* (pp. 322-334). London: Palgrave Macmillan.
- Gentile, D.A., Lynch, P.L., Linder, J.R., ve Walsh, D.A. (2003). "The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance". *Journal of Adolescence*.
- Gerbner, G., Gross L., Morgan M., ve Signorielli, N. (1986). *Living with television: The dynamics of the cultivation process, Perspectives on Media Effects* (pp.17-40). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gitlin, T. (1995). *The political economy approach*. In O. Boyd-Barrett and C. Newbold (Eds.), *Approaches To Media: A Reader* (pp. 186- 192). London: Arnold.
- Goebert, D., Else I., Matsu, C., Chung-Do J.(2011). "The Impact of Cyberbullying on Substance Use and Mental Health in a Multiethnic Sample", [*Maternal and Child Health Journal*](#) 15(8):1282-6
- Görzig, A. ve Frumkin, L.A. (2013). "Cyberbullying experiences on-the-go: When social media can become distressing". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(1), article 4.
- Grace, J. B. (2006). *Structural equation modeling and natural systems*. Cambridge University Press.

- Greitemeyer, T. (2009) "Effects of songs with prosocial lyrics on prosocial behavior: further evidence and a mediating mechanism". *Personality and Social Psychology Bulletin* 35, 1500. Retrieved from <http://sps.sagepub.com>.
- Haninger K, Thompson K.M. (2004). "Content and ratings of teen-rated video games". *JAMA* 291(7):856–65
- Hansen C.H. (1989). "The Anthropology of Violent Interaction", *Journal of Anthropological Research* [Vol. 50, No. 4 \(Winter, 1994\)](#), pp. 367-381
- Hansen CH, Hansen RD. 1990. "Rock Music Videos And Antisocial Behavior". *Basic Appl. Soc. Psychol.* 11(4):357–69
- Hansen, C. H. , ve Hansen, R. D. (1988). "Priming Stereotypic Appraisal Of Social Interactions: How Rock Music Videos Can Change What's Seen When Boy Meets Girl". *Sex Roles*, 19, 287-316.
- Hartnagel, T. F., Teevan, J. T., ve McIntyre, J. J. (1975). "Television Violence and Violent Behavior". *Social Forces*, 54, 341-351. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/2576638>
- Hinduja, S. and Patchin, J. (2007). "Offline consequences of online victimization: School violence and delinquency". *Journal of School Violence*, 6, pp. 89-112
- Huang, Q. (2010). "Analyze Networked symbolic violence from Different Perspectives – Take the Internet Man Hunt as Example", *Guangxi University*, p. 3.
- Huesmann L.R., Taylor L.D. (2003). *The Case Against The Case Against Media Violence*. In *Media Violence and Children*, ed. DA Gentile, pp. 107–30. Westport, CT: Praeger
- Huesmann LR, Miller LS. 1994. *Longterm effects of repeated exposure to media violence in childhood*. In *Aggressive Behavior: Current Perspectives*, ed. LR Huesmann, pp. 153–83. New York: Plenum
- Huesmann LR, Moise-Titus J, Podolski CL, Eron LD. 2003. Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Dev. Psychol.* 39:201–21

- Ihori N, Sakamoto A, Kobayashi K, Kimura F. (2003). Does video game use grow children's aggressiveness? Results from a panel study. *In Social Contributions and Responsibilities of Simulation and Gaming*, ed. K Arai, pp. 221–30. Tokyo: Jap. Assoc. Simul. Gaming
- Irwin, A.R., ve Gross, A.M. (1995). "Cognitive Tempo, Violent Video Games, And Aggressive Behavior İn Young Boys". *Journal of Family Violence*, 10, 337– 350.
- İlhan, M., & Çetin, B. (2014). LISREL ve AMOS programları kullanılarak gerçekleştirilen yapısal eşitlik modeli (yem) analizlerine ilişkin sonuçların karşılaştırılması. *Journal of Measurement and Evaluation in Education and Psychology*, 5(2), 26-42.
- Jo, E. ve Berkowitz, L. (1994). A priming effect analysis of media influences: An update. In J. Bryant and D. Zillmann (Eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (pp. 43-60). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Johnson, J.D., Adams, M.S., Ashburn, L., ve Reed, W. (1995). "Differential gender effects of exposure to rap music on African American adolescents' acceptance of teen dating violence". *Sex Roles*, 33, 597–605.
- Johnson, J.D., Jackson, L.A., ve Gatto, L. (1995). "Violent attitudes and deferred academic aspirations: Deleterious effects of exposure to rap music". *Basic and Applied Social Psychology*, 16(1–2), 27–41.
- Josephson W.L. (1987). "Television violence and children's aggression: testing the priming, social script, and disinhibition predictions". *J. Pers. Soc. Psychol.* 53: 882–90
- Juan, T. Yuanlin, S. ve Hegang, L. (2012). "The Analysis Of The Phenomenon Of University Students' Networked Symbolic Violence". *Theory and Practice of Contemporary Education*, Vol. 4 No. 2, Feb. 2012.
- Kasap, F. (1997). *"Medya Şiddet İlişkileri Kapsamında Televizyonda "Reality Showlar."* Dokuz Eylül Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü. 1997.

- Keskin, A., & Keleş, Ş. (2018). Formation of the social capital by its dimensions in rural areas of Erzurum province in Turkey. *JOURNAL OF ANIMAL AND PLANT SCIENCES*, 28(6).
- Kılıç, M. (2014). Gençliğin Şiddet Algısı: Düzce İli Örneği. A. Ertuğrul (Ed.), *Düzce'de Tarih ve Kültür*. Gaye Kitabevi, Bursa, 216-224.
- Kilby, J. (2013). "Introduction to special issue: Theorizing violence". *European Journal of Social Theory*, 16(3) 261–272
- Kline, R. B. (2005). *Methodology in the social sciences. Principles and practice of structural equation modeling*.
- Korkmaz, Y. (1997). *Görsel medyada Şiddet ve Toplumsal Yaşama Etkileri*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Kowalski, Robin M, Limber, Sue and Agatston, Patricia W. (2007). *Cyber Bullying: Bullying in the Digital Age*. Malden, Mass.; Blackwell
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., ve Herzong, S. M. (2008). "Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study". *Journal of Adolescent Research*, 23, 76-96.
- Leblebici, A. N. (2020). *Şiddetin Görünmeyen Yüzü: Kadının Kadına Şiddeti*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adapazarı: Sakarya Üniversitesi.
- Lei Shasha. (2010). "The Analysis Of Networked Symbolic Violence". *Sociological Studies*. Vol. 286.
- Li Xianling. (2010). *The Research on the Cause and the Countermeasure of Networked symbolic violence*. Central China Normal University.
- Lowery, S. A. ve DeFleur, M. L. (1995). *Milestones in mass communication research: Media effects*. (3rd ed.). White Plains, NY: Longman.
- Ivert SL, Tan S. (1994). "Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: interaction versus observation". *J. Appl. Dev. Psychol.* 15:125–39

- McCombs B.(1996). “Applying the LCPs to High School Education ”, *Learner-Centered Principles: A Framework for Teaching*, Vol. 42, No. 2, 117-126
- McQuail, D. (1994). *Mass communication theory – An introduction*. London: Sage.
- Menesini, E., Nocentini, A., ve Calussi, P. (2011). “The measurement of cyberbullying: Dimensional structure and relative item severity and discrimination”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 267–274.
- Murray, J.P. (2008). Media violence: The effects are both real and strong. *American Behavioral Scientist*, 51: 1212-1230.
- Noelle–Neumann, E. (1984). *The Spiral of Silence. Public Opinion – Our Social Skin*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Oktay, M..(1995). *Halkla ilişkiler Mesleğinin iletişim Yöntem ve Araçları*, Der Yay. , İstanbul.
- Okutan N. (2007). *Kadına Yönelik Aile İçi Şiddet: Van'da, Kadınların Şiddet Deneyimleri, Şiddeti Doğuran Koşullar Ve Baş Etme Biçimleri, Şiddetin Kadın Sağlığına Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi). Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchan, J., Calmaestra, J., ve Vega, E. (2009). “The emotional impact on victims of traditional bullying and cyberbullying: A study of Spanish adolescents”. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217, 197–204.
- Özkan, S. (2018), “Kadına Yönelik Şiddet Ve Sosyal Medya Aktivizmi Üzerine Bir Araştırma: Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu Örneği”, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*.
- Paik H, Comstock G. (1994). “The Effects Of Television Violence On Antisocial Behavior: A Meta-Analysis”. *Commun. Res.* 21:516– 46.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge.

- Patton, D. U., Eschmann, R. D., ve Butler, D. A. (2013). "Internet banging: New trends in social media, gang violence, masculinity and hip hop". *Computers in Human Behavior*, 29, A54–A59. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.035>
- Peterson D.L., Pfof K.S. (1989). "Influence Of Rock Videos On Attitudes Of Violence Against Women". *Psychol. Rep.* 64:319– 22
- Phillips D.P. (1979). "Suicide, Motor Vehicle Fatalities, And The Mass Media: Evidence Toward A Theory Of Suggestion". *Am. J. Sociol.* 84:1150–74
- Phillips D.P. (1982). "The Impact Of Fictional Television Stories On U.S. Adult Fatalities: New Evidence On The Effect Of The Mass Media On Violence". *Am. J. Sociol.* 87:1340– 59
- Price, M. E. ve Thompson, M. (2002). *Forging Peace: Intervention, Human Rights And The Management Of Media Space*. Edinburgh, U.K.: University of Edinburgh Press.
- Reisinger, Y., & Turner, L. (1999). Structural equation modeling with Lisrel: application in tourism. *Tourism Management*, 20(1), 71-88.
- Ricci, V. (2016). *Ontology And Ethics Of Violence: A Theory*. UC Irvine.
- Rich, M., Woods, E.R., Goodman, E., Emans, J., ve DuRant, R.H. (1998). "Aggressors or victims: Gender and race in music video violence". *Pediatrics*, 101, 669–674.
- Roberts, D.F., Christenson, P.G., ve Gentile, D.A. (2003). "The effects of violent music on children and adolescents. In D.A. Gentile (Ed.)", *Media violence and children* (pp. 153–170). Westport, CT: Praeger.
- Rubin, A.M., West, D.V., ve Mitchell, W.S. (2001). "Differences In Aggression, Attitudes Towards Women, And Distrust As Reflected In Popular Music Preferences". *Media Psychology*, 3, 25–42.
- Serçemeli, C. (2016). *Sosyal Medyada Mahremiyetin Gizliliğini İhlalde Yeni Bir Trend Olan 'Stalk'a Hukuki Açıdan Bir Bakış*.
- Severin, W. ve Tankard, J. (1992). *Communication Theories: Origins, Methods, And Uses Of The Mass Media*. (3rd ed.). New York: Longman.

- Shariff, S. ve Hoff, D. L. (2007). "Cyberbullying: Clarifying legal boundaries for school supervision in cyberspace". *International Journal of Cyber Criminology*, 1(1), 76–118.
- Shibuya, A., Sakamoto, A., Ihori, N., Yukawa, S. (2008). "The Effects of the Presence and Contexts of Video Game Violence on Children: A longitudinal study in Japan". *Simulation and Gaming*, 39, 528-539.
- Singer J.L, Singer D.G. (1986). "Television viewing and family communication style as predictors of children's emotional behavior". *J. Child. Contemp. Soc.* 17:75– 91
- Singh, S., (2018). A critique of causes and measures of rape: A systematic review of literature. *Language in India*, 18(4).
- Slater M.D., Henry K.L., Swaim R.C., Anderson L.L. (2003). "Violent Media Content And Aggressiveness In Adolescents: A Down Ward Spiral Model". *Commun. Res.* 30(6): 713–36
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., ve Tippett, N. (2008). "Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils". *Journal of Child. Psychology & Psychiatry*, 49, pp. 376-385
- Spears, B., Slee, P., Owens, L., ve Johnson, B. (2009). "Behind the scenes and screens: Insights into the human dimension of covert and cyberbullying". *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217, 189–196.
- Stack S. (2000). "Media impacts on suicide: a quantitative review of 293 findings". *Soc. Sci. Q.* 81(4):957–71
- Sun J. (2009). *The Mechanism Of The Formation Of Cyber-Violence*. Lanzhou University
- Şimşekcan, N.T. (2018). *Toplumsal Cinsiyete Dayalı Şiddetin Başka Bir Biçimi: Siber Şiddet*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin: Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics* (Vol. 5, pp. 481-498). Boston, MA: pearson.

- Tahiroğlu, A. Y., Çelik, G. G., Bahalı, K. ve Avcı, A. (2010). “Medyanın Çocuk ve Gençler Üzerine Olumsuz Etkileri; Şiddet Eğilimi ve İnternet Bağımlılığı”. *Yeni Sempozyum Dergisi*, 48 (1): 19-30.
- Tanrikulu, T., Kınay, H. ve Arıcak, O. T. (2014). “Siber Zorbalığa İlişkin Duyarlılık Ölçeği: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması”. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 38-47.
- Took, K.J., ve Weiss, D.S. (1994). “The relationship between heavy metal and rap music and adolescent turmoil: Real or artifact”. *Adolescence*, 29, 613–621.
- TUİK, (2022). <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Adrese-Dayali-Nufus-Kayit-Sistemi-Sonuclari-2021-45500> (erişim tarihi 19.02.2022)
- Turan, H. (2017). “Sosyal Medya’da Şiddet: Sağduyunun Yitiminde Başkalık ve Kendilik Deneyimleri”. *Marmara İletişim Dergisi*, (27): 121-133.
- Uysal, M. (2006). “Medya ve Şiddet”. *Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu*, 20 Mayıs 2006, Ankara, 121-127.
- Van den Haag, E. (1972). *Political Violence and Civil Disobedience*. New York: Harper and Row
- Van Laer, T. (2013). “The Means to Justify the End: Combating Cyber Harassment in Social Media”. *Journal of Business Ethics*, 123(1), 85-98.
- Wade, F. C. (1971). “On Violence”. *The Journal of Philosophy*, 68(12), 369–377.
- Waite B. M., Hillbrand M. ve Foster H. G.(1992), “Reduction Of Aggressive Behavior After Removal Of Music Television”, *Hosp Community Psychiatry*, Feb;43(2):173-5.
- Wester, S.R., Crown, C.L., Quatman, G.L., ve Heesacker, M. (1997). “The influence of sexually violent rap music on attitudes of men with little prior exposure”. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 497–508
- Williams D, Skoric M. (2005). “Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game”. *Commun Monogr*. 72:217–33.

- Wilson B.J., Kunkel D., Linz D. (1997). Violence in television programming overall: University of California, Santa Barbara study. In: Seawall M, ed. *National Television Violence Study*. Thousand Oaks, California, Sage Publications.
- Winter, Y. (2009). *Beyond blood and coercion: A study of violence in Machiavelli and Marx*. University of California, Berkeley.
- Wolff, R. P. (1969). "On Violence". *The Journal of Philosophy*, 66(19), 601–616.
- Wu Jiang & Gu Quan. (2006). How do the Netizens Become the "Network Mob"? Accessed June 3rd 2012. <http://media.people.com.cn/GB/22114/46419/72000/4904483.html>
- Xu Jing. (2008). *The Analysis of Network Consensus Violence Phenomenon, the Case Study of "the Most Vicious Stepmother in History"*. Huazhong University of Science and Technology
- Yalçın, B., Onbaş. K., ve Karaoğlu S., (2018). "Sosyal Medyada(n) Psikolojik Şiddet: Baskı, Sömürü, Tehdit Olarak"paylaşma!" Kültürü, *International Journal of Social Science*, Number: 73, 281-297
- Yamane, T. (1967). *Statistics: an introductory analysis*. New York: Harper and Row.
- Yazıcıoğlu, M. (2021). *Aile İçi Şiddet Ve Cinsel Şiddet İle Mücadelede Gönüllülük Esaslı Danışmanlık Modeli Önerisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul: Üsküdar Üniversitesi.
- Ybarra, M. L., ve Mitchell, K. J. (2008). How risky are social networking sites? A comparison of places online where youth sexual solicitation and harassment occurs. *Pediatrics*, 121, 350-357
- Yılmaz, V. (2004). Lisrel ile yapısal eşitlik modelleri: Tüketici şikâyetlerine uygulanması. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2004.
- Yurdakul Y. (2020). *Siber Zorbalık Farkındalık Programının Ergenlerin Siber Zorbalığa İlişkin Farkındalıklarına Ve Siber Zorbalıkla Baş Etme Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

- Zhao S. (2009). *The Phenomenon of Networked symbolic violence and the Research of Guidance and Regulation of Networked symbolic violence*. Northeast Normal University
- Zhou N. (2010). *The Analysis On The Social Harm And Governance Of Networked Symbolic Violence*. Heibei University.
- Žižek, S. (2008). *Violence*. New York: Picador.



EKLER

EK 1. ANKET SORULARI

Anket çalışması

Bu çalışma Atatürk Üniversitesi Yüksek Lisans programı tez çalışması kapsamında hazırlanmıştır. Çalışmanın amacı bireylerin internet ve cep telefonu kullanımı sırasında maruz kaldıkları dijital şiddetin boyutlarını belirlemek ve şiddete verilen tepkiler ile şiddetin kişilerin hayatlarında yarattığı etkileri tespit etmektir. Araştırmada elde edilecek bilgilerin tamamı bilimsel araştırma amaçlı kullanılacaktır.

Danışman :Doç.Dr Ömer Alanka

Yüksek Lisans Öğrencisi Hakan Dikmen

* Gerekli

1. Günlük internet kullanım sıklığınız nedir? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 1 saatten az
- ☐ 1-2 saat
- ☐ 3-4 saat
- ☐ 5-6 saat
- ☐ 6 saatten fazla

2. İnternette gezinirken kendinizi güvensiz hissediyor musunuz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Evet
- ☐ Kısmen
- ☐ Hayır

3. İnternet hayatınıza yön veriyor mu? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Evet
- ☐ Kısmen
- ☐ Hayır

4. Sosyal medyayı hangi kimlikle kullanıyorsunuz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Anonim/Sanal kimlik
- ☐ Gerçek kimlik

5. Sosyal medya hesaplarınızı nasıl kullanıyorsunuz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Gizli/Kilitli
☐ Herkese Açık

6. Lütfen cinsiyetinizi belirtiniz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Kadın
☐ Erkek

7. Lütfen yaş aralığınızı belirtiniz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 13-17
☐ 18-30
☐ 31-45
☐ 46-60
☐ 61-75

8. Lütfen ilişki durumunuzu belirtiniz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Evli
☐ İlişkisi var
☐ Ayrı
☐ Bekâr / ilişkisi yok

9. Lütfen yaşadığınız yeri belirtiniz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Büyükşehir
☐ İl
☐ İlçe
☐ Kasaba
☐ Köy

10. Lütfen eğitim durumunuzu belirtiniz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Lise altı
- ☐ Lise
- ☐ Üniversite
- ☐ Yüksek Lisans / Doktora

11. Şu anda çalışıyor musunuz? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Evet
- ☐ Düzensiz
- ☐ Hayır

12. Lütfen aylık ortalama gelir durumunuzu belirtiniz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 1000 TL altı
- ☐ 1000-2000 TL
- ☐ 2000-3000 TL
- ☐ 3000-4000 TL
- ☐ 4000-5000 TL
- ☐ 5.000 TL üstü

13. Aşağıda internet kullanıcılarının karşılaştıkları bazı dijital şiddet örnekleri verilmiştir. İnternet ve cep telefonu kullanımınızda maruz kaldığınız örnekleri başınıza gelme sıklığına göre işaretleyiniz. *

Her satırda yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
1. Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden isteğiniz dışında cinsel içerikli mesaj, e-mail, fotoğraf veya video aldınız mı?	☐	☐	☐	☐	☐
2. Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden mesaj/arama yoluyla cinsel veya fiziksel şiddet tehditleri aldınız mı?	☐	☐	☐	☐	☐
3. E-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden mesaj yoluyla veya sosyal medya paylaşımlarınızın altında kişisel hayatınızla ilgili uygunsuz sorular soruldu mu?	☐	☐	☐	☐	☐
4. Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden fiziksel özellikleriniz, cinsel kimliğiniz veya herhangi bir özelliğiniz ile ilgili sizi rahatsız eden yorumlar aldınız mı?	☐	☐	☐	☐	☐
5. Sosyal medya hesaplarınız, e-mail adresleriniz ya da cep telefonunuz üzerinden rahatsız edici/istemediğiniz bir mesaj aldınız mı?	☐	☐	☐	☐	☐
6. Cep telefonunuz üzerinden ısrarlı bir şekilde aranarak rahatsız edildiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐

7. Sosyal medya profil akışlarınız ya da WhatsApp gibi uygulamalar üzerinden son görülme tarihi gibi bilgileriniz takip/kontrol edildi mi veya edildiğini hissettiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐
8. Yaptığınız yer bildirimleri aracılığıyla konumunuz tespit edilerek isteğiniz dışında takip edildiniz mi ya da edildiğinizi hissettiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐
9. Hakkınızda internet üzerinden yanlış bilgiler yayıldı mı?	☐	☐	☐	☐	☐
10. Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında internet üzerinden yayıldı mı?	☐	☐	☐	☐	☐
11. Kişisel fotoğraf, video ya da bilgileriniz isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?	☐	☐	☐	☐	☐
12. Başkalarıyla yaptığınız özel konuşma ya da yazışmalarınız isteğiniz dışında internet üzerinden yayıldı mı?	☐	☐	☐	☐	☐
13. Başkalarıyla yaptığınız özel konuşma ya da yazışmalarınız isteğiniz dışında başkalarına gönderildi mi?	☐	☐	☐	☐	☐
14. Kişisel bilgileriniz kullanılarak adınıza sosyal medya hesapları ya da e-mail adresleri açıldı mı?	☐	☐	☐	☐	☐
15. Casus yazılımlar kullanılarak sosyal medya hesaplarınızın ya da e-mail adreslerinizin şifresi kırılarak veya bilgisayarınıza ya da telefonunuza erişilerek bilgileriniz çalındı mı?	☐	☐	☐	☐	☐
16. Sosyal medya hesaplarınıza ya da e-mail adreslerinize başkaları tarafından girilmeye çalışıldı mı ya da çalışıldığını hissettiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐
17. Şiddete maruz kaldığınızda bu şiddeti hak ettiğiniz ima edilerek sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐
18. Seksüel davranışlarınız geleneklere, dinlere veya doğanın geneline ters düşüyor diye sosyal medya platformlarında ya da WhatsApp gibi cep telefonu uygulamaları üzerinden eleştirildiniz mi?	☐	☐	☐	☐	☐

14. Maruz kaldığınız dijital şiddetin sizde yarattığı duyguları/düşünceleri ve his yoğunluklarını aşağıdaki listeden seçerek işaretleyiniz. *

Her satırda yalnızca bir şıkı işaretleyin.

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
1.Şaşkın/Çaresiz/Güçsüz hissettim	☐	☐	☐	☐	☐
2.Sinirlendim/Öfke duydum	☐	☐	☐	☐	☐
3.Utanç duydum	☐	☐	☐	☐	☐
4.Endişelendim/Kaygılandım	☐	☐	☐	☐	☐
5.İntikam almak istedim	☐	☐	☐	☐	☐
6.Panikledim/Korku duydum	☐	☐	☐	☐	☐
7.Üzüntü duydum/Ağladım	☐	☐	☐	☐	☐
8.Kendimi suçladım	☐	☐	☐	☐	☐
9.Kendime olan güvenimi kaybettim	☐	☐	☐	☐	☐
10.İnsanlarla görüşmeyi kestim	☐	☐	☐	☐	☐
11.İntihara kalkıştım	☐	☐	☐	☐	☐
12.Toplum içine giremedim	☐	☐	☐	☐	☐

15. Karşılaştığınız bu sorunla ilgili olarak aşağıda belirtilen ifadelerden hangilerini yaptınız? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- ☐ Sosyal medya hesaplarımı gizledim
- ☐ Sosyal medya hesaplarımı, e-mail adreslerimi, cep telefonu numaramı değiştirdim
- ☐ Kişileri sosyal medya hesaplarımda deşifre ederek çevremi uyardım
- ☐ Kişileri sosyal medya uygulamaları üzerinden şikâyet ettim
- ☐ Polise/savcılığa/mahkemeye başvurdum
- ☐ Kişileri engelledim
- ☐ Mesajları sildim
- ☐ Arkadaşlarımla paylaştım
- ☐ Ailemle paylaştım
- ☐ Psikiyatriste/psikoloğa başvurdum
- ☐ Hiçbir şey yapmadım

16. Karşılaştığınız sorunla ilgili herhangi bir yerden veya kişiden yardım talep etmediyseniz, nedenini aşağıda yer alan seçenekleri işaretleyerek belirtir misiniz? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- ☐ Kendi başıma idare ettim
- ☐ Olayı unutmaya çalıştım
- ☐ Ciddi bir olay değildi
- ☐ İnanılmayacağını düşündüm
- ☐ Hukuka güvenmedim
- ☐ Aynı şeyin tekrar yapılacağından korktum
- ☐ Söylemeye çekindim
- ☐ Yakın çevremın duymasından korktum
- ☐ İlişkimin bitmesinden korktum
- ☐ Toplum içinde itibarımı kaybedeceğimden/dışlanmaktan korktum

Bu içerik Google tarafından oluşturulmamış veya onaylanmamıştır.

Google Formlar



EK 2. YAPISAL EŞİTLİK MODELLEMESİ LISREL ÇIKTISI

DATE: 2/20/2022

TIME: 16:13

L I S R E L 8.72

BY

Karl G. Jöreskog and Dag Sörbom

This program is published exclusively by
Scientific Software International, Inc.
7383 N. Lincoln Avenue, Suite 100
Lincolnwood, IL 60712, U.S.A.
Phone: (800)247-6113, (847)675-0720, Fax: (847)675-2140
Copyright by Scientific Software International, Inc., 1981-
2005
the Use of this program is subject to the terms specified in
the Universal Copyright Convention.
Website: www.ssicentral.com

The following lines were read from file

C:\Users\sta\Desktop\UMUT.SPJ:

```
Latent Variables  SEXUALV PSYCHOLOGICA PHYSICALLYV IMPACTV
Relationships
C1 = SEXUALV
C2 = SEXUALV
C3 = SEXUALV
C4 = SEXUALV
C5 = SEXUALV
C6 = SEXUALV
P1 = PSYCHOLOGICA
P2 = PSYCHOLOGICA
P3 = PSYCHOLOGICA
P4 = PSYCHOLOGICA
P5 = PSYCHOLOGICA
P7 = PSYCHOLOGICA
F4 = PHYSICALLYV
F6 = PHYSICALLYV
F7 = PHYSICALLYV
F8 = PHYSICALLYV
F9 = PHYSICALLYV
F10 = PHYSICALLYV
I1 = IMPACTV
I3 = IMPACTV
```

I4 = IMPACTV
 I5 = IMPACTV
 I6 = IMPACTV
 I7 = IMPACTV
 I8 = IMPACTV
 I9 = IMPACTV
 I10 = IMPACTV
 Path Diagram
 End of Problem

Sample Size = 405

Covariance Matrix

		C1	C2	C3	C4	C5	
C6							
		-----	-----	-----	-----	-----	---
		-----	-----	-----	-----	-----	---
	C1	1.45					
	C2	0.39	1.49				
	C3	0.22	0.27	1.86			
	C4	0.15	0.18	0.21	0.51		
	C5	0.05	0.12	0.11	0.21	1.53	
	C6	0.21	0.25	0.12	0.29	0.29	
1.35	P1	0.33	0.45	0.41	0.24	0.21	
0.31	P2	0.36	0.31	0.45	0.21	0.24	
0.29	P3	0.33	0.21	0.31	0.26	0.40	
0.31	P4	0.22	0.20	0.19	0.30	0.31	
0.31	P5	0.15	0.13	0.17	0.38	0.24	
0.31	P7	0.20	0.27	0.38	0.32	0.27	
0.33	F4	0.23	0.36	0.36	0.32	0.20	
0.35	F6	0.34	0.33	0.43	0.28	0.24	
0.23	F7	0.15	0.21	0.08	0.24	0.26	
0.28	F8	0.08	0.19	0.20	0.23	0.27	
0.34	F9	0.12	0.16	0.19	0.27	0.20	
0.33	F10	0.20	0.17	0.05	0.22	0.10	
0.29	I1	0.11	0.19	0.25	0.11	0.13	
0.16	I3	0.17	0.19	0.17	0.08	0.07	
0.12	I4	0.19	0.26	0.19	0.11	0.21	
0.26	I5	0.21	0.19	0.30	0.13	0.17	
0.23							

0.21	I6	0.21	0.23	0.30	0.09	0.18
0.15	I7	0.11	0.18	0.16	0.05	0.11
0.12	I8	0.11	0.25	0.33	0.11	0.15
0.13	I9	0.15	0.11	0.13	0.04	0.03
0.17	I10	0.07	0.15	0.14	0.10	0.10

Covariance Matrix

		P1	P2	P3	P4	P5	
P7		-----	-----	-----	-----	-----	---

	P1	1.31					
	P2	0.48	1.42				
	P3	0.31	0.55	1.57			
	P4	0.27	0.25	0.50	0.75		
	P5	0.27	0.24	0.30	0.31	1.39	
	P7	0.40	0.42	0.48	0.38	0.36	
0.98							
	F4	0.39	0.37	0.33	0.29	0.38	
0.45							
	F6	0.44	0.52	0.61	0.35	0.22	
0.34							
	F7	0.19	0.11	0.29	0.22	0.27	
0.20							
	F8	0.23	0.25	0.30	0.20	0.26	
0.21							
	F9	0.23	0.17	0.28	0.27	0.27	
0.35							
	F10	0.21	0.20	0.21	0.22	0.31	
0.36							
	I1	0.22	0.21	0.26	0.24	0.12	
0.24							
	I3	0.24	0.24	0.17	0.14	0.14	
0.17							
	I4	0.34	0.41	0.47	0.24	0.23	
0.30							
	I5	0.27	0.24	0.30	0.19	0.21	
0.19							
	I6	0.27	0.31	0.32	0.19	0.13	
0.23							
	I7	0.08	0.26	0.28	0.08	0.13	
0.21							
	I8	0.35	0.28	0.18	0.13	0.18	
0.19							
	I9	0.12	0.10	0.14	0.04	0.06	
0.09							
	I10	0.15	0.20	0.23	0.13	0.07	
0.09							

Covariance Matrix

		F4	F6	F7	F8	F9
F10						

		-----	-----	-----	-----	-----	---
	F4	1.70					
	F6	0.37	1.63				
	F7	0.20	0.34	1.55			
	F8	0.22	0.24	0.11	1.33		
	F9	0.33	0.32	0.33	0.18	1.36	
	F10	0.33	0.13	0.17	0.23	0.26	
1.26	I1	0.25	0.22	0.10	0.08	0.20	
0.11	I3	0.15	0.24	0.14	0.11	0.03	
0.09	I4	0.25	0.35	0.15	0.12	0.18	
0.14	I5	0.22	0.27	0.18	0.09	0.19	
0.12	I6	0.19	0.27	0.14	0.12	0.17	
0.12	I7	0.06	0.19	0.08	0.17	0.15	
0.15	I8	0.20	0.33	0.05	0.11	0.10	
0.21	I9	0.10	0.06	-0.01	0.10	0.07	
0.17	I10	0.11	0.24	0.05	0.11	0.04	
0.02							

Covariance Matrix

		-----	-----	-----	-----	-----	---
	I1	1.28					
	I3	0.32	1.63				
	I4	0.44	0.53	1.07			
	I5	0.19	0.32	0.42	0.96		
	I6	0.40	0.39	0.63	0.52	0.92	
	I7	0.30	0.38	0.45	0.34	0.47	
1.34	I8	0.25	0.44	0.44	0.43	0.54	
0.42	I9	0.14	0.32	0.33	0.36	0.46	
0.28	I10	0.22	0.32	0.36	0.40	0.41	
0.40							

Covariance Matrix

	-----	-----	-----
	I8	I9	I10
I8	1.36		
I9	0.39	1.22	
I10	0.40	0.39	0.76

Number of Iterations = 10

LISREL Estimates (Maximum Likelihood)

Measurement Equations

C1 = 0.39*SEXUALV, Errorvar.= 1.30 , Rý = 0.11	
(0.062)	(0.093)
6.34	13.97
C2 = 0.44*SEXUALV, Errorvar.= 1.29 , Rý = 0.13	
(0.063)	(0.093)
7.01	13.90
C3 = 0.47*SEXUALV, Errorvar.= 1.64 , Rý = 0.12	
(0.070)	(0.12)
6.70	13.93
C4 = 0.47*SEXUALV, Errorvar.= 0.29 , Rý = 0.43	
(0.035)	(0.025)
13.38	11.57
C5 = 0.43*SEXUALV, Errorvar.= 1.35 , Rý = 0.12	
(0.064)	(0.097)
6.69	13.93
C6 = 0.53*SEXUALV, Errorvar.= 1.06 , Rý = 0.21	
(0.059)	(0.078)
9.04	13.58
P1 = 0.59*PSYCHOLO, Errorvar.= 0.96 , Rý = 0.27	
(0.057)	(0.072)
10.36	13.29
P2 = 0.61*PSYCHOLO, Errorvar.= 1.04 , Rý = 0.26	
(0.060)	(0.078)
10.29	13.30
P3 = 0.71*PSYCHOLO, Errorvar.= 1.06 , Rý = 0.32	
(0.062)	(0.082)
11.58	12.99
P4 = 0.56*PSYCHOLO, Errorvar.= 0.44 , Rý = 0.41	
(0.042)	(0.036)
13.39	12.39
P5 = 0.54*PSYCHOLO, Errorvar.= 1.10 , Rý = 0.21	
(0.060)	(0.081)
9.04	13.54
P7 = 0.66*PSYCHOLO, Errorvar.= 0.54 , Rý = 0.44	
(0.047)	(0.045)
14.06	12.11
F4 = 0.63*PHYSICAL, Errorvar.= 1.31 , Rý = 0.23	
(0.068)	(0.099)
9.23	13.22

F6 = 0.63*PHYSICAL, Errorvar.= 1.23 , Rý = 0.25
 (0.066) (0.094)
 9.61 13.09

F7 = 0.42*PHYSICAL, Errorvar.= 1.38 , Rý = 0.11
 (0.066) (0.100)
 6.34 13.86

F8 = 0.42*PHYSICAL, Errorvar.= 1.16 , Rý = 0.13
 (0.061) (0.084)
 6.91 13.77

F9 = 0.49*PHYSICAL, Errorvar.= 1.11 , Rý = 0.18
 (0.061) (0.082)
 8.10 13.54

F10 = 0.42*PHYSICAL, Errorvar.= 1.09 , Rý = 0.14
 (0.059) (0.079)
 7.08 13.74

I1 = 0.47*IMPACTV, Errorvar.= 1.06 , Rý = 0.17
 (0.058) (0.077)
 8.21 13.76

I3 = 0.57*IMPACTV, Errorvar.= 1.30 , Rý = 0.20
 (0.064) (0.095)
 8.94 13.66

I4 = 0.75*IMPACTV, Errorvar.= 0.50 , Rý = 0.53
 (0.047) (0.043)
 16.02 11.73

I5 = 0.62*IMPACTV, Errorvar.= 0.57 , Rý = 0.41
 (0.046) (0.045)
 13.51 12.71

I6 = 0.80*IMPACTV, Errorvar.= 0.28 , Rý = 0.70
 (0.041) (0.030)
 19.44 9.20

I7 = 0.60*IMPACTV, Errorvar.= 0.98 , Rý = 0.27
 (0.057) (0.073)
 10.54 13.41

I8 = 0.67*IMPACTV, Errorvar.= 0.92 , Rý = 0.33
 (0.057) (0.070)
 11.76 13.16

I9 = 0.54*IMPACTV, Errorvar.= 0.94 , Rý = 0.24
 (0.055) (0.069)
 9.71 13.55

I10 = 0.54*IMPACTV, Errorvar.= 0.47 , Rý = 0.38
 (0.042) (0.037)
 13.02 12.85

Correlation Matrix of Independent Variables

	SEXUALV -----	PSYCHOLO -----	PHYSICAL -----	IMPACTV -----
SEXUALV	1.00			
PSYCHOLO	0.98 (0.04) 26.75	1.00		
PHYSICAL	0.99 (0.05) 20.47	0.95 (0.04) 21.81	1.00	
IMPACTV	0.46 (0.06) 7.80	0.52 (0.05) 10.61	0.47 (0.06) 7.53	1.00

Goodness of Fit Statistics

Degrees of Freedom = 318

Minimum Fit Function Chi-Square = 539.32 (P = 0.00)

Normal Theory Weighted Least Squares Chi-Square = 572.00 (P = 0.00)

Estimated Non-centrality Parameter (NCP) = 254.00

90 Percent Confidence Interval for NCP = (191.03 ; 324.81)

Minimum Fit Function Value = 1.33

Population Discrepancy Function Value (F0) = 0.63

90 Percent Confidence Interval for F0 = (0.47 ; 0.80)

Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) = 0.044

90 Percent Confidence Interval for RMSEA = (0.039 ; 0.050)

P-Value for Test of Close Fit (RMSEA < 0.05) = 0.94

Expected Cross-Validation Index (ECVI) = 1.71

90 Percent Confidence Interval for ECVI = (1.56 ; 1.89)

ECVI for Saturated Model = 1.87

ECVI for Independence Model = 16.71

Chi-Square for Independence Model with 351 Degrees of Freedom = 6697.30

Independence AIC = 6751.30

Model AIC = 692.00

Saturated AIC = 756.00

Independence CAIC = 6886.40

Model CAIC = 992.23

Saturated CAIC = 2647.47

Normed Fit Index (NFI) = 0.92

Non-Normed Fit Index (NNFI) = 0.96

Parsimony Normed Fit Index (PNFI) = 0.83

Comparative Fit Index (CFI) = 0.97

Incremental Fit Index (IFI) = 0.97

Relative Fit Index (RFI) = 0.91

Critical N (CN) = 285.35

Root Mean Square Residual (RMR) = 0.066

Standardized RMR = 0.051

Goodness of Fit Index (GFI) = 0.91

Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI) = 0.89

Parsimony Goodness of Fit Index (PGFI) = 0.76

The Modification Indices Suggest to Add the

Path to	from	Decrease in Chi-Square	New Estimate
C4	PSYCHOLO	8.9	-0.92
C4	IMPACTV	16.1	-0.19
P3	PHYSICAL	8.6	-1.44
P5	PHYSICAL	8.2	1.33
F6	PSYCHOLO	8.0	1.54
I4	SEXUALV	8.1	0.14
I4	PSYCHOLO	8.2	0.15

The Modification Indices Suggest to Add an Error Covariance

Between	and	Decrease in Chi-Square	New Estimate
C2	C1	11.7	0.23
P1	C2	12.8	0.21
P2	C4	8.0	-0.09
P4	P2	10.0	-0.12
P4	P3	11.5	0.13
P5	C4	23.3	0.15
F6	P3	11.6	0.21
I4	P3	9.9	0.13
I4	I3	8.2	0.13
I5	I1	9.1	-0.13
I6	I3	8.5	-0.11
I10	I9	11.4	0.12

Time used: 0.359 Seconds

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Hakan DİKMEN
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	
Y. Lisans Öğrenimi	
Bildiği Yabancı Diller	
Bilimsel Faaliyetleri	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	09.05.2022