



Sosyal Bilimler
Enstitüsü

T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HALKLA İLİŞKİLER ANABİLİM DALI

KİŞİLERARASI İLETİŞİM BİLİM DALI

**YENİ MEDYA PLATFORMLARINDA POPÜLERLEŞEN ŞİDDET İÇERİKLERİ VE
ETKİLERİNE DAİR BİR ANALİZ: SUQID GAME ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CEREN ZELİHA ONAY

İSTANBUL, 2023

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER ANABİLİM DALI
KİŞİLERARASI İLETİŞİM BİLİM DALI

**YENİ MEDYA PLATFORMLARINDA POPÜLERLEŞEN ŞİDDET İÇERİKLERİ VE
ETKİLERİNE DAİR BİR ANALİZ: SUQID GAME ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CEREN ZELİHA ONAY

Danışman: PROF. DR. GİRAY SAYNUR DERMAN

İSTANBUL, 2023

ÖZET

YENİ MEDYA PLATFORMLARINDA POPÜLERLEŞEN ŞİDDET İÇERİKLERİ VE ETKİLERİNE DAİR BİR ANALİZ: SQUİD GAME ÖRNEĞİ

Gelişen ve değişen teknoloji medya alanında da birçok yeniliğin insan hayatında etkili olmasını sağlamıştır. Yeni medyanın gündelik hayata dahil olmasıyla kişilerarası iletişimden, gündemden haber alma biçimine kadar köklü bir değişiklik ve gelişim gerçekleşmiştir. Aynı değişim bireylerin dizi ve film izleme pratiklerinde de meydana gelmiştir. İzleyiciler artık yeni medya platformlarının sunduğu avantajlar nedeniyle dijital yayıncılık platformlarına yönelmiş, dizi ve filmleri internet tabanlı web siteleri üzerinden izlemeye başlamışlardır.

Bu araştırmanın amacı gelişen teknoloji ile birlikte ortaya çıkan yeni medya platformlarında yer alan ve giderek popülerleşen şiddet öğeleri barındıran içeriklerin birey ve toplum üzerindeki olumsuz etkilerini analiz ederek ortaya koymak, bu etkilerin nasıl azaltılabileceğine dair bir farkındalık oluşturmaktır. Yeni medya platformlarında popülerleşen şiddet içerikleri ve etkileri Netflix isimli dijital dizi ve film izleme platformunda yayınlanan Squid Game, Türkçe adıyla Kalamar Oyunu isimli dizi üzerinden analiz edilmektedir. Dizi 18 yaş sınırıyla 2021 yılında izleyiciye sunulmuş, çok kısa süre içinde milyonlarca izleyiciye ulaşmış ve günlerce gündemde kalmıştır. Dizide maddi sıkıntılar yaşayan 456 oyuncunun, para ödülünü kazanabilmek için çocuk oyunlarının ölümcül versiyonlarını oynamaları işlenmektedir. Dizide yer alan şiddet sahneleri izleyicilere sansürsüz bir biçimde tüm açıklığıyla pornografik şekilde gösterilmektedir.

Şiddetin oyunlaştırılarak açıkça ve pornografik biçimde sunumunun özellikle çocuklar ve gençler üzerindeki etkilerini analiz etmek için dizinin yayınlanan ilk sezonundaki 9 bölüm içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Analiz sonrasında dizinin somut etkilerini ortaya çıkarma amacıyla dizinin etkilerine dair basında yer alan haberlere de araştırmada yer verilmiştir. Dizinin ve dizide sıklıkla yer verilen şiddetin özellikle çocuklar üzerinde olumsuz etkileri olduğu ve çocukları şiddet uygulamaya sevk ettiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Şiddet Pornografisi, Sosyal Öğrenme.

ABSTRACT

AN ANALYSIS OF VIOLENT CONTENT POPULARIZED IN NEW MEDIA PLATFORMS AND THEIR EFFECTS: THE SQUID GAME EXAMPLE

Developing and changing technology has enabled many innovations in the field of media to be effective in human life. With the inclusion of new media in daily life, a radical change and development has occurred, from interpersonal communication to the way of receiving news from the agenda. The same change has also occurred in individuals' TV and movie watching practices. Due to the advantages offered by new media platforms, viewers have now turned to digital broadcasting platforms and started watching TV series and movies on internet-based websites.

The aim of this research is to analyze the negative effects of content containing violent elements in new media platforms that have emerged with the developing technology and to create an awareness on how these effects can be reduced. Violent content and its effects, which have become popular on new media platforms, are analyzed through the digital series Squid Game, which is broadcast on Netflix. The series was presented to the audience in 2021 with the age limit of 18, reached millions of viewers in a very short time and remained on the agenda for days. In the series, 456 players, who have financial difficulties, play deadly versions of children's games in order to win the prize money. The violence scenes in the series are shown to the audience in an uncensored and pornographic manner.

In order to analyze the effects of the gamified and pornographic presentation of violence, especially on children and young people, 9 episodes in the first season of the series were analyzed by content analysis method. After the analysis, in order to reveal the concrete effects of the series, the news in the press about the effects of the series were also included in the research. It has been observed that the TV series and the violence frequently featured in the TV series have negative effects especially on children and prompt them to commit violence.

Keywords: New Media, Violence Pornography, Social Learning.

ÖNSÖZ

Teknolojinin giderek gelişmesi ile insanların gündelik hayatındaki pratikler de değişmeye başlamıştır. Artık gündelik hayatımızın önemli bir kısmına dahil olan yeni medya hayatımızı kolaylaştırmış olsa da birtakım riskler de barındırmaktadır. Özellikle bu platformlarda yer alan şiddet içerikleri ve söz konusu içeriklerin sansürsüz bir biçimde açıkça sunumu öncesinde bireyi sonrasında ise toplumu etkilemektedir. Dijital yayıncılık platformlarındaki dizi ve filmlerde giderek popülerleşen şiddet içeriklerinin sebep olabileceği olumsuz etkileri ortaya çıkarmak amacıyla bu çalışmada Netflix isimli platformda yayınlanan Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisi ve etkileri analiz edilmiştir.

Bu çalışmanın tamamlanması sürecinde yönlendirme ve destekleri için danışmanım Prof. Dr. Giray Saynur Derman'a, savunma jüri üyeleri olarak tezimi geliştirmem için önerilerde bulunan Prof. Dr. Emel Poyraz ve Prof. Dr. Mine Demirtaş'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Ayrıca eğitim hayatım boyunca her zaman bana destek olan ve daha iyisini yapmam için motive eden sevgili aileme, desteklerine ihtiyacım olduğunda yanımda olan arkadaşlarıma da teşekkürü bir borç bilirim.

Ceren Zeliha ONAY

İstanbul, 2023

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
KISALTMALAR.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
GRAFİKLER LİSTESİ.....	ix
GÖRSELLER LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

YENİ MEDYA VE YENİ MEDYA PLATFORMLARI.....	4
1.1. Yakınsama Kavramı ve Yakınsak Teknolojiler.....	4
1.2. Yeni Medya.....	12
1.3. Yeni Medya Platformları.....	20
1.3.1 Sosyal Medya Platformları.....	21
1.4. Dijital Yayıncılık Platformları.....	27

İKİNCİ BÖLÜM

YENİ MEDYA PLATFORMLARINDA ŞİDDET İÇERİKLERİ.....	36
2.1. Şiddet Kavramı ve Şiddet Türleri.....	36
2.2. Şiddet Pornografisi.....	38
2.3. Medya ve Şiddet İçerikleri.....	40
2.4. Yeni Medya Platformlarında Şiddet İçerikleri.....	44
2.5. Şiddet İçeriklerinin İzleyiciler Üzerindeki Etkileri.....	48
2.5.1. Sosyal Öğrenme Kuramı.....	50
2.5.2. Kültürel Göstergeler ve Yetiştirme Kuramı.....	54
2.5.3. Uyarım Aktarımı Kuramı.....	57
2.5.4. Duyarsızlaştırma Kuramı.....	58

2.5.5. Katharsis Kuramı.....	59
2.5.6. Kullanıma Hazırlama Kuramı.....	60
2.5.7. Kısıtsızlaştırma Kuramı.....	61
2.6. Yeni Medya Platformlarında Şiddet İçeriklerinin Artışı.....	61

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM	66
Araştırmanın Amacı.....	66
Araştırmanın Önemi.....	66
Kapsam ve Sınırlılıklar.....	67
Araştırmanın Yöntemi.....	68
Hipotezler.....	68
Araştırma Soruları.....	68
3.1. Squid Game (Kalamar Oyunu) Dizisi.....	69
3.2. Dizi Karakterleri ve Tanıtımı.....	73
3.3. Bulgular ve Yorum.....	74
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	97
KAYNAKLAR.....	102

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
CERN	Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi)
ENIAC	Electronic Numerical Integrator and Computer (Elektronik Sayısal Entegreli Bilgisayar)
RTÜK	Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
TDK	Türk Dil Kurumu
Vb.	Ve benzeri
Vs.	Vesaire
WWE	World Wrestling Entertainment (Dünya Güreş Eğlencesi)
WWW	World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Chandler ve Munday'ın Yakınsama Tanımları

Tablo 2: Dünya Geneline En Çok Kullanılan Sosyal Medya Platformları

Tablo 3: Türkiye'de En Çok Kullanılan Sosyal Medya Platformları

Tablo 4: Squid Game (Kalamar Oyunu) Dizisinde Oynanan Oyunlar ve Oynanış Şekilleri



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Medya, Ağ ve Teknolojik Yakınsamalar

Şekil 2: Teknolojik Yakınsama Örnekleri

Şekil 3: İnternet Tabanlı İletişim Modeli

Şekil 4: Ükelere Göre En Popüler Dijital Yayın Platformları

Şekil 5: Karşılıklı Belirleyicilik Modeli

Şekil 6: Gerbner'in Genel İletişim Modeli



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Türkiye’de En Çok İzlenen Dijital Yayın Platformları



GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1:** Ölümlü Dünya 2 Tanıtım Afişi
- Görsel 2:** Squid Game Korece Tanıtım Afişi
- Görsel 3:** Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyunu
- Görsel 4:** Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyununda Elenenler
- Görsel 5:** Dalgona Şekeri Oyunu
- Görsel 6:** Dalgona Şekeri Oyununda Elenen Bir Oyuncu
- Görsel 7:** Halat Çekme Oyunu
- Görsel 8:** Halat Çekme Oyununda Elenenler
- Görsel 9:** Misket Oyunu
- Görsel 10:** Misket Oyununda Elenen Bir Oyuncu
- Görsel 11:** Cam Köprü Oyunu
- Görsel 12:** Cam Köprü Oyununda Elenen Bir Oyuncu
- Görsel 13:** Boğazı Kesilerek Öldürülen Bir Oyuncu
- Görsel 14:** Kalamar Oyunu
- Görsel 15:** Kalamar Oyunu Sırasında Yaşanan Mücadele
- Görsel 16:** Oyuncuların Giydikleri Yeşil Eşofman
- Görsel 17:** Gözetmenlerin Giydikleri Pembe Tulum
- Görsel 18:** Oyuncuların Giydikleri Ayakkabı
- Görsel 19:** Squid Game: The Challenge Tanıtım Afişi
- Görsel 20:** Squid Game: The Challenge Yarışmacıları
- Görsel 21:** Squid Game: The Challenge Amiral Battı Oyunu
- Görsel 22:** Squid Game: The Challenge Final Oyunu

GİRİŞ

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler önce geleneksel medya araçlarının, sonra da yeni medya araçlarının gündelik hayata dahil olmasını sağlamıştır. Geleneksel medya araçlarından televizyon, radyo gibi araçlar kitle üzerinde etkili olmuştur. Özellikle televizyonun izleyicileri nasıl etkilediği, bireyler üzerinde psikolojik ve sosyolojik olarak ne şekilde etkili olduğu üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Bilgisayarın ve internetin icadı ile birlikte yeni medya kavramı şekillenmeye başlamış ve bireylerin hayatında etkili bir kavram olarak karşımıza çıkmıştır. Yeni medya ile birlikte kişilerarası iletişimden dizi ve film izleme pratiklerine kadar birçok alanda büyük değişiklikler meydana gelmiştir.

Yeni medya araçları insanların günlük hayatını kolaylaştırırken birtakım olumsuz yan etkilere de neden olmuştur. Yeni medya platformlarının denetlenme zorluğu bu platformlarda sakıncalı içeriklerin oluşturulması ve yayılmasına neden olabilmektedir. Şiddet, cinsellik, madde kullanımı gibi sakıncalı öğeler barındıran içerikler her yaştan insanın kolaylıkla erişebileceği bir şekilde bu platformlarda bulunabilmektedir.

Teknolojik gelişmeler ve yeni medya platformlarının gündelik hayata dahil olması ile birlikte dizi ve film izleme pratikleri de değişmiştir. İnsanlar artık dizi veya film izlemek için televizyona kıyasla daha fazla avantaj ve kolaylık barındıran Netflix, Disney+, Prime Video gibi platformları tercih etmeye başlamışlardır. Bu dijital yayıncılık platformları televizyona göre çok daha çeşitli içerikler barındırmaktadır. İçerik çeşitliliği ve kullanım kolaylığı nedeniyle bireyler bu platformları tercih etmeye başlamış, platformlar giderek daha da popüler bir hal almıştır. Bu durum dijital yayıncılık platformları arasında rekabeti de beraberinde getirmiştir. Dijital yayın platformları bu rekabet nedeniyle diğer platformlar arasından sıyrılabilen ve öne çıkabilmek için izleyicileri çekebilmek adına farklı yollara başvurmaktadır. Platforma yüklenen bir dizi ya da filmin beğenilmesi ve popülerleşmesi platformların reklamının yapılmasını sağlamaktadır. Bu nedenle en çok ilgi çeken içeriği yüklemek dijital yayıncılık platformlarının kâr edebilmeye devam etmesi için şarttır. Dikkat çeken içerikler ise genellikle şiddet ve cinsellik gibi sakıncalı öğeler barındıran içeriklerdir.

Netflix'te bulunan Squid Game (Kalamar Oyunu) isimli Güney Kore yapımı dizi de özellikle barındırdığı şiddet sahneleriyle uzun süre gündemde kalmıştır. Dizide tamamı ekonomik sorunlar yaşayan 456 kişinin, çocukluklarında oynadıkları oyunların ölümcül versiyonlarını oynayarak hayatta kalma ve büyük para ödülünü kazanma çabaları anlatılmaktadır. Dizide oyunları kaybeden, elenen kişiler ölmekte ve bu sahneler açıkça, sansürsüz bir biçimde izleyiciye gösterilmektedir. Dizi

Netflix'te 18 yař sınırı ile yayınlanmıřtır. Dizinin giderek popölerleřmesi ile birlikte bu yař sınırının altındaki çocuklar ve gençler de diziye ilgi göstermiř, dizinin yayınlandığı platformdan ya da dizinin kaçak olarak yayınlandığı başka platformlardan diziye erişim sağlamıřlardır. Çocukların diziye izlemeleri ile birlikte oyunlarında dizideki sahneleri canlandırdıkları ve kaybeden arkadaşlarına řiddet uygulamaya başladıkları görölmüřtür. Konuyla ilgili birçok haber yapılmıř, uzmanlar ebeveynleri çocuklarına diziye izletmemeleri yönünde uyarımıřlardır.

Bu çalışmada yeni medya platformlarında popölerleřen řiddet içerikleri, bu içeriklerin popölerleřme nedenleri ve birey ile toplum üzerindeki etkileri analiz edilmiřtir. Çalışmada yeni medya platformlarının řiddet içeriklerini popölerleřtirme üzerinde nasıl oynadığı, bu platformların řiddet içeren içeriklere erişimin kolaylařmasındaki rolü, řiddet içeriklerin pornografik bir biçimde doğrudan sunumunun izleyici üzerindeki etkileri, pornografik bir biçimde gösterilen řiddet içeriklerinin özellikle çocukları ve gençleri ne şekilde etkilediğı soruları üzerinde durulmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde yakınsama kavramı ve yakınsak teknolojiler, gündelik hayatımıza yoğun bir biçimde dahil olan yeni medya ve yeni medya platformları ile dijital yayıncılık platformları anlatılmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde řiddetin tanımı ve türleri, řiddet pornografisi, medya ve řiddet içerikleri, yeni medya platformlarında řiddet içerikleri ve řiddet içeriklerinin izleyiciler üzerindeki etkileri ilgili kuramlardan yararlanılarak açıklanmaktadır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde araştırmanın amacı, önemi, kapsamı, sınırlılıkları, hipotezleri ve araştırma soruları ile Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisinin bölümleri içerik analizi yöntemiyle detaylı şekilde incelenmiř ve dizinin bireyler üzerindeki etkilerine dair verilere yer verilmiřtir.

Araştırmanın amacı gelişen iletişim teknolojileri ile birlikte ortaya çıkan yeni medya platformlarında kolayca erişilebilen sakıncalı içeriklerin birey ve toplum üzerindeki olumsuz etkilerini analiz ederek ortaya koymaktır. Bu çalışmada güncel bir içerik üzerinden yeni medyada izleyicilerin maruz kalabileceğı sakıncalı içeriklerin etkileri, zararları ve korunma yolları konusunda bilimsel katkı sağlama amaçlanmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular sonucunda günümüzde özellikle yeni medya platformlarındaki sınırlı denetimin de etkisiyle meydana gelen bu soruna dair çözüm veya çözüm önerileri bulunması konusunda yeni bir adım olarak literatüre de katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

Araştırmanın sonucunda medya içeriklerinde yer verilen řiddetin pornografik sunumunun özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkilere neden olduğı, yeni medya platformlarının řiddet içerikli öğeleri artırmıř ve söz konusu içeriklere her yařtan insanın erişimini daha kolay hale

getirmiş olduđu ortaya konmuş olup bu olumsuz sonuçlar karşısında bireysel ve toplumsal olarak neler yapılabileceğine dair önerilerde bulunulmuştur.



BİRİNCİ BÖLÜM

YENİ MEDYA VE YENİ MEDYA PLATFORMLARI

1.1. Yakınsama Kavramı ve Yakınsak Teknolojiler

İletişim olgusu insanlık tarihi kadar eskidir. “İletişim sözcüğünün kökenine bakılacak olursa; Fransızca ve İngilizce’de yazılışı aynı, söylenişi ayrı “communication” kavramı Latince’deki “Communicatio” sözcüğüyle karşılaşılır. Sözcüğün 14. yüzyıl Fransızca’sında ticaretin (merkantilizmin) geliştiği dönemde ticaret ve ilişkiler karşılığında kullanılması belli bir dönemdeki etkinliklerin sözcüklere yükledikleri anlamlar açısından ilginç bir örnektir. “Communication”ın kökeninde yine Latince’deki “communis” kavramı bulunur. Birçok kişiye ya da nesneye ait olan ve ortaklaşa yapılan anlamlarındaki bu kavramdan hareketle iletişim sözcüğünün özünde yalın bir ileti alışverişinden çok toplumsal nitelikli bir etkileşim, değiş tokuş ve paylaşım anlamı bulunur” (Yılmaz 2016: 222). Söz konusu paylaşım ve ortaklığı sağlamak amacıyla ilkel insanlar dahi işaretlerden ve etraflarındaki araç gereçlerden yararlanmış, belirli sesler çıkarmış, mağara duvarlarına çizimler yapmışlardır. İletişim sürecinin temel amaçlarını duygu ve düşünceleri paylaşmak ile haberleşmek oluşturmaktadır. İnsanlık tarihinde paylaşım ve haberleşmeyi gerçekleştirebilmek için kil tabletler, duman, mesajı taşıyan eğitilmiş kuşlar gibi birçok farklı yöntem kullanılmıştır. Teknolojinin de ilerlemesiyle iletişim ve haberleşme günümüzdeki gelişmiş şeklini almıştır.

“İletişim duygu, düşünce veya bilgilerin çeşitli yollarla başkalarına aktarılması sürecidir” (Özer 2014: 166). İletişim insanlığın ilerlemesini sağlayan en önemli unsurlardan biridir. İnsanlar arasındaki bilgi, düşünce ve duyguların aktarımı iletişim yoluyla sağlanmaktadır. İletişim süreci, özellikle de yazının icadı ile birlikte insanlığın tarihteki ilerleyişi hız kazanmıştır. Nesilden nesle aktarılan bilgi sayesinde insanlık gelişmiş ve günümüzdeki haline ulaşabilmiştir. Toplumsal, teknolojik ve insan aklına gelebilecek her alanda iletişimin etkisi ve gücü yadsınamaz bir hal almıştır. İletişim aslında toplumun en temel yapı taşlarından biri olarak da nitelendirilebilmektedir. Haber almadan, medya teknolojilerine kadar her alanda iletişimin büyük bir etkisi bulunmaktadır.

Kitle iletişimini sağlamak için kullanılan televizyon, gazete gibi araçlar kitle iletişim araçları olarak adlandırılmaktadır. Kitle iletişim araçları gelişen teknolojik imkânların da etkisiyle gündelik hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Kitle iletişimi kısaca kişi ve topluluk arasında bilgi iletme ve yayma süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu iletişim, bir veya daha fazla kişi aracılığıyla bir kitle veya topluluk üzerinde etki yaratmayı amaçlamaktadır. Kitle iletişim araçları, “kitlesele bir

boyutta ileti dağıtabilen araçlar” olarak tanımlanabilmektedir (Özkök 1985: 93). Kitle iletişimi genellikle medya araçlarının kullanımıyla televizyon, radyo, gazete, dergi ve internet gibi platformlar aracılığıyla yapılmaktadır.

Tarihteki ilk kitle iletişim aracı gazetedir. “Johanness Gutenberg’in 1450 yılında icat ettiği matbaa, iletişim teknolojisinin ilk aracı olarak kabul edilmektedir” (Kılıç 2019: 227). “İlk Osmanlı gazetesi olarak kabul edilen Takvim-i Vekayi 1831 yılında yayın hayatına başlamıştır” (Akbulut 2013: 34). Gazete doğası gereği temelde okuryazar kitleye hitap eden bir iletişim aracıdır. “1920 yıllarında radyo yayının doğuşuyla” (Güneş 2013: 294) kitle iletişimi okuma yazma bilmeyen kitleyi de hedef alır şekilde genişlemiştir.

“Televizyon 1923 yılında, John Logie Baird tarafından İngiltere'nin Hastings kasabasında icat edilmiştir. İlk televizyon görüntüsü ise yine Baird tarafından 1926 yılında yayınlanmıştır. Türkiye’de ise ilk olarak 1953 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi tarafından bölgesel olarak ve haftada birkaç saat deneme yayınları başlatıldı” (Güneş 2013: 296). Televizyon zamanla yaygınlaşarak en etkili kitle iletişim aracı haline gelmiştir. 20. yüzyılın sonlarına doğru bilgisayarın ve internetin icadı ile birlikte kitle iletişimi farklı bir seviyeye taşınmıştır. İnternette yaşanan gelişim sayesinde hedef kitleden anında geri bildirim alma imkânı ortaya çıkmış, aynı zamanda iletişimin yalnızca hedefi konumunda olmaktan çıkıp kaynak olarak da iletişime katılma olanağı kazanmıştır. Kitle iletişiminin yalnızca hedefi konumunda olan bireylerin kaynak olarak da iletişime katılması ile birlikte iletişim sürecinde deyim yerindeyse yine bir devrim yaşanmış ve insanlar nihayet kendi mesajlarını üretip iletebilmenin imkanlarından sonuna kadar yararlanmaya başlamışlardır. Ayrıca geri bildirimin hızlanması ile de bireyler artık mesajın sadece hedefi değil, aktif bir katılımcısı ve değerlendircisi de olarak konumlanmaya başlamışlardır.

İletişim teknolojilerindeki ilerleme ve değişim yakınsama kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yakınsama kavramı iletişim ve bilgi teknolojileri ile ilgili olarak kullanılmaktadır. Yakınsama kavramı kısaca, farklı teknolojiler arasındaki sınırların azalması ve bu teknolojilerin birbirlerine entegre olmasını ifade etmektedir. Yakınsama kavramı özellikle iletişim alanında kullanıldığında geleneksel medyanın teknolojik gelişmeler sonucu yeni ve dijital medya ile etkileşimini ve birleşimini anlatmaktadır. “Yakınsama, bütün hizmetlerin belirlenmiş olan, sabit, mobil, kablo TV, IP gibi şebeke ile verildiği yapıdan, tüm iletişim hizmetlerinin çeşitli şebekeler üzerinden, kopukluk olmadan ve birçok platform üzerinden interaktif bir biçimde verilmesine doğru bir geçiştir. Bu bağlamda yakınsama, akıllı telefonlarda resim, video, sinema, radyo, dergi bulunması ve aralarındaki uzaklığın gittikçe azalması, farklı cihazlarda yapılan işlerin gittikçe gelişen teknoloji sayesinde tek bir cihazla yapılabilmesidir. Örneğin; cep telefonlarımız sadece bir iletişim aracı

olmaktan çıkmış, kamera, saat, takvim, kronometre, pusula, video oynatıcı, vb. şeyleri de kapsayan bir kompleks haline gelmiştir” (Yoloğlu 2019: 1453). Teknolojik birleşmenin yanı sıra günümüzde farklı teknolojik aletlerin tek altyapı üzerinden sağlanabilmesi ile meydana gelen servislerin birleşimiyle birlikte de yakınsama gerçekleşmektedir. Böylece ayrı sektörler birleşmekte ve ayrıca yeni iş alanları ortaya çıkmakta, rekabet de artmaktadır.

Yakınsama kavramı, teknolojik gelişmeler ve endüstriyel devrimlerin etkisiyle gelişmiştir. 1980’li yılların sonu ve 1990’lı yıllarında başında bilgisayar teknolojisinde meydana gelen gelişmeler özellikle telekomünikasyon ve bilgisayarlar arasında etkileşime neden olmuştur. Telefon hatlarının yalnızca ses iletimi için değil dijital veri iletimi için de kullanılmaya başlanması bu alanlar arasında yakınsamanın ilk örneklerinden biridir. Bu dönemde medya sektöründe de dijitalleşmenin ilk adımlarının atıldığı görülmektedir. “İnternet 1995’ten itibaren tüm dünyada büyük bir hızla yaygınlaşmıştır” (Başaran 2006: 10). Bununla birlikte bilgisayar teknolojileri medya arasındaki etkileşim hızlanmıştır. Bilgisayar teknolojileri ve iletişim araçları arasındaki sınırın bu dönemde giderek azaldığını söylemek mümkündür.

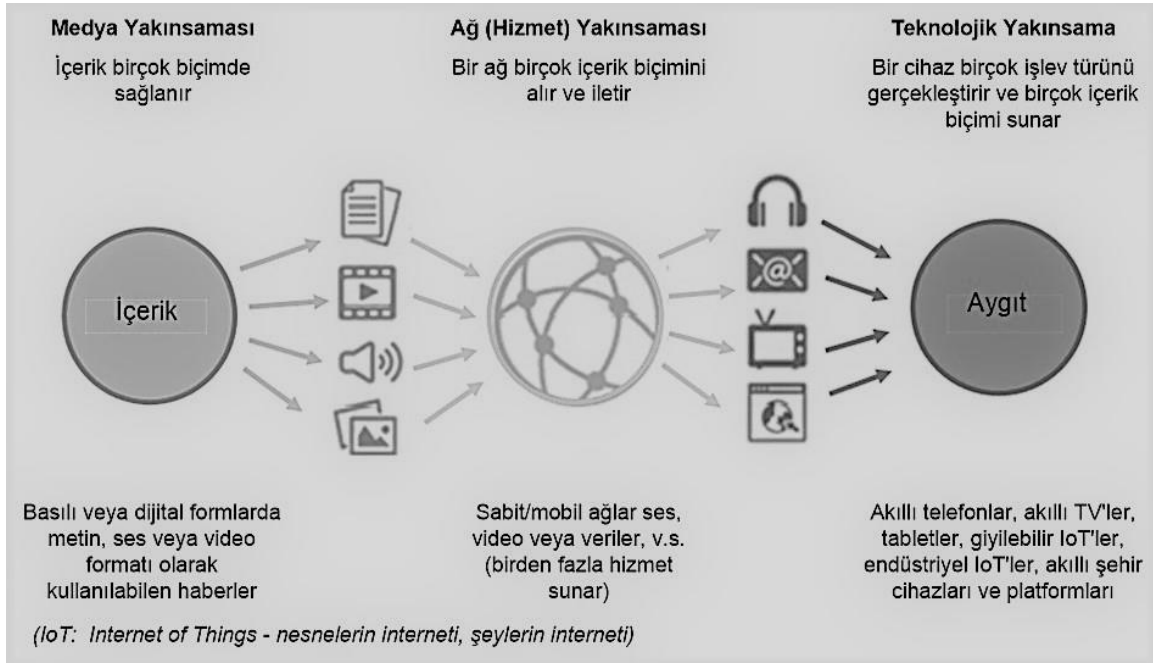
2000’li yıllar ile birlikte akıllı telefon kullanımı artmış ve bu durum beraberinde bilgisayar, telekomünikasyon ve medya teknolojilerinin birbirine entegre olmasını daha da hızlandırmıştır. Akıllı telefonlar, bilgisayar, telekomünikasyon ve medya teknolojilerinin tek bir cihazda birleşmesini sağlamıştır. Aynı zamanda bu dönemde dijital medyada yaşanan gelişim ile birlikte geleneksel medya ve dijital medya arasındaki sınır da ortadan kalkmaya başlamıştır. 2010’lu yılların ortalarına gelindiğinde teknolojik ilerlemeler sayesinde cihazlar arası bağlantılar artmış ve meydana gelen yakınsama da derinleşmiştir. Bu dönemde yalnızca bireyler arası iletişim değil, farklı iş sektörleri arasındaki iletişim de değişip gelişmiştir. Yakınsama kavramı günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle yeni sektörlerin birbirine entegre olmasını ifade etmektedir. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) yani Ekonomik Kalkınma ve İş Birliği Örgütü’nün Bilgi Ekonomisi Çalışma Grubu tarafından 2007 senesinde hazırlanan “İnternet Ekonomisi” isimli raporda yakınsama şu şekilde tanımlanmaktadır: “Yakınsama, bütün hizmetlerin belirlenmiş olan, sabit, mobil, kablo TV, IP gibi şebeke ile verildiği yapıdan, tüm iletişim hizmetlerinin çeşitli şebekeler üzerinden, kopukluk olmadan ve birçok platform üzerinden interaktif bir biçimde verilmesine doğru bir geçiştir” (OECD 2007).

Chandler ve Munday (Chandler, Munday 2018: 34) tarafından yakınsama kavramına getirilen yedi ayrı tanım aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Kavram	Tanım
Temel anlamıyla yakınsama	Şeylerin birbirlerine yaklaştıkları her tür süreç.
Teknolojik yakınsama	Dijitalleşmeyle birlikte, önceden birbirinden ayrı olan teknolojilerin/medyanın işlevlerinin ve ilgili türevlerinin birleşmesi.
Medya endüstrisi yakınsaması	Yayıncılık, film, fotoğraf, müzik, yazılı basın ve telekomünikasyon gibi iletişim sektörleri ve pazarlarının gittikçe artan bütünleşmesi.
Kültürel yakınsama	Dünyadaki popüler kültürleri bir araya getirme.
İdeolojik yakınsama	Sanayi toplumlarında giderek artan benzerliklerin kapitalist ve sosyalist ideolojiler arasındaki çatışmaları anlamsız kılan bir süreç içinde oluştuğuna dairdir.
Psikolojik yakınsama	Sorun çözme ile ilgili bilişsel üslup. Analitik, tümdengelimsel ve mantıksal düşünme ürünüdür.
Görsel Yakınsama	Görsel algıda gözlerin binoküler görüş kullanarak içe doğru dönüp bir nesne üzerine odaklanmasıdır.

Tablo 1: Chandler ve Munday'ın Yakınsama Tanımları

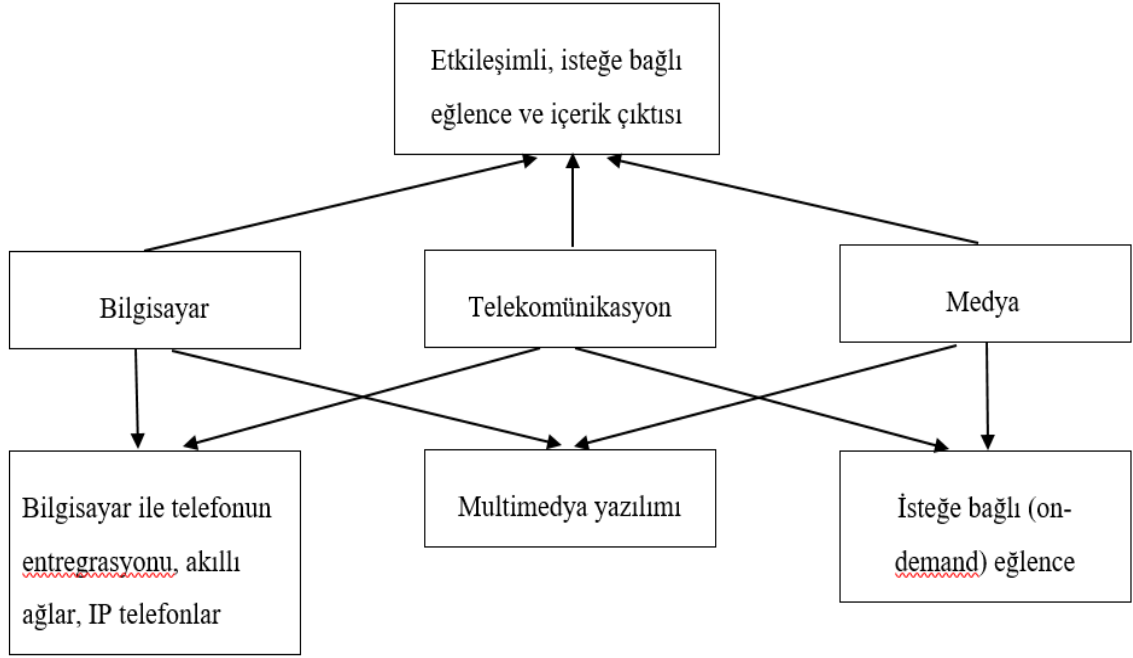
Teknolojik gelişmelerle birlikte teknolojik yakınsama kaçınılmaz olmuş ve bu durum özellikle medya endüstrisi yakınsamasını da beraberinde getirmiştir.



Şekil 1: Medya, Ağ ve Teknolojik Yakınsamalar (Park 2019: 3)

Yeni medya platformlarının “yeni” olarak nitelendirilebilmesinde en önemli etkenlerden biri yakınsamanın gerçekleşmesidir. Böylece geleneksel medya platformları da gelişip değişerek birçoğunun yerini yeni medya platformları almıştır. Yakınsama ile birlikte gündelik hayata dahil olan birçok teknolojik alet akıllı televizyon ve akıllı telefon örneklerinde de görüldüğü üzere “akıllı” olarak anılmaktadır. Bu akıllı cihazların bazı ortak özellikler taşıdığı görülmektedir (Park 2019: 4):

- Akıllı cihazlar, farklı amaçlara hizmet edecek şekilde birden fazla işlevi yerine getirebilmektedir.
- Akıllı cihazlar, farklı formatlardaki verileri toplayıp kullanabilmekte olup optimize edilmiş ve geliştirilmiş kullanıcı deneyimleri sağlamak için makine öğrenimi algoritmalarını kullanabilmektedir.
- Akıllı cihazlar doğrudan ağa bağlanarak ve/veya diğer akıllı cihazlarla bağlantı kurarak kullanıcılara herhangi bir platformdan, her yerden erişim olanağı sağlamaktadır.



Şekil 2: Teknolojik Yakınsama Örnekleri (Garcia-Murillo, MacInnes 2002: 58)

Günümüzde teknolojinin geldiği gelişmiş noktanın da etkisiyle artık akıllı televizyonlar aracılığıyla internete bağlanılabilmekte, televizyondan dijital medya platformlarına erişim sağlanabilmektedir. Hatta artık birçok televizyon satın alındığında dahi içerisinde Netflix ve benzeri dizi ve film izleme platformlarının uygulamaların yüklü olduğu görülmektedir. Ayrıca bu televizyonlar herhangi bir yayını kaydedebilme, durdurabilme, sonrasında tekrar izleyebilme ve dil seçeneği gibi imkanlara da sahiptir.

Yine teknolojinin günlük hayata katkılarından biri olan akıllı telefonlar günümüzde neredeyse herkesin elinde bulunmaktadır. Telefon ve internet teknolojisinin birleşimiyle ortaya çıkan bu cihazlar ile sadece ses ya da yazının iletilmesi geçmişte kalmış, cep telefonu ile görüntü kaydetme, iletme ile başlayan devrim internete erişme, sosyal medya kullanımı, Netflix ve benzeri platformlardan dizi veya film izleyebilme gibi yeni olanaklarla devam etmiştir. Bu akıllı cihazların kullanım yaşı ise giderek düşmektedir. Çocukların ellerinde bu akıllı cihazların bulunduğu ve kimi zaman ebeveynleri tarafından dahi kontrol edilmeden çocuklar tarafından kullanıldıkları görülmektedir. Yakınsama, medya tüketiminin giderek mobil cihazlara yönelmesini de beraberinde getirmiştir.

AR olarak bilinen artırılmış gerçeklik ve VR olarak bilinen sanal gerçeklik teknolojilerinin yakınsama ile birlikte medya sektörüne girmesi ile birlikte kullanıcılara etkileşimli ve sürükleyici

yeni deneyim imkanları sunulmuştur. Artırılmış gerçeklik kullanımı ile kullanıcılar internet üzerinden satın almak istedikleri bir ayakkabının görüntüsünü sanki gerçekten o ayakkabıyı giymişler gibi kamera vasıtasıyla kendi ayaklarında görebilmektedirler. Sanal gerçeklik ile kullanıcılar farklı ortamlarda sanki gerçekten orada bulunuyormuş gibi internet üzerinden etkileşim kurabilmektedirler.

Yakınsama ile dijital reklamcılığın da gelişmesi sağlanmıştır. Reklamcılık alanında kullanılmaya başlanan veri analitiği ve yapay zeka teknolojileri ile kullanıcıların davranışları izlenip verileri toplanmak ve kullanıcılara özel, ilgi alanlarına uygun reklamlar otomatik olarak kullanıcıların karşısına çıkmaktadır.

Yapay zekanın medya endüstrisinde kullanılmaya başlanması ile birlikte artık otomatik metin yazımı, otomatik video oluşturma, otomatik seslendirme gibi imkanlar kullanıcılara tanınmıştır. Özellikle sosyal medya platformlarında yapay zeka desteği ile hazırlanmış birçok içeriğin üretildiği görülmektedir.

Yakınsamanın getirdiği avantajların yanında kullanıcılar için birtakım tehlike ve tehditler de oluşmuştur. Teknolojik aletlerin bu kadar iç içe geçmesi sonucunda gizlilik endişeleri ortaya çıkmıştır. Kullanıcılardan toplanan verilerin yanlış kişilerin eline geçmesi ya da kötüye kullanılması gibi bir durumda gizlilik sorunları ortaya çıkmaktadır. Akıllı telefon kullanan insanlardan bazıları telefonda konuşurken bahsettikleri konuyla ilgili reklamların daha sonra internet sitelerinde kendilerine reklam olarak gösterildiğini fark ederek telefonların kendilerini dinlediğinden şüphe ettiklerini ifade etmektedirler (Demirci 2023).

Medya ve teknoloji arasında meydana gelen yakınsama, kullanıcıların çeşitli cihazlara ve platformlara bağımlı olmasına da neden olabilmektedir. Özellikle akıllı telefonlardan artık neredeyse her mecraya erişimin olması bağımlılık durumuna yol açabilmektedir. Öyle ki, haberlere ulaşmak için bile akıllı telefonlar kullanılmaktadır.

Gelecekte bu alanlardaki yakınsamanın giderek artacağı ve kullanıcı deneyimi açısından daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunacağı düşünülmektedir. Bu yeni deneyimin teknolojik gelişmeler ve tüketici taleplerinin bir karışımı olacağı tahmin edilmektedir. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliğin yaygınlaşarak medya deneyiminin daha gelişmiş ve zengin olmasının sağlanacağı düşünülmektedir. Örneğin gelecekte bir toplantıya katılmak için fiziksel olarak orada olmaya gerek kalmayıp sanal gerçeklik gözlükleriyle orada bulunma durumu deneyimlenerek diğer kişilerle etkileşime geçilebilir. Ya da bugün yüzlerce kişinin gittiği konser, sanal gerçeklikte

oradaymışçasına gerçekleştirilebilir. Bugün kullanılmakta olan ama gelecekte daha da gelişmesi beklenen yapay zeka ile içerik üretiminin kolaylaşması ve artması beklenmektedir. Öyle ki, yapay zekanın birçok çalışana işinden edebileceği hakkında bazı söylemlerde bulunulmaya günümüzde başlanmıştır.

Gelecekte kullanıcılar izledikleri içeriklere de katılımcı olarak katılabilir. Netflix ve benzer platformlar zaten izleyicilerin aktif olarak katılarak hikâyenin gidişatını etkileyebilecekleri içerikler yayınlamıştır. Bu içeriklerden yayınlandığı zaman en çok ses getirenlerden biri 2018 yılında Netflix isimli platformda yayınlanan Black Mirror isimli dizinin Bandersnatch bölümüdür. Bilimkurgu türünde olan dizinin bu bölümü interaktif bir biçimde izleyiciye sunulmuştur. Bu yapımın özelliği bölümdeki ana karakterin kararlarının izleyiciler tarafından kontrol edilebilmesidir. Buna göre bölümü izlerken karakterin alması gereken kararlar seçenekler halinde izleyiciye sorulmakta ve olay örgüsü de izleyicinin karakter adına verdiği kararlara göre şekillenmektedir. Dolayısıyla izleyicinin seçimlerine bağlı olarak bölümün birbirinden farklı sonları bulunmaktadır.

Yine interaktif bir yapım olarak yakın zamanda Netflix'te yayınlanan Aşkî Seç isimli romantik komedi filmi örnek gösterilebilir. Bu film 2023 yılının Ağustos ayında yayınlanmıştır. Tıpkı Black Mirror: Bandersnatch'te olduğu gibi Aşkî Seç filminde de ana karakterin kararları izleyicilere bırakılmıştır. Filmin konusu üç ayrı erkeğe karşı duygusal hisleri olan bir kadının yaşadığı kafa karışıklığı ve kiminle bir ilişkisi olmak istediğine karar verme sürecidir. Ana karakterin kararları ve dolayısıyla kiminle bir ilişki kurmayı seçeceği de izleyicinin seçeceği seçeneklerle belirlenmektedir. Bu filmde de izleyici seçimleriyle belirlenen farklı sonlar bulunmaktadır.

İnteraktif içerikleri, platformlardaki diğer içeriklerden ayıran bir özellik kullanıcılara doğrudan hikâyenin gidişatına etki edebiliyor olmalarıdır. Ancak bunun yanında interaktif içerikler internetteki diğer sitelerde kaçak olarak interaktif bir şekilde yayınlanamamaktadır. İçeriğin interaktif özelliği yalnızca içeriğin orijinal yayıncısı olan platformda çalışmaktadır. İnternette yer alan korsan film ve dizi izleme siteleri bu içeriği kopyalamaya çalışsalar bile seçim hakkı bu siteler üzerinde kontrol edilememektedir. Dolayısıyla izleyiciler eğer interaktif bir film deneyimi yaşamak istiyorlarsa bunu yayınlayan siteye abone olmak zorundadırlar. Bu ve benzeri içerikler de ilgi çekerek bu platformlara abone sayısının artmasını sağlamaktadır.

Gelecekte interaktif yapımların daha da gelişmesi söz konusu olabilecektir. Hatta hem sanal gerçeklik hem de artırılmış gerçekliğin birleşimiyle ortaya genişletilmiş gerçekliğin çıkması

beklenmektedir. Böylece teknoloji hayatımızın her alanında yararlandığımız bir kaynaktan çok hayatımızın kendisi halini almaya yaklaşıp gibi görünmektedir (Narin 2021).

1.2. Yeni Medya

Yeni medya kavramı, geleneksel medya yerine dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulan medya mecralarını ifade etmektedir. Yeni medya denildiğinde özellikle internet tabanlı cihazlar vasıtasıyla erişilen ortamlar akla gelmektedir. “Yeni medya denince çoğunlukla düşünülen tanım; internet, internet teknolojisiyle beraber gelen bilgiye erişimde kolaylık ve hız, farklı iletişim yolları ve sosyal paylaşım ağlarının hayatımızda edindiği yerdir. Ama yeni medyanın bu tanımı da içererek daha geniş bir açıklaması olmalıdır. Yeni medyayla ilgili ilk açıklama daha çok bilginin dağıtılmasıyla ilgili ama yeni medyanın içinde kullanıcı da aktif olabiliyor. Bir tanım yapmak gerekirse yeni medya, yeni çıkan teknolojiler ve bunların kullanımı ve aynı zamanda eski teknolojiler için geliştirilen yeni yöntemlerdir” (Bulunmaz 2011: 25). Yeni medya platformları kullanıcı tarafından oluşturulan ve paylaşılan içerikler ve dijital erişilebilirlik ile öne çıkmaktadır. Bu kavramın ortaya çıkışında etkili olan teknoloji ise internettir. Yeni medya günümüzde bireylerin hayatının neredeyse her alanında dahil olmuş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk önce bilgisayar teknolojilerinin gelişimi, sonrasında bilgisayar teknolojilerinin gelişimini takip eden internet teknolojisinin gelişimi ile birlikte gelişen yeni medya artık herkesin evinde ve hatta elinde olan cihazlarda yer almaktadır.

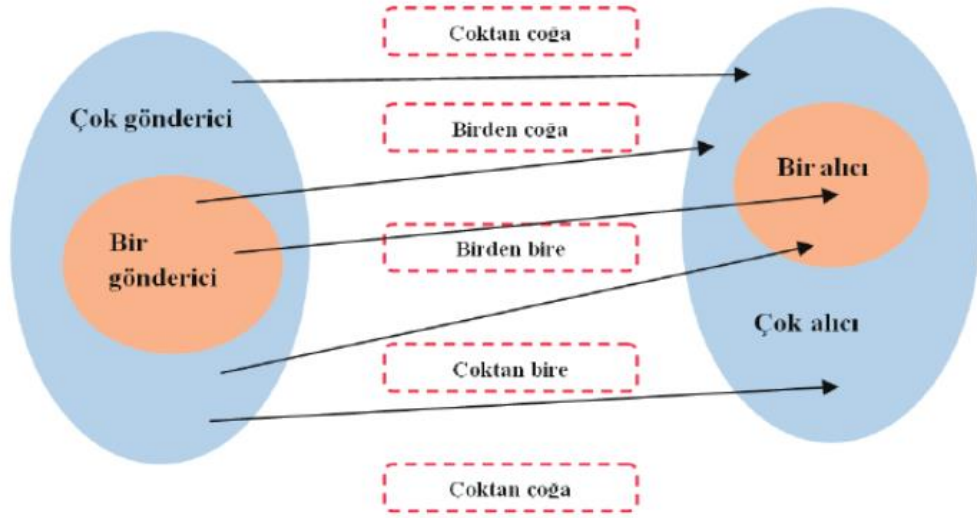
Bilgisayar programlama yoluyla aritmetiksel işlemler yapıp bu işlemleri hafızada depolayabilen ve gerektiğinde depoladığı bu bilgileri kullanabilen elektrikle çalışan bir makinedir. 1820’li yıllarda Charles Babbage günümüz modern bilgisayarına temel oluşturacak bir makine olan sayı kümelerini hesaplayabilen ilk otomatik hesaplama makinesini icat etti. Modern anlamdaki ilk bilgisayar ise İkinci Dünya Savaşı sırasında icat edilmiştir. İcat edilen bu bilgisayarın ismi Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC), Türkçe ifade ile elektronik sayısal entegreli bilgisayardır. Bilgisayar, Amerika Birleşik Devletleri (ABD) Savunma Bakanlığı tarafından John Mauchly ve J. Presper Eckert’e savaş sırasında kullanılan füze, top mermisi ve bombaların düşeceği alanının doğru hesaplanması amacıyla yaptırılmıştır. ENIAC büyüklüğü ve kullanım amacıyla bugünkü kişisel kullanıma hizmet eden bilgisayarlardan daha farklıydı. Ancak teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayarlar da gelişerek günümüzdeki haline ulaşmıştır (Cantekin 2020).

Bilgisayar teknolojisini geliştiren ve yeni medyanın insan hayatına dahil olmasına hizmet eden en büyük adımlardan biri ise internetin icadıdır. İnternet küresel olarak ulaşılabilen bilgisayar, akıllı telefon vb. cihazlarla veri iletiminin sağlanabildiği bir iletişim ağıdır. Bilgisayarın gelişimiyle birlikte

internetle ilgili çalışmalara da başlanmıştır. 1950’li yıllarda internet teknolojisinin temelleri atılmaya başlanmış olsa da günümüzdeki modern anlamdaki internetin ortaya çıkışı 1989 yılında olmuştur. 1950’li yıllardaki çalışmalar yine ABD Savunma Bakanlığı tarafından başlatılmıştır. Bilgisayar ve internet teknolojisi aslında savunmada kullanılma amacıyla ortaya çıkmış buluşlardır. “1993 yılında Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi (CERN) tarafından World Wide Web (WWW) yani dünya çapında ağ” (Başaran 2006) artık herkesin erişebileceği bir platform olarak erişime açılmıştır. Bununla birlikte internetin etkisi dünyaya yayılmıştır. Web ortamı insanların iletişim kurabileceği, etkileşim kurabileceği bir ortam hâlini almış ve teknolojik gelişmelerle birlikte günümüzdeki biçimine dönüşmüştür. Özellikle bilgisayar ve internet teknolojilerindeki bu gelişmeler günlük hayatımıza yeni medya adı verilen platformun dahil olmasını sağlamıştır. Yeni medya platformları akıllı telefonların da geliştirilmesiyle birlikte hayatımızın neredeyse her anında ulaşılabilir olmuştur. Yeni medya platformlarının gündelik hayata bu kadar yoğun bir biçimde dahil olması bireylerin günlük alışkanlıklarını ve yaşam pratiklerini de zaman içerisinde değiştirmiştir.

Yeni medya kavramı, geleneksel medya yerine dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulan medya mecralarını ifade etmektedir. Yeni medya denildiğinde özellikle internet tabanlı cihazlar vasıtasıyla erişilen ortamlar akla gelmektedir. “Yeni medya terimi, bilgi ve iletişim teknolojileri ile bağlantılı olan sosyal bağlamları, iletişim becerilerini artıran cihazları, bu cihazları kullanarak geliştirilen iletişim pratiklerini ve bu pratikler etrafında şekillenen, sosyal düzenleme ve örgütlenmeleri kapsamaktadır” (Lievrouw, Livingstone 2007 akt: Binark, 2014: 15).

Geleneksel kitle iletişim araçları bir kanaldan birçok kişiye yani geniş bir kitleye mesaj göndermektedirler. Dolayısıyla mesajlar da kişisel olarak değil, kitle için genel bir biçimde tasarlanmaktadır. İnternet teknolojilerinin gelişimiyle birlikte bütünleşmiş iletişim modeli ortaya atılmıştır. “Birden çok kanaldan tek kişiye modeli kitle iletişim ile kişiler arası iletişimin arasında bütünleşmiş karmaşık bir modeldir. Ana bilgisayarlardan, lokal ve geniş alan bağlantılarından ve diğer veri tabanlarından sağlanan büyük miktardaki bilgi farklı kaynaklar tarafından insanlara sunulur ve insanlar gereksinimi olup da arama yapana kadar orada bekler” (Kaye, Medoff 2001 akt: Yaşar, 2017: 111). Bu şekilde insanlar ihtiyaç duydukları bilgilere mesaj kalabalığı olmadan erişme olanağı kazanmış, internet ise yalnızca bir kitle iletişim aracı olmaktan ziyade etkileşimli bir hâl almıştır. “Bu sayede, yeni iletişim teknolojisi iletişimi doğrusal bir yoldan üç boyutlu bir bilgi yapısına dönüştürmüştür: Kitle (bir kanaldan çok sayıda kişiye), kişilerarası (bire bir) ve bilgi işlem (birden fazla kanaldan tek bir kişiye). Dolayısıyla, iletişimin bir de “çok kanaldan çok sayıda bireye” modeli doğmuştur” (Oyero 2010 akt. Yaşar 2017: 111).



Şekil 3: İnternet Tabanlı İletişim Modeli (Oyero 2010 akt. Yaşar 2017: 111)

Yeni medya, geleneksel medyadan farklılaşan özellikleriyle ön plana çıkmıştır. Bu özellikler şu şekildedir (Lister vd., 2003: 13):

- Dijitallik,
- Etkileşimsellik,
- Hiper metinsellik,
- Yayılım,
- Sanallık.

Dijitallik, yeni medyadaki verilerin sayısal kodlara dönüşümünü ifade etmektedir. İnternette gerçekleşen kodlamalar sayısal temellidir ve bu sistem yeni medyayı geleneksel medyadan ayırtıran temel özelliklerden biridir. Etkileşimsellik kavramı, gelişen iletişim teknolojileri ile birlikte bireylerin medyaya katılımını özetlemektedir. Bireyler istedikleri anda, istedikleri içeriğe ulaşabilmekte, kaynak ya da hedef konumunda olarak iletişim sürecine çeşitli biçimlerde aktif katılımında bulunabilmektedirler. Yeni medya platformlarını kullanışlılık kolaylığı açısından ön plana çıkaran özellik olarak ifade edilebilecek hipermetinsellik kavramı “ağ üzerinden başka alternatif mecralara kolayca erişimin gerçekleşmesidir” (Binark 2007: 22). Bu özellik sayesinde yeni medyada yer alan platformlar arasında hızlıca geçiş yapabilmek mümkün olmaktadır. “Yeni medyanın yayılım özelliği, yeni medya ortamlarının diğer özellikleri ile yakından bağlantılıdır. Dijitallik, hipermetinsellik, multimedya, özelliklerinden en az birine ya da hepsine sahip ortamlarda oluşturuluna içeriğin, metnin, fotoğraf ya da videonun vb. ağ adresleri ile etkileşimsellik özelliğine bağlı olarak aynı zamanda ya da farklı zamanlarda hızla dağılmasını, dolaşıma sokulmasını uzun zaman sonra da tekrar dolaşıma girmesini sağlamaktadır” (Şevik 2015: 13). Sanallık kavramı “arayüzey ile kullanıcının kurduğu

iletişimin niteliğini açıklamaktadır. Sanallık, kullanıcıya orada olma hissini sağlamaktadır” (Binark, Löker 2011: 13).

Yeni medya ile birlikte geleneksel medyanın da sorumlu olduğu aşağıdaki işlevler daha da önemli bir hal almıştır (Uyar 2019):

- 1) Bilgilendirme İşlevi: Medya, insanların dünya üzerinde yaşanan olaylar hakkında bilgi sahibi olmalarına yardım etmektedir. Bu bilgi erişimi, insanların dünya genelindeki farklı kültürler, farklı düşünce ve yaşam tarzları hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olmakla birlikte güncel haberler hakkında da bilgi sahibi olmalarını sağlamaktadır.
- 2) Farkındalık Yaratma ve Eğitim İşlevi: Medya kişilerin fikirlerini etkileyebilmekte, bir konu ile ilgili bilinç sahibi olabilmelerini sağlayabilmektedir. Ayrıca medya aracılığıyla, insanlar yeni bilgiler öğrenebilmektedirler. Televizyon programları, eğitici videolar, çevrimiçi kurslar, kitaplar ve dergiler gibi medya türleri, insanların bilgi birikimlerini artırmalarına yardımcı olabilmektedir.
- 3) Toplumsallaştırma İşlevi: Medya aracılığıyla kişiler içinde bulundukları toplumun düşünce ve değerlerini öğrenebilmekte, kültürlenebilmekte olup böylece toplumla bağ kurabilmektedirler.
- 4) Eğlendirme İşlevi: Medya, insanların eğlenmesine ve keyifli zaman geçirmesine yardımcı olabilmektedir. Kişiler televizyon programları, diziler, filmler, müzik ve diğer medya türlerine başvurarak keyifli vakit geçirebilmektedirler.
- 5) Kamuoyu Oluşturma ve Gündem Belirleme İşlevi: Medya belirli konularda farkındalık yaratarak ve bu konuları gündeme getirerek kamuoyu oluşumuna katkı sağlayabilmektedir.

Yeni medya platformları kullanıcılarına iletişime doğrudan katılabilme imkânı tanımıştır. Bu özelliği ile geleneksel iletişim medyadan ayrılmaktadır. Geleneksel medya araçları yapıları gereği mesajı ilettikten sonra hızlı bir geri dönüt alınmasına uygun değildir. Mesaj tek yönlüdür ve amaçlanan duygu, davranış veya tutum değişikliğinin hedef üzerindeki etkisinin kısa zamanda ve doğrudan ölçülebilmesi mümkün değildir. Örneğin geleneksel medyada yer alan reklamların hedef kitle üzerindeki etkisi reklam veren markanın satışlarındaki değişiklik üzerinden ölçümlenebilse de satın alma davranışının tam olarak reklamdan mı yoksa süreci etkileyen başka faktörlerden mi etkilendiğini ölçümlemek çok zordur. Ancak yeni medya platformlarındaki reklamların ne kadar tıklanıldığına dair verilere bile ulaşılabilir. Bu platformlar bir kullanıcının izin verdiği ve kimi zaman tam olarak hangi erişimlere izin verdiği noktasında bilgisi bulunmayan kullanıcıların konum verilerine, mikrofonlarına, kullandıkları cihazlarda bulunan fotoğraflara ve videolara kadar ulaşabilmektedir.

Yeni medya, kullanıcılarına daha aktif ve etkileşim kurabilecekleri bir ortam sağlamaktadır. Çevrimiçi videolara, bloglara, sosyal medya mecraları ve diğer dijital içeriklere geleneksel medyadan daha hızlı ve kolay şekilde erişilebilmektedir. Aynı zamanda bu içerikler kullanıcılar tarafından görüntülenebilmekte, paylaşılabilmekte ve düzenlenebilmektedir. Kullanıcı katılımı, etkileşim ve dijital erişilebilirlik yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran önemli özelliklerdir. Yeni medya platformları, bireylerin internet ortamında iletişim, bilgi paylaşımı ve eğlence ihtiyaçlarını karşılamak üzere tasarlanmaktadır. Aynı zamanda yeni medya platformları, geleneksel medya platformlarının da daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmasını sağlamaktadır. Yeni medya platformlarının avantajlarından faydalanabilmek adına basılı gazete ve dergiler dijital ortamda yayın yapmaya hatta bazı gazete ve dergiler basılı yayını bırakarak yalnızca dijital ortamda faaliyet göstermeye başlamıştır.

Yeni medya ve geleneksel medya kullandıkları farklı ortamlardan da kaynaklı olarak birbirinden farklı özelliklere sahiptir. Geleneksel medya gazete, dergi gibi basılı ve televizyon, radyo gibi yayın türlerini içermektedir. Yeni medya ise internet, sosyal medya gibi dijital medya türlerini içermektedir. Bu bakımdan iletişim yöntemi açısından farklı oldukları görülmektedir. Geleneksel medya ve yeni medya mesajın üretimi noktasında kaynağa verdikleri avantajlar bakımından da farklılık göstermektedirler. Geleneksel medyada yer alan içerikler kaynak tarafından oluşturulup hedefe gönderilmektedir. Ancak yeni medyada kullanıcılar da içerik üretip paylaşabilmekte ve bu platformlarda mesajın kaynağı olarak aktif şekilde rol alabilmektedirler. Yeni medya platformları kullanıcılara anında geri dönüt fırsatı da vermektedir. Kullanıcılar içerikle ilgili hızlı bir şekilde beğeni butonlarıyla ya da yorum yaparak değerlendirmede bulunabilmektedirler.

Yeni medyada geleneksel medyanın aksine kullanıcılar etkileşim içinde olabilmektedirler. Kullanıcılar içerikleri paylaşarak, içeriklere yorum yaparak etkileşim kurabileceği gibi sosyal medya üzerinden de doğrudan iletişim kurabilmektedirler. Geleneksel medya ve yeni medya hız konusunda da birbirlerinden ayrılmaktadır. Geleneksel medyada bir içeriğin yayınlanması veya basılması için zaman gerekmektedir. Yeni medyada ise anlık olarak içerik paylaşımı gerçekleştirilebilir ve platformun yapısından dolayı paylaşımlar dünya genelinde hızlıca yayılabilmektedir. Geleneksel medya, genelde bölgesel ya da ulusal düzeyde yayın yapmaktadır. Yeni medya aracılığı ile dünya çapında bir kitleye ulaşabilmek mümkün olmaktadır. Geleneksel medyada üretim, yayın ve dağıtım maliyetlidir. Ancak yeni medyada üretim, yayın ve dağıtım çok daha düşük maliyetli ve hatta ücretsiz bir şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Bu durum da yeni medya platformlarının geleneksel medyaya oranla daha tercih edilebilir olmasını sağlamıştır.

Yeni medyada kullanıcılara birçok farklı platform sunulmaktadır. Kişiler arası iletişimi ve bilgi paylaşımını kolaylaştıran Facebook, Twitter, Instagram, TikTok gibi sosyal medya platformları dünya genelinde kullanılmaktadır. Sosyal medya platformlarında kullanıcılar metin, fotoğraf ya da

video gibi içerikler oluşturabilmekte, paylaşabilmekte ve diğer kullanıcıların oluşturduğu içeriklere ulaşip etkileşim kurabilmektedirler. Video içeriği oluşturabilmek için kullanılan bir diğer yeni medya platformu YouTube ise milyonlarca kullanıcıya ulaşmakta ayrıca kullanıcılara canlı yayın imkanı da tanımaktadır. Geleneksel medyada yer alan birçok televizyon kanalının canlı yayınına YouTube üzerinden erişebilmek mümkündür. Steam, Xbox, Playstation gibi oyun platformlarında çevrimiçi mod bulunmakta olup bu platformlar aracılığıyla kullanıcılar farklı yerlerde olmalarına rağmen birlikte, aynı anda oyun oynayabilmektedirler. Yeni medya platformları insanlar arasındaki iletişimin kolaylaşmasını sağlamış, dünyanın daha küçük bir yer haline gelmesinde etkili olmuştur. İnternetin iletişim kurma, bilgi edinme, sosyalleşme ve eğlence amaçlı kullanılmasıyla birlikte dünyanın her yerine ulaşmak kolaylaşmış, dünya adeta küçülüp küresel bir köy halini almıştır. Öyle ki kişilerarası iletişim ve kitle iletişimi bambaşka bir boyut kazanmış, bireyler birbirlerine ve bilgiye, eğlence içeriklerine ve güncel haberlere istedikleri yerden, istedikleri zamanda tek tuşla ulaşabilir olmuşlardır.

Yeni medyanın toplumsal alanda birçok etkisi olmuştur. Yeni medya araçları bireylerin haber alma, habere ulaşma şeklini değiştirmiştir. Geleneksel medya araçlarında habere anında ulaşma olanağı kısıtlıdır. Bir olayın, haber saatleri dışında televizyon ya da radyo gibi araçlarda yer bulabilmesi için son dakika gelişmesi olarak adlandırılan, çok önemli bir haber olması gerekmektedir. Gazetede ise olay ancak sonraki gün haber olarak yer alabilmektedir. Ancak yeni medyada kullanıcılar istedikleri yerden, istedikleri saatte habere ve gündeme ilişkin güncel bilgilere erişebilmektedirler. Yeni medya araçları kişiler arası iletişim biçimini de değiştirmiştir.

İnsanlar artık hızlı ve kolay bir şekilde internet üzerinden yazılı, sesli ve görüntülü iletişim kurabilmekte olup yeni insanlarla tanışıp farklı görüşleri de öğrenebilmektedirler. Bunun yanı sıra yeni medya sayesinde insanlar farklı kültürden insanlarla kolayca iletişim kurabilmektedirler. Bu durum kültürel etkileşimi artırmaktadır. Kültürel etkileşimin artması aynı zamanda bazı kültürlerin daha baskın şekilde diğer kültürleri etkilemesine de neden olmuştur. Geleneksel medyada da yaşanan bu durum, yeni medya ile iyiden iyiye hız kazanmıştır. Artık dünyanın bir yerinde popülerleşen bir aksesuar, bir film, bir müzik grubu ya da bir video akımı dünyanın kalanında bu içeriğe maruz kalan insanları etkileyebilmektedir. Bir şey ne kadar popülerleşirse buna maruz kalan bireyler tarafından o kadar taklit edilmekte olup popülerliği daha da artırılmaktadır.

Yeni medyanın da gelişimi ile birlikte küreselleşme hızı artmış, iletişim de artık küresel bir boyut kazanmıştır. Özyurt'a göre (2017: 136) Küreselleşmenin sonuçları ise şu şekildedir:

- 1) Tüketim ve kitle kültürünün yayılması
- 2) Kültür emperyalizmi endişesi
- 3) Yaşam tarzlarının küreselleşmesi

- 4) Ulusal kültür ve kimliğin zayıflaması
- 5) Küresel sorunlardan haberdar olma ve küresel bilinç
- 6) Uzak yerlerle haberleşmenin kolaylaşması ile yeniden yerelleşme

Bu sonuçlarla birlikte dünyanın Marshall McLuhan'ın (1964) da ifade ettiği gibi küresel bir köye dönüştüğünü söylemek mümkündür.

Küreselleşme ile toplumlar arasındaki iletişim ve bilgi paylaşımı kolaylaşarak, toplumların bütünleşmesi ve birbirine yakınlaşması ortaya çıkabilmektedir. Bu iletişim aynı zamanda toplumdaki fikir, tutum ve davranışların değişimini ve gelişimini hızlandırabilmektedir. Küreselleşme, kültürler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar konusunda farkındalığı artırmaya ve kültürel anlayışı geliştirmeye de yardımcı olabilmektedir. Buna karşılık farklı toplumlar arasındaki ilişkilerin geliştirilmesine ve dünyanın dört bir yanındaki insanlar arasındaki anlayışın artmasına yardımcı olabilme etkisine sahiptir.

Yeni medya araçları toplumsal katılımın artmasını sağlamıştır. İnsanlar internet üzerinden farklı konularda tartışmalar yaparak fikirler paylaşabilmekte ve başka insanları etkileyebilmektedirler. Toplumsal olaylarla ilgili kamuoyu oluşturma noktasında da yeni medya araçlarının etkisi olmuştur. Birçok yardım kampanyası internet üzerinden yönetilmekte ve yayılmaktadır, bu da insanların toplumsal olaylara katılımını artırmaktadır. Yeni medya ile birlikte toplumsal değişimler de hızlanmıştır. İnsanların bilgiye kolay ve hızlı şekilde ulaşabilmesi, farklı toplumsal hareketler hakkında bilgi sahibi olabilmesi özellikle sosyal medya platformları aracılığıyla toplumsal değişimi hızlandırmaktadır.

Yeni medyanın olumlu yönleri ve birey ile toplum üzerinde olumlu etkileri olduğu gibi olumsuz ve riskli yönleri de mevcuttur. Medya üzerine en büyük kaygı etik değerler ve medyanın sorumlulukları ile ilgili yaşanabilecek sorunlardır. Medya toplumu etkileyebilmekte ve yönlendirebilmekte olduğundan günümüzde yasama, yürütme ve yargıdan sonra dördüncü güç olarak betimlenmektedir. Kitle üzerindeki gücü göz önünde bulundurulduğunda medyanın belirli etik ilkelere uygun hareket etmesi önem arz etmektedir. “Bu ilkeler (1) dürüstlük, (2) yansızlık, (3) haber-yorum ayrımı, (4) mahremiyet, (5) eleştiri dozunu kaçırmama, (6) cevap ve tekzip hakkına saygı, (7) şahsi veya kurum çıkarlarının önde tutulmaması ve (8) şiddet, terör vb. karşı duruş sergileme, (9) suçu sabit oluncaya kadar kişinin suçsuzluğu ilkeleridir” (Banar, 2013 akt: Katıtaş vd. 2022: 156). Ancak bu ilkeler soyut olarak nitelendirilebilecek ilkeler olup günümüzde birçok medya mecrasında bu ilkelere tezat şekilde hareket edilmektedir. Yeni medya platformlarının olumlu yönlerinden olan içerik üretme özgürlüğü yanlış kullanım sonucunda bu platformların olumsuz yönlerinden biri haline gelebilmektedir. Kullanıcıların içerik oluşturdıkları platformlar her ne kadar denetlenmeye çalışılıyor

olsa da milyonlarca kullanıcının oluşturduğu her içeriği eş zamanlı olarak denetlemek mümkün olmamaktadır. Nitekim özellikle de sosyal medya platformlarında kullanıcıların oluşturup açık olarak paylaştığı içerikler denetlenebilirken, bir kullanıcının bu platformlardaki mesaj özelliğini kullanarak başka bir kullanıcıya özel olarak gönderdiği bir ileti ya da görsel ancak mesaj kullanıcıya ulaştıktan sonra o kullanıcının şikâyeti ile yetkililere doğrudan ulaşabilmektedir.

“Radyo ve televizyonun denetlenebilmesi amacıyla 20 Nisan 1994 tarihinde ülkemizde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) kurulmuştur. RTÜK, Türkiye’de faaliyet gösteren tüm radyo ve televizyonların yayınlarını denetleyen kamu kuruluşudur. RTÜK yayınlarda kişilerin ifade özgürlüğünün, insan onuru ve yaşam hakkının, mahremiyetin dikkate alınıp alınmadığını değerlendirmektedir. Ayrıca yayınlarda müstehcenlik, şiddet, ayrımcılık gibi öğeler bulunduğu da gerekli cezaları uygulama hakkına sahiptir” (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu). Geleneksel medyanın denetlenmesi RTÜK tarafından daha kolay bir şekilde gerçekleştirilirken, yeni medya platformlarını denetlemek zordur. Geleneksel medya araçlarında mesaj kontrolünün kaynağın hakimiyetinde bulunması, bu araçların genelde tek yönlü iletişimde kullanılması gibi nedenler bu mecralarda etik ilkelere uygunluğun denetlenebilirliğini yeni medya platformlarına göre daha kolay hale getirmektedir.

Yeni medyayı denetlemek ise çoğu platformda, özellikle sosyal medyada içeriklerin kullanıcılar tarafından oluşturulması, mesajın yayılımının ve dezenformasyonunun kontrol edilmesindeki zorluklar, kullanıcılara iletişim sürecinde anında katılım imkânı vermesi gibi nedenlerle geleneksel medyaya oranla daha zor olmaktadır. “1 Ağustos 2019 tarihinde ‘Radyo, Televizyon ve İsteğe Bağlı Yayınların İnternet Ortamından Sunumu Hakkında Yönetmelik’ çıkarılarak söz konusu yayınların denetlenmesine ilişkin usul ve esaslar belirlenmiştir” (Ergüney 2020: 97). Böylece RTÜK’e internet üzerindeki yayınları da denetleme yetkisi verilmiştir. Bu yetki yayın hizmetlerini sadece internette sunmak isteyen platformların RTÜK’ten lisans alması şeklindedir. RTÜK tarafından gerekli görüldüğü durumlarda bu platformların lisansları iptal edilebilmektedir. Ancak yeni medyaya getirilen bu denetleme yalnızca bazı yayın platformlarını kapsadığından yeterli olmamaktadır. RTÜK tarafından bazı platformlar lisansla yayın yapabiliyor olsa da özellikle kullanıcıların içerik oluşturabildiği çeşitli sosyal medya mecraları, bloglar, forumlar vb. sakıncalı içerik barındırabilmektedir. Yeni medyada yer alabilen sakıncalı içerikler şu şekildedir:

Nefret Söylemi: Irk, cinsiyet, dini inanış, siyasi görüş gibi konulara dayalı nefret söylemi bireylere psikolojik olarak zarar verebilmektedir. Ayrıca bu söylemler taraf oluşumuna ve ötekileştirmeye de neden olabilmektedir.

Şiddet İçerikleri: Bu tür içerikler çatışma, savaş görüntüleri olabileceği gibi bir canlıya uygulanan şiddetin gösterilmesi şeklinde de olabilmektedir. Özellikle şiddet içeriklerinin sansürsüz bir

şekilde sunumu ve kontrolsüz yayılımı bu görüntülere maruz kalan bireyleri olumsuz olarak etkileyebilmektedir.

İntihar ve Kendine Zarar Verme: İntihar ve kendine zarar vermeye ilişkin içerikler hem şiddet içerdiğinden hem de teşvike neden olabileceğinden bireyler için risk oluşturmaktadır.

Pornografi: Cinsel içeriklerin paylaşılması da özellikle neredeyse her yaştan bireylerin ulaşabildiği bu platformların olumsuz etkilerindendir.

Uyuşturucu, Silah Gibi Yasadışı Faaliyetlere Özendirme: Bu tür içerikler sakıncalı maddelerin kullanımına özendirebilmektedir. Ayrıca yine yasadışı faaliyetlere yer verilen içerikler de bazı bireyler üzerinde özentiyeye sebep olabilmektedir.

Dezenformasyon: Yeni medya platformları bilgiye ulaşmayı hızlandırmıştır. Ancak aynı zamanda doğruluğu bulunmayan yalan veya yanlış içeriklerin de yayılmasını hızlandırmıştır. Bireyler yalan haberlere maruz kalabilmektedirler. Bu yalan haberler propaganda ve manipülasyon faaliyetlerinin çoğalmasına neden olmuştur.

Yeni medyada yer alabilen sakıncalı içeriklere karşı bu platformlar kullanıcıların platform kurallarına uymasını sağlama amacıyla kuralları ihlal eden içeriklerin raporlanmasını ve kaldırılmasını sağlayan sistemler kullanabilmektedirler. Yine bazı platformlar içerik denetlemesi konusunda şiddet, nefret söylemi vb. uygunsuz içeriklerin yapay zeka algoritmaları ile tespit edildiği bir sistem kullanabilmektedirler. Ancak bu sistemler de kusursuz çalışmamakta ve hatalara sebep olabilmektedir.

Günümüzde medya, özellikle de yeni medya günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki, teknolojinin bu denli gelişmesi ilk önce bilgisayar ve telefon bağımlılığı sorunlarını gündeme getirmiştir. Bireylerin hayatında bağımlılık olarak sınıflandırılabilir kadar çok yer kaplayan bu platformlarda bulunan içerikler de doğal olarak bireylerin psikolojisi, duygu, düşünce, tutum ve davranışları üzerinde doğrudan etkili olmaktadır. Gün içerisinde yeni medya platformlarının kullanım sıklığına bağlı olarak da maruz kalınan şiddet içerikleri bireyleri olumsuz yönde etkilemektedir. Şiddet içerikleri her bireyi doğrudan şiddete sevk edecek şekilde etkilemese bile şiddetin günlük hayatta normalleşmesine, bireylerin şiddet davranışı göstermeye yatkınlaşmasına ya da dünyayı kötü bir yer olarak görecektir. Şekilde karamsarlaşmasına sebep olabilmektedir.

1.3. Yeni Medya Platformları

Yeni medya, geleneksel medyadan ayrı olarak dijital içerikler bulunduran bir medya türü olarak karşımıza çıkmaktadır. İnternet teknolojisinin ve kitle iletişim araçlarının yaşadığı dönüşüm sonucunda yeni medya ortaya çıkmıştır. Medya evriminin dijital bir boyut almasıyla yeni medya

kavramı gündelik hayata dahil olmuştur. Yeni medyanın temelleri internet teknolojisi ile atılmıştır. İnternetin gelişim süreci içinde de Web 1.0, Web 2.0 ve Web 3.0 olmak üzere üç farklı dönem bulunmaktadır. “Yeni bir Web paradigmasının ortaya çıkışını belirleyen HTML ile web sayfalarının geliştirilmesinde ilk öğrenme ağı olarak Web 1.0 ortaya çıkmıştır. Daha sonra etkileşim ve iletişim ağı olarak Web 2.0 ve bir entegrasyon ağı olarak Web 3.0 etkin olarak kullanılmaktadır” (Ersöz 2020 :59). Web 1.0 döneminde internet kullanıcıları pasif bir konumdaydı ve içeriklere sadece ulaşabiliyorlardı. Web 2.0 ile birlikte kullanıcılar yavaş yavaş internette daha aktif hale geldiler ve diğer kullanıcılarla etkileşim kurabilmeye başlamışlardır. Web 3.0 dönemi ise şu an insanlık olarak içerisinde bulunduğumuz döneme denk gelmektedir. İnternete artık telefondan, tableten ve hatta televizyondan bile bağlanmak mümkündür. Kullanıcılar aynı zamanda içerik üretebilmekte ve paylaşabilmektedirler. Web 3.0 ile tam olarak aktif kullanıcı dönemi başlamıştır.

Yeni medyanın bu gelişimi ile birlikte farklı platformlar ortaya çıkmaya başlamıştır. İstediğimiz herhangi bir konuda arama yapabildiğimiz yapay zeka destekli arama motorları, fotoğraf ve video paylaşabildiğimiz ayrıca aynı zamanda diğer kullanıcılarla etkileşime geçebildiğimiz sosyal medya platformları, dizi ve film izlemek için kullanabildiğimiz dijital yayıncılık platformları gibi farklı platformlar yeni medyadaki gelişmelerle birlikte hayatımıza girmiştir.

1.3.1. Sosyal Medya Platformları

Sosyal medya, farklı dijital platformlar aracılığıyla kullanıcıların birbirleriyle etkileşim kurabildiği, içerik üretilip paylaşabildiği platformlara verilen genel isimdir. Bu platformlarda kullanıcılar metin, fotoğraf, video ve ses gibi farklı medya türlerini paylaşabilmektedirler. Sosyal medyada kullanıcılar dijital ortam üzerinden birbirleriyle iletişim kurabilmektedirler.

Sosyal medya platformlarının temel özellikleri şunlardır:

1. Profil Oluşturma: Kullanıcılar sosyal medya platformlarını kullanabilmek için kayıt olup bir profil oluşturmaktadırlar. Bu profil hesabına kendileriyle ilgili kişisel bilgileri de ekleyebilmektedirler.

2. Paylaşım Yapma: Kullanıcılar kendi içeriklerini oluşturup paylaşabilmektedirler. Bu içerik bir fotoğraf, video, ses ya da yalnızca bir metin de olabilmektedir.

3. Etkileşim: Kullanıcılar, diğer kullanıcıların ürettikleri içerikleri beğenebilmekte ya da paylaşabilmektedirler. Bu şekilde kullanıcılar arasında bir etkileşim oluşmaktadır.

4. Arkadaşlık veya Takip: Kullanıcılar sosyal medya platformları üzerinden başka kullanıcıları arkadaş olarak ekleyebilmektedirler. Ayrıca bazı platformlarda arkadaş olarak ekleme seçeneği olmasa bile takip etme seçeneği bulunmakta ve takip ettiğiniz kişiler kişi listenize eklenmektedirler.

5. Özel Mesajlaşma: Sosyal medya platformları kullanıcılarına, diğer kullanıcılara özel mesaj atarak iletişim kurma imkanı da sağlamaktadır.

Teknoloji raporları hazırlayan StatCounter şirketinin 2023 yılının temmuz ayında açıkladığı raporlara göre dünya genelinde en çok kullanılan sosyal medya platformları ve kullanım oranları aşağıdaki şekildedir (Bolat 2023):

Sıra	Sosyal Medya Platformu	Kullanım Oranı
1	Facebook	Yüzde 63.93
2	Instagram	Yüzde 13.91
3	Twitter	Yüzde 12.18
4	Pinterest	Yüzde 4.74
5	YouTube	Yüzde 3.98
6	Reddit	Yüzde 0.46
7	LinkedIn	Yüzde 0.43
8	Diğer Platformlar	Yüzde 0.37

Tablo 2: Dünya Geneline En Çok Kullanılan Sosyal Medya Platformları

Türkiye’de en çok kullanılan sosyal medya platformlarının sıralaması ise şu şekildedir (Bolat 2023):

Sıra	Sosyal Medya Platformu	Kullanım Oranı
1	Facebook	Yüzde 38.34
2	Instagram	Yüzde 31.12
3	YouTube	Yüzde 13.68
4	Twitter	Yüzde 11.64
5	Pinterest	Yüzde 3.46
6	LinkedIn	Yüzde 0.73
7	Tumblr	Yüzde 0.67
8	Diğer Platformlar	Yüzde 0.37

Tablo 3: Türkiye’de En Çok Kullanılan Sosyal Medya Platformları

Dünya genelindeki sıralama ile ülkemizdeki sıralama karşılaştırıldığında ilk iki sıranın aynı olduğu ancak üçüncü sırada dünya genelinde Twitter varken, ülkemizde YouTube isimli video izleme platformunun olduğu görülmektedir. Dünya genelindeki sıralama ile ülkemizdeki sıralama arasındaki diğer farklar ise dünya genelinde Reddit isimli platformun listeye girmiş olması ancak ülkemizde listede ilk 7 platform arasında yer almamasıdır. Ayrıca dünya genelindeki sıralamada yer almayan ancak ülkemizde en çok kullanılan sosyal medya platformları arasında ilk 7’ye giren Tumblr da listeler arasındaki farklardan birisidir.

Yukarıdaki verilere göre dünya genelinde %63.83 kullanım oranı, Türkiye’de ise %38.94 oranı ile en çok kullanılan sosyal medya platformu Facebook isimli platformdur. Facebook, kullanıcılarının başka kullanıcılarla iletişim kurmasını sağlayan bir sosyal medya platformudur. Bu platform, “Harvard Üniversitesi öğrencisi Mark Zuckerberg tarafından 2004 yılında, yalnızca üniversite bünyesindeki öğrenciler için kurulmuş bir platform olarak ortaya çıktıktan iki yıl sonra 2006 yılında dünyaya açılarak 13 yaş üstü internet kullanıcılarının üye olabildiği ve kullanabildiği bir platforma dönüşmüştür” (Facebook 2023). Facebook isimli bu platformda kullanıcılar isterlerse kendi fotoğraflarını da kullanarak ad ve soyad bilgileriyle bir profil oluşturmakta, bu profile okul, iş, medeni durum vb. bilgilerini ekleyebilmekte ve diğer kullanıcılara arkadaşlık isteği göndererek onlarla internet üzerinden takipleşebilmektedirler. Kullanıcılar bu platformda yazılı, sesli ve görsel içerikler paylaşabilmekte, başkalarının paylaştığı içerikleri de kendi profillerinde paylaşabilmektedirler. Facebook, haber kaynağı üzerinden güncel haberlere erişme, reklamcılık ve işletmeler için de

pazarlama olanakları sunmaktadır. Ayrıca yine bu platform üzerinden oyun da oynanabilmektedir. Facebook'un kullanıcılar arasında mesaj gönderilmesini sağlayan bir özelliği de bulunmakta olup kullanıcılar bu özellik sayesinde birbirleriyle özel olarak da iletişim kurabilmektedirler. Facebook, teknolojik yakınsamanın sonucunda akıllı telefonlara da uygulama şeklinde eklenebilen bir sosyal medya platformu halini almış ve bu sayede bilgisayar gereksiz bu platforma erişim sağlamak mümkün hale gelmiştir.

Dünya genelinde %13.91 kullanım oranı, Türkiye'de ise %31.12 kullanım oranı ile Instagram isimli sosyal medya platformu en çok kullanılan sosyal medya platformları arasında ikinci sırada yer almaktadır. "Bu platform Kevin Systrom ve Mike Krieger tarafından oluşturulmuş bir fotoğraf ve video paylaşım uygulamasıdır. Instagram 2010 yılında İOS telefonların dijital uygulama mağazası olarak adlandırılan App Store üzerinden yayınlanmıştır. 2012 yılında ise Android teknolojisi kullanan telefonlara yönelik sürümü yayınlanmıştır" (Instagram 2023). Instagram'da kullanıcılar kendilerine bir profil resmi ve kullanmak istedikleri bir isimle profil oluşturabilmektedirler. 'Takip et' ve 'takip isteği gönder' seçenekleriyle kullanıcılar diğer kullanıcıları kendi listelerine ekleyerek, diğer kullanıcıların paylaşımlarını beğenerek ve yorum yaparak onlarla etkileşime geçebilmektedirler. 2013 yılında kullanıcıların birbirlerine özel olarak mesaj gönderebilmesini sağlayacak şekilde uygulama güncellenmiştir. Günümüzde en çok tercih edilen fotoğraf ve video paylaşım platformlarından olan Instagram çeşitli güncellemelerle geliştirilmeye devam edilmektedir.

Twitter ya da güncellenen ismiyle X, %12.18 kullanım oranı ile dünya genelinde üçüncü sırada yer alırken Türkiye'de %11.64 kullanım oranı ile dördüncü sırada bulunmaktadır. "Twitter; Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone ve Evan Williams tarafından 2006 yılında kurulmuştur" (Twitter 2023). Twitter'da istenilen bir profil fotoğrafı ve isimle hesap açıp profil oluşturabilmek mümkündür. Twitter kullanıcıları bu platformda 'tweet' olarak isimlendirilen metin, görsel ya da video yayınlatabilmektedirler. Platforma kayıtlı kullanıcılar diğer kullanıcılara takip isteği göndererek bu kullanıcıları kendi ağlarına ekleyebilmektedirler. Kullanıcılar tweet olarak isimlendirilen paylaşımlarda bulunabilmekte, diğer kullanıcıların paylaşımlarını beğenebilmekte ya da 'retweet' olarak anılan yeniden paylaşma işlemiyle kendi profillerinde diğer kullanıcıların paylaşımlarını yayınlatabilmekte, paylaşımlara yorum yapabilmekte ve ayrıca diğer kullanıcılara özel olarak mesaj atarak onlarla etkileşime geçebilmektedirler. Twitter 2022 yılında iş adamı Elon Musk tarafından satın alınmış ve sonrasında da platformun ismi X olarak değiştirilmiştir.

Dünya üzerindeki kullanım oranı %4.74 ile Pinterest dünya genelinde dördüncü sırada yer alırken Türkiye'de ise %3.46 kullanım oranı ile beşinci sırada yer almaktadır. "Pinterest, 2009 yılında Ben Silbermann, Evan Sharp ve Paul Sciarra tarafından kavramsallaştırılmış ve 2010 yılında sosyal medya platformları arasına girmiştir. 2011 yılında ise sosyal medya platformları arasında popülerliğe

ulařmıřtır. Pinterest grnt paylařımı iin kullanılan, kullanıcıların beğendikleri grntleri daha sonra tekrar ulařmak ve bařkalarıyla da paylařabilmek adına yayınladıkları bir platformdur” (Pinterest 2022). Pinterest’e e-mail adresi veya Facebook ve Twitter gibi hesaplar zerinden ye olabilmek mmkndr. Pinterest platformu da hem bilgisayar, hem akıllı telefon hem de tabletlerde kullanılabilir.

YouTube, dnya genelinde %3.98 kullanım oranı ile beřinci sırada yer alırken Trkiye’de ise %13.68 kullanım oranı ile en ok kullanılan sosyal medya platformları arasında nc sırada yer almaktadır. “YouTube, 2005 yılında Steve Chen, Chad Hurley ve Jawed Karim tarafından kurulan video ierikleri izleme, paylařma ve ykleme platformudur” (YouTube 2023). YouTube ierikleri genel olarak kullanıcı bireyler tarafından yklense de bu platformda yayıncı olarak bařı řirketler de yer alabilmekte ve kendi videolarını ykleyebilmektedirler. Platformda bir kullanıcının kanalını takip edebilmek iin o kanala abone olunması yeterlidir. Ayrıca yayınlanan video ieriklerini beğenmek, beğenmemek ve paylařmak iin ieriğın altında farklı butonlar bulunmaktadır. Platforma ye olan kullanıcıların, diğerkullanıcıların ykledikleri ieriklere yorum yapabilmesi de mmkn olmaktadır. YouTube’da mzik kliplerinden eğitim videolarına, kısa filmlerden kullanıcıların gnlk rutinlerini anlattıkları vlog isimli videolara kadar birok farklı video bulunmaktadır. YouTube yelerine para da kazandırma imkanı sunan bir platformdur. ye olan kullanıcılar eğerkosterlerse ykledikleri videolar zerinden para kazanma seeneğini aktif ederek YouTube zerinden belirli kořullar dahilinde belli miktarlarda cretler de kazanabilmektedirler.

Dnya genelinde %0.46 kullanım ile altıncı sırada olan Reddit isimli platform, Trkiye’de ilk yedi sosyal medya platformu arasına girememiřtir. “Reddit, 2005 yılında Steve Huffman ve Alexis Ohanian tarafından oluřturulmuř bir haber ve tartıřma platformudur” (Reddit 2023). Reddit’te ierikler ye olan kullanıcılar tarafından oluřturulmaktadır. Kullanıcılar tarafından oluřturulan gnderiler ses, metin ya da grsel řeklinde olabilmektedir. Kullanıcılar oluřturulan ierikleri olumlu veya olumsuz řekilde oylayabilmekte olup ayrıca bu ieriklere yorum yapabilmekte, yapılan yorumlara da cevap yazabilmektedirler.

Dnya genelinde %0.43 kullanım oranı ile yedinci sırada yer alan LinkedIn, Trkiye’de %0.73 kullanım oranı ile altıncı sırada yer almaktadır. LinkedIn 2003 yılında kullanıma aılmıř ve zamanla gnmzdeki halini almıřtır. “Kurucuları arasında Reid Hoffman, Allen Blue, Konstantin Guericke, Eric Ly ve Jean-Luc Vaillant bulunmaktadır. LinkedIn genel olarak iř dnyasına hitap eden ve iř dnyasındaki alıřanlar ile iřverenlerin bu platform aracılığıyla diğerkalıřan ya da iřverenlerle iletiřim kurmasını saėlayan bir sosyal medya platformudur” (LinkedIn 2023). LinkedIn zerinden iř ilanları grntlenebilmekte, zgemiř gnderilebilmekte, metin ve grsel paylařımları yapılabilirmekte, kullanıcıların mesleki deneyimlerine eriřilebilmektedir. Ayrıca bu platformda da kullanıcılara zel

olarak mesaj atma seçeneği bulunmaktadır. Kullanıcıların paylaşımlarını beğenme ve bu paylaşımlara yorum yapma imkanı da kullanıcılar sunulmaktadır. Kullanıcılar diğer kullanıcılar ile 'bağlantı kur' seçeneği aracılığıyla bu kullanıcıların kabul etmesi dahilinde kişileri kendi ağlarına ekleyebilmekte ve etkileşime geçebilmektedirler. Diğer sosyal medya platformlarından farklı olarak LinkedIn özellikle iş dünyasına hitap etmektedir. Çalışanlar ve işverenler kendi yetkinlik alanlarını, sertifikalarını vb. bu platforma ekleyebilmektedirler. LinkedIn de şirketlerin ve kuruluşların da kullanıcı profilleri bulunmakta ve paylaşım yapabilmektedirler.

Dünya genelinde kullanılan sosyal medya platformları arasında ilk yedi platform içinde yer almayan ancak Türkiye'de %0.67 kullanım oranıyla yedinci sırada yer alan Tumblr ise 2007'de David Karp ve Marco Arment tarafından kurulmuştur (Tumblr 2023). Tumblr da diğer sosyal medya platformlarında olduğu gibi üyelik sistemi ile çalışmaktadır. Üye olmayan kullanıcılar yalnızca paylaşımları görebilirken üye olan kullanıcılar paylaşım yapabilmektedir. Üye olan kullanıcıların kendi Tumblr bloğu oluşmakta ve bu kullanıcılar metin, ses, görsel ya da video paylaşabilmektedirler. Kullanıcılar diğer blogları takip edebilmekte ve ayrıca bu bloglara özel olarak mesaj da gönderebilmektedirler. Kullanıcıların paylaştıkları içerikler diğer kullanıcılar tarafından beğenebilmekte, yorum yapılabilen ve yeniden paylaşılabilir. Tumblr hem bilgisayar, hem telefon hem de tablet üzerinden erişilebilen bir sosyal medya platformudur.

Sosyal medya platformları bireylerin ve işletmelerin birbiriyle etkileşimde bulunabildikleri ortamlardır. Sosyal medyada bireyler küresel alanda birbirleriyle iletişim kurabilmektedirler. Dünyanın herhangi bir yerindeki sosyal medya kullanan bir bireyle hızlıca etkileşime geçebilmek artık mümkündür. Sosyal medya aracılığıyla güncel haberlere anında ulaşabilmek de mümkün hale gelmiştir. Kullanıcılar bu platformlar üzerinden ülke ve dünya gündemini takip edebilmektedirler. Benzer ilgi alanlarına sahip kullanıcılar sosyal medya platformları üzerinden bir araya gelerek topluluk oluşturabilmekte ve birbirleriyle etkileşime geçebilmektedirler.

Sosyal medya platformları özellikle markalar ve işletmeler için de yeni bir pazarlama sahasının ortaya çıkmasını sağlamıştır. İşletmeler sosyal medya platformları üzerinden kullanıcılara hitap edebilmektedirler. Bu nedenle reklam, promosyon ve içerik pazarlaması sosyal medya platformlarında da kullanıcıların karşısına çıkmaktadır.

Sosyal medya ayrıca kullanıcıların kendilerini geliştirebildikleri bir platform olarak da karşımıza çıkmaktadır. Sosyal medyada yer alan uzmanların, liderlerin ve kullanıcıların ilgi alanlarıyla ilgili önemli ve yetkin kişilerin yaptıkları paylaşımlar sosyal medya kullanıcıları için faydalı olabilmektedir. Bu şekilde kullanıcılar kendilerini bireysel olarak ya da mesleki yönden geliştirebilmek için sosyal medya platformlarından yararlanabilmektedirler.

Sosyal medya platformlarında çeşitli konularda farkındalık yaratmak ve destek toplamak da mümkündür. Bağış toplama, yardım kampanyası için destek oluşturma ve aktivizm gibi konularda sosyal medyanın geniş kitlelere ulaşma gücünden faydalanılabilmektedir.

Sosyal medya platformları özellikle eğlenme ve zaman geçirme amacıyla da kullanılmaktadır. Bu platformlarda bulunan eğlenceli içerikler kullanıcılar arasında paylaşılmakta ve keyifli zaman geçirmek için kullanılmaktadır. Videolar, görseller, oyunlar gibi eğlenceli içerikler ile kullanıcılar sosyal medyada vakit geçirmekte ve eğlenmektedirler.

Olumlu yönleri ve faydalarının dışında sosyal medya platformlarının kullanıcılar ve toplum üzerinde birtakım zararları da meydana gelebilmektedir. Sosyal medyada yer alan olumsuz içerikler kullanıcılarda stres ve kaygı bozukluklarına neden olabilmektedir. Örneğin sıklıkla maruz kalınan şiddet içerikleri, bireyin toplum içerisinde kendisini tehlikede hissetmesine ve güvensizlik yaşamasına sebep olabilmektedir.

Sosyal medyada çok fazla zaman geçirmek kullanıcıların gerçek dünyadaki zamanlarını yönetme konusunda problem yaşamalarına neden olabilmektedir. Sürekli kullanımda sosyal medya bağımlılık yaratabilen bir ortam olabilmektedir. Bu durum da bireyin gerçek dünya ile etkileşimini olumsuz etkileyebilmektedir. Sosyal medya üzerinden siber zorbalığa maruz kalınabilir ve bu da bireyin psikolojisini olumsuz olarak etkileyebilmektedir (Çınar 2021: 40). Ayrıca bu platformlarla paylaşılan bilgiler de mahremiyet ve kişisel bilgilerin korunması konusunda endişeleri beraberinde getirmektedir.

Sosyal medyada kullanıcılar içerik üretebildiğinden bilgi kirliliği ve manipülasyon faaliyetlerine rastlanabilmektedir. Sosyal medya platformlarında bilginin yayılımı çok hızlı olduğundan kullanıcılar yanıltılabilmektedir. Sosyal medya platformlarının birey ve toplum üzerinde bunlar gibi birtakım zararlı etkileri bulunabilse de temelde bu zararlı etkiler bireyin kullanım alışkanlıkları ile yakından ilişkilidir. Bireyin ne sıklıkta sosyal medya kullandığı, sosyal medyayı ne amaçla kullandığı, hangi platformları neden tercih ettiği gibi konular kullanıcıların sosyal medyanın potansiyel zararlı etkileri ile karşılaşması üzerinde etkili olmaktadır. Sosyal medyanın zararlı etkileri ile karşılaşmamak ya da bu etkileri azaltabilmek için kullanıcıların sosyal medyayı bilinçli bir şekilde kullanmaları gerekmektedir.

1.4. Dijital Yayıncılık Platformları

Dijital yayıncılık platformları internet üzerinden içerik dağıtımını sağlayan platformlardır. Bu içerikler ses, görüntü ya da yazı gibi içerikler olabilmektedir. Dolayısıyla dijital yayıncılık

platformlarının sayısı çok fazla ve bu platformlar çok çeşitlidir. Kullanıcıların içerik ekleyip yayınlatabildiği platformlar bulunduğu gibi yalnızca platformun kendi içeriklerini ekleyip kullanıcılarla paylaştığı farklı platformlar da bulunmaktadır. Kullanıcıların içerikleri kendileri ekleyip diğer kullanıcılarla paylaşabildiği platformlara YouTube, Facebook, Instagram, X yani eski adıyla Twitter, LinkedIn, Wordpress gibi platformlar örnek gösterilebilir. Bu platformlarda kullanıcılar kendi içeriklerini üretilip paylaşabilmektedir. Ancak bu yayın sürecinde platformların belirli kurallarına uymak gerekmekte olup aksi takdirde içerik kaldırılmakta ve gerekirse kullanıcının hesabı silinebilmektedir.

Kullanıcıların kendi içeriklerini üretilip yayınlamayadıkları, yalnızca platformda bulunan içeriklere ulaşabildikleri platformlar ise daha çok dizi ve film izleme platformlarından oluşmaktadır. Bu platformlara Netflix, Disney+, Prime Video, Blu TV gibi platformları örnek göstermek mümkündür. İnternet üzerinden dizi ve film izlemeyi sağlayan bu platformlarda içerikler platformun yetkilileri tarafından yüklenmekte ve kullanıcılar bu içeriklere erişmektedirler. Ancak kullanıcıların bu içeriklere erişmek dışında bu platformlara herhangi bir katılımı gerçekleşmemektedir.

Dijital yayıncılık platformları, internet bağlantısı ile internet üzerinden video, ses vb. içeriklerin dağıtımını sağlamaktadır. Bu platformlarda kullanıcıların söz konusu içeriklere erişimini sağlamak için teknolojik bir alt yapı kullanılmakta olup bunlar sunucular, ağ ve depolama sistemleri gibi birçok farklı sistemden oluşmaktadır. Bu şekilde içeriklerin kaliteli bir biçimde dağıtımını sağlanmaktadır.

Teknolojik ilerlemeler ve yeni medyanın gelişimi ile birlikte yayıncılık sektöründe de ciddi değişiklikler meydana gelmiştir. Netflix, Prime Video vb. platformlar dizi ve film izleme alanında hizmet vermeden önce bile bireyler internet üzerinden film izleyebilmektedirler. Bunun için genelde filmlerin ve dizilerin kaçak olarak yüklendiği siteler kullanılmaktaydı. Tespit edilip kapatılan siteler yerine benzer isimli alternatif siteler açılmakta, bazen de sadece telif hakkı nedeniyle şikayet edilen içeriğin kaldırılmasıyla internet sitesi hizmete devam etmekteydi. Benzer internet siteleri günümüzde hâlâ varlığını sürdürmektedir.

Teknolojik gelişmelerle birlikte dizi ve film izleme pratikleri de değişmiştir (Sarı, Türker 2021: 59). İzleyiciler artık televizyon karşısında oturup belirli bir saat içerisinde uzun reklam aralarıyla bölünen içeriklerden ziyade kesintisiz bir şekilde ve istedikleri zaman istedikleri içerikleri tercih etmeye başlamışlardır. Zaman içerisinde yasal olan televizyon, radyo gibi geleneksel medya araçlarının alternatifi olabilecek dijital platformlar ortaya çıkmıştır. Bu platformların ortaya çıkışında etkili olan bazı faktörler şunlardır:

- İnternete erişimin kolaylaşması: İnternete erişimin kolaylaşması ve internete erişebilen kişi sayısının artmasıyla birlikte kullanıcılar video içeriklerine daha kolay ve hızlı şekilde ulaşabilmeye başlamışlardır. İnternet bağlantılarının da hızlanması bu içeriklerin indirilmesini ve izlenmesini kolaylaştırmıştır. Video içeriklerinin saklanması noktasında da indirme ve depolama avantajı internet bağlantısı gerektirmeden ilgili içeriklerin daha sonra da izlenebilmesini sağlamıştır. Dizi ve film izleme platformları teknolojik gelişmelerin getirdiği bu avantajları kendi lehine kullanarak bu platformları geliştirmiş ve kullanıcılara sunmuşlardır.
- Tüketicilerin talepleri: İnternet teknolojisindeki gelişmeler ve medya ile internet arasında meydana gelen yakınsama sonrası kullanıcıların izleme alışkanlıkları ve dolayısıyla talepleri de değişime uğramıştır. Kullanıcılar artık dizi ya da film izlemek için belirli saat aralıklarına, televizyon gibi belirli bir cihazın yaptığı yayına ve evlerine mahkum olmak istememekte, yoğun hayatın içinde toplu taşımada geçirdikleri zaman dilimini bile değerlendirmek istemektedirler. Telefonda da erişebilen dizi ve film izleme platformları kullanıcıların bu taleplerine yönelik olarak kullanıcılara bu imkanları sağlamaktadırlar.

Çevrim içi dizi ve film izleme platformlarına talebin artması ile rekabet de artmıştır. Talebin fazlalığını gören medya şirketleri kendileri de bu pazar içerisinde yer alabilmek için benzer platformlar oluşturmuşlardır. Özellikle 2019 yılında meydana gelen Covid-19 salgını nedeniyle yaşanan pandemi sürecinde çevrim içi dizi ve film izleme platformları dünya genelinde yükselişe geçmiştir (Mezda 2021: 87). Sinemaların kapalı olduğu bu süreçte vizyon tarihi belirsiz olarak ertelenen filmlerden bazıları çevrim içi dizi ve film izleme platformlarında yayınlanmışlardır. Ayrıca pandemi sürecinde insanlar sokağa çıkma yasağından dolayı evlerinde kapalı kalmış ve eğlenebilme amacıyla bu tarz platformlara her zamankinden daha çok başvurmuşlardır. İnsanlar evlerinde geçirdikleri uzun vakitleri değerlendirebilmek için çevrim içi dizi ve film izleme platformlarında yer alan içeriklerden faydalanmışlardır.

Özellikle dizi ve film izleme platformları günümüzde yoğun bir ilgiyle takip edilmekte ve kullanıcıya sağladıkları imkanlar ile geleneksel televizyona göre daha çok tercih edilmektedirler. Bu platformların kullanıcılarına sağladıkları avantajlardan bazıları şu şekildedir:

- Kullanıcılar, izlemek istedikleri içeriklere istedikleri anda ve istedikleri konumdan ulaşabilmektedirler.
- Kullanıcılar, içeriklere ulaşmak için platformla uyumlu bilgisayar, cep telefonu ya da akıllı televizyon gibi mecralardan istediklerini tercih edebilmektedirler.

- Kullanıcılar, içerikleri ileri ya da geri sarabilmekte, durdurabilmekte ve istediklerinde kaldıkları yerden izlemeye devam edebilmektedirler.
- Kullanıcılar, platformlarda bulunan kategorileştirme sayesinde istedikleri türdeki içeriklere hızlı ve kolay bir biçimde erişebilmektedirler.
- Platformlarda yer alan algoritmalar sayesinde kullanıcılara beğendikleri içeriklere benzer içerikler önerilebilmektedir.
- Bu platformlara aylık ya da yıllık bir ücret karşılığı üye olunduğu için televizyonda olduğu gibi bir reklam kuşağı ile karşılaşılmmakta, içerik kesintisiz olarak izlenebilmektedir.
- Bu platformlar küresel alanda faaliyet gösterdiğinden içerik sayısı sürekli olarak artmakta ve yeni yapımlar eklenmektedir.

Dolayısıyla izleyiciler sağladığı imkânlardan dolayı daha rahat kullanabildikleri bu yeni medya platformlarını tercih etmeye başlamışlardır. Bu platformların tercih edilmesiyle benzer birçok alternatif ortaya çıkmıştır.

Dijital yayıncılık platformları özellikle pandemi süreci ile birlikte sadece televizyon ve televizyonda yayınlanan içerikleri değil, sinemaları ve filmleri de doğrudan etkilemiştir. Pandemi döneminde sinemalar kapalı olduğu için tamamlanmış ancak vizyon tarihi belirsiz olan filmlerden bazıları bu platformlarda yayınlanmıştır.

Pandemi sonrasında ise değişen izleme pratikleri nedeniyle insanlar sinemaya gitmek yerine filmlerin dijital yayıncılık platformlarına yüklenmesini beklemeye başlamışlardır. Talebin bu yönde olduğu görülünce sinema filmleri vizyon tarihinden çok kısa süre sonra bu platformlarda yayınlanmaya başlamıştır. Bu durum sinema endüstrisinde birtakım zorluklara ve karışıklıklara neden olduğundan günümüzde vizyona girecek bazı sinema filmlerinin afişlerine “Sadece sinemalarda” ifadesi eklenerek, izleyicilerin sinema salonlarına gitmesi teşvik edilmeye çalışılmaktadır. Ancak dijital yayıncılık platformları izleyici tarafından tercih edilmeye devam etmektedir.



Görsel 1: Ölümlü Dünya 2 Tanıtım Afişi (Ölümlü Dünya 2 2023)

Bu platformların en popülerlerinden biri olan Netflix iki girişimci tarafından 29 Ağustos 1997 tarihinde Amerika’da kurulmuştur. Şirketin kurulma amacı başlarda DVD satış ve kiralama iken teknolojik gelişmelerle birlikte günümüzdeki halini almıştır. Netflix’te toplamda yaklaşık 4000 içerik bulunmakta ve bu içeriklerin sayıları her geçen gün daha da artmaktadır. Çevrimiçi bir şekilde internet üzerinden dizi ve film izleme seçeneği sunan bu platform 2016 yılının ocak ayında ise ülkemizde yayına başlamıştır (Netflix 2023). Netflix yüksek olmayan üyelik ücretleri ve kullanıcılara sağladığı içerikleri donma sorunu olmadan izleme, içerikleri indirip sonrasında internet bağlantısı gerekmeden izleme, içeriğin kaldığı yerden devam edilerek izlenebilmesi gibi özellikler sayesinde de birçok kullanıcıya ulaşmıştır. Netflix ayrıca ebeveyn denetimi sistemi aracılığıyla da çocukların hangi yaş içeriklerine erişebileceğinin kontrol edilebilmesi yönüyle de çevrimiçi dizi ve film izleme pratiklerini etkilemiştir.

Netflix gibi popüler platformlardan biri olan Prime Video ise aslında internet üzerinden kitap satışı yapma amaçlı kurulmuş olan Amazon çatısı altındadır. Jeff Bezos 1994 yılında kitap satışı ve ticaret yapma amacıyla Amazon’u kurmuştur. Prime Video 2006 yılında Amerika’da hizmet vermeye başlamış ve günümüzde dizi, film izleme platformları arasında bilinirliği ile ön plana çıkmıştır. Prime

Video ayrıca Amazon Prime ismiyle de sıklıkla kullanılmaktadır. Netflix ile benzer bir platform olan Prime Video ülkemizde 2020 yılında kullanıma açılmıştır (Prime Video 2023).

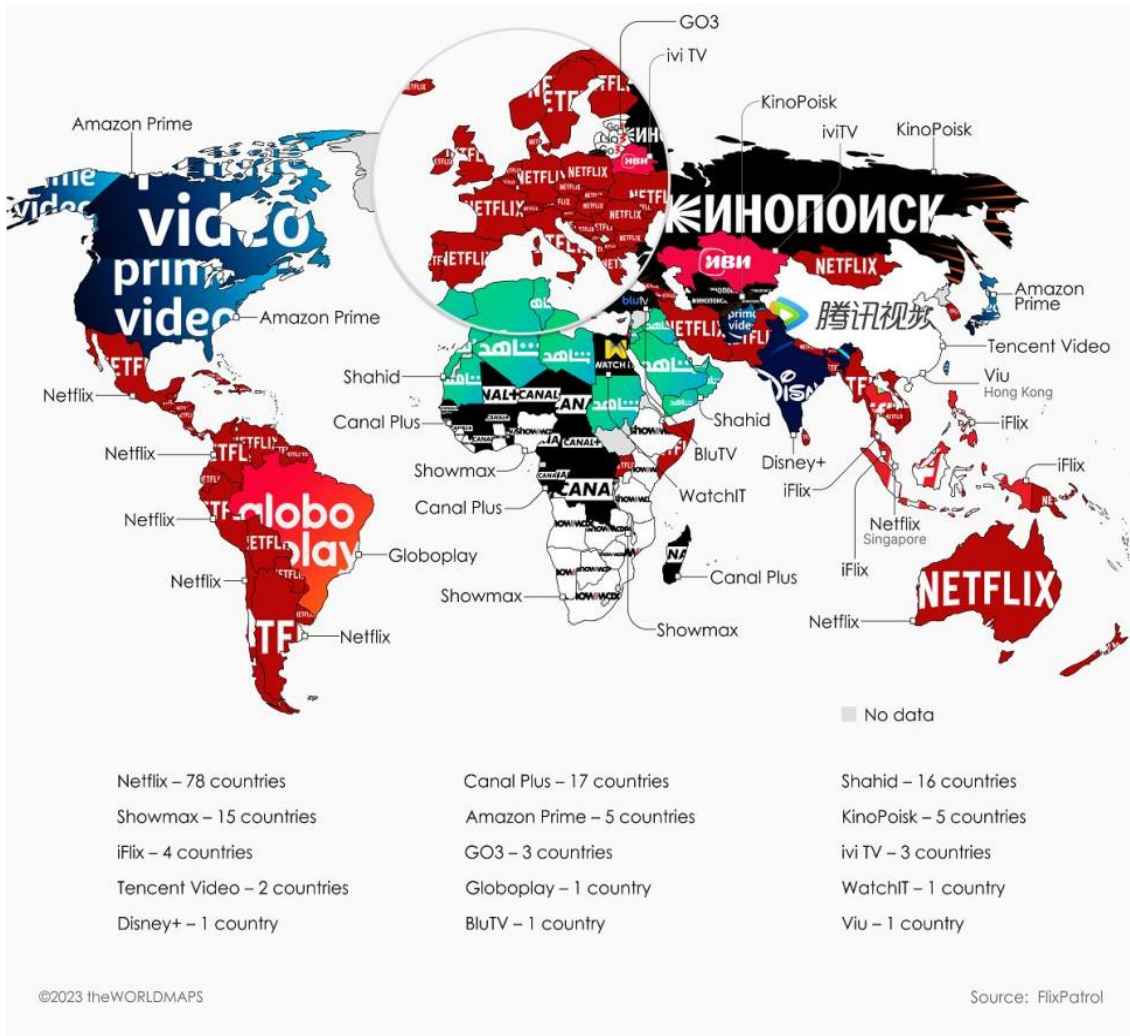
Animasyon yapım şirketi olan Disney de dijital yayıncılığa dahil olmuştur. Disney+ adını verdikleri çevrimiçi dizi, film izleme platformu 2019 yılında kurulmuş, 2022 yılında ise ülkemizde kullanıma açılmıştır (Disney+ 2023).

Küresel alanda popülerliğini koruyan Netflix, Prime Video ve Disney+ dışında özellikle ülkemizde çevrimiçi dizi, film izlemek için tercih edilen başka platformlar da bulunmaktadır. Bu platformlardan biri olan BluTV, Doğan Holding çatısı altında 2015 yılında kurulmuştur (BluTv 2023).

MUBI isimli platform ise Efe Çakarel tarafından 2007 yılında The Auteurs ismi ile kurulmuş, 2010 yılında ise MUBI adını almıştır (MUBI 2023).

Küresel alanda faaliyet gösteren birçok popüler çevrimiçi dizi, film izleme platformu daha bulunmaktadır. Bunlara; Canal Plus, Shadid, Showmax, Kinopoisk, iFlix, GO3, ivi TV, Tencent Video, Globoplay, WatchIT ve Viu örnek gösterilebilmektedir.

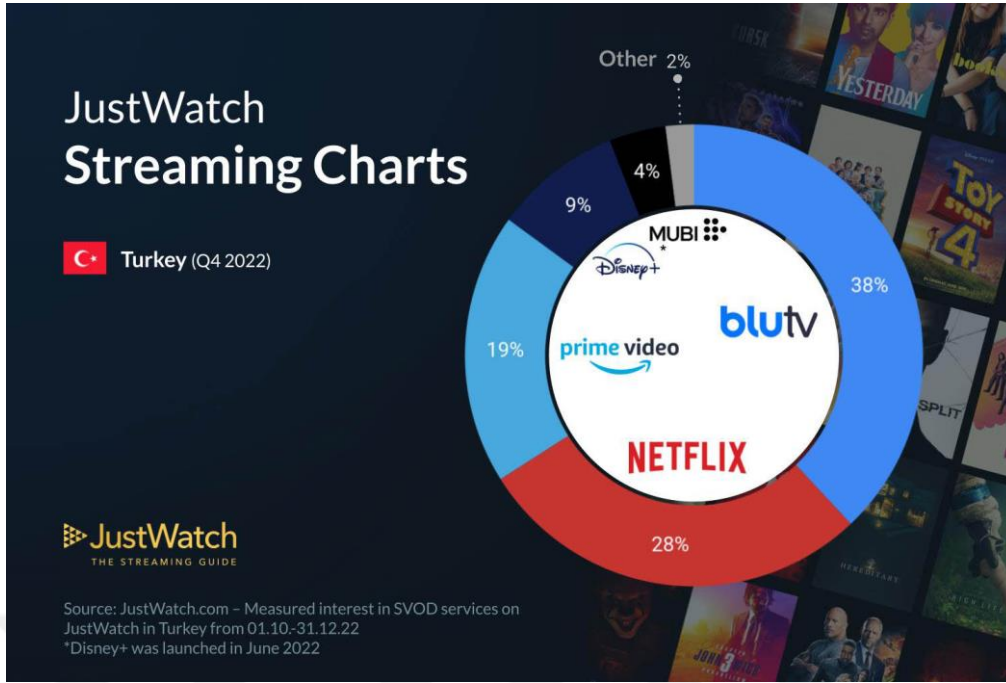
FlixPatrol tarafından Şubat 2023'te ortaya konan verilere göre dünyada dijital yayın platformlarının ülkelere göre en çok izlenme dağılımı şu şekildedir:



Şekil 4: Ükelere Göre En Popüler Dijital Yayın Platformları (Flixpatrol 2023)

Bu verilere göre Netflix 78 ülkede, Canal Plus 17 ülkede, Shadid 16 ülkede, Showmax 15 ülkede, Amazon Prime 5 ülkede, KinoPoisk 5 ülkede, iFlix 4 ülkede, GO3 3 ülkede, ivi TV 3 ülkede, Tencent Video 2 ülkede, Globoplay 1 ülkede, WatchIT 1 ülkede, Disney+ 1 ülkede, BluTV 1 ülkede ve Viu da 1 ülkede en çok izlenen dijital yayın platformu olmuşlardır.

2022 yılı verilerine göre ise ülkemizde en çok izlenen dijital yayın platformları ve yüzdelik oranları şu şekildedir:



Grafik 1: Türkiye’de En Çok İzlenen Dijital Yayın Platformları (JustWatch 2023)

2022 yılı verilerine göre ülkemizde en çok izlenen dijital yayın platformu %38 oranla BluTV olmuştur. Ülkemizde en çok izlenen dijital yayın platformlarında ikinci sırada %28’lik bir oranla ikinci sırada yer almıştır. %19 oranla Prime Video üçüncü sırada, %9 oranla Disney+ dördüncü sırada ve %4 oranla MUBI son sırada yer almıştır. %2’lik oran da diğer dijital yayıncılık platformlarına aittir.

Dijital yayıncılık platformlarının dünya geneline yayılması, milyonlarca üyeye ulaşması ve sıklıkla tercih edilmesi birtakım sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu platformlar, kullanıcıların kişisel bilgilerini toplamakta ve saklamaktadır. Kullanıcıların bilgilerini toplamadan önce kullanıcılardan izin istenmektedir ancak kullanıcılar bu platformları sorunsuzca kullanabilmek için bilgilerinin kaydedilmesini onaylamaktadırlar. Kullanıcıların bilgileri söz konusu platformlar tarafından kullanıcının ilgi alanlarının tespiti ve buna uygun içerik ve reklamların kullanıcıların karşısına çıkarılabilmesi amacıyla kullanılmakta olsa da bu bilgilerin üçüncü kişilere sızdırılması ya da kötü amaçlı birinin bu bilgilere erişimi, kullanıcıların gizliliğini tehlikeye atabilmektedir.

Kullanıcıların içerik paylaşabildiği platformlarda sahte içeriklerin, sahte bilgilerin yayılımı meydana gelebilmekte ve bilgi internet ortamında çok hızlı yayıldığı için dezenformasyona sebep olabilmektedir.

Özellikle bu platformların denetlenmesi konusunda yaşanan sıkıntılar içeriklerde ilgi çekme ve merak uyandırma yoluyla izleyici çekmek için bazı olumsuz örnek oluşturabilecek unsurların kullanılması sorununu ortaya çıkarmıştır. Dijital medya platformları, geleneksel medya araçları kadar sıkı bir şekilde denetlenememektedir. İnternet ortamı milyonlarca insanın ulaştığı, içerik yüklediği,

paylaşım yaptığı dünya geneline yayılmış çok geniş bir ağıdır. Dolayısıyla her paylaşımı kontrol edebilmek mümkün değildir. Sosyal medya sitelerinde bu paylaşımları algılayıp bildirmek üzere birtakım algoritmalar kullanılsa da bu algoritmaları yanıltmak da mümkündür. Daha çok etkileşim kazanma amacıyla kullanıcılar bu platformlara özellikle dikkat çekecek içerikler yüklemeyi tercih etmektedirler. Dikkat çeken içeriklerin başında ise şiddet ve cinsellik gelmektedir (Ereke, Parlayandemir 2020). Kullanıcıların içerik yükleyebildikleri platformlarda bu içerikler tespit edildikten sonra kaldırılabilir.

Ancak şiddet ve cinsellik yalnızca kullanıcıların içerik yükleyebildikleri platformlarda dikkat çekme amacıyla kullanılmamaktadır. Olumsuz örnek oluşturabilecek ögeler dizi ve film izleme platformlarında da izleyicileri içeriğe çekme, izlenirliği artırma, rekabette öne geçme, platformun reklamını yapma gibi amaçlarla kullanılabilir. Herhangi bir dizi ve film izleme platformunda yer alan şiddet ya da cinsellik içeren sahneleriyle olumsuz bile olsa tepki gören bir içerik sosyal medyada konuşulmaya başlanmakta, ses getirmektedir. Dolayısıyla izlemeyen izleyiciler de söz konusu içeriği merak edip izlemektedir. İçeriğe yönelik eleştirinin olumlu ya da olumsuz olması fark etmeksizin reklamı yapılmış olmaktadır. Bu nedenle olumsuz örnek oluşturabilecek ögelere içeriklerde yer verilmektedir. Dijital yayıncılık platformlarında bulunan birey ve toplumu olumsuz etkileyebilecek bu içeriklere müdahale edilebilmesi adına ülkemizde 1 Ağustos 2019 tarihinde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu ile Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından oluşturulan “Radyo, Televizyon ve İsteğe Bağlı Yayınların İnternet Ortamından Sunumu Hakkında Yönetmelik” tarihinde Resmî Gazete’de yayımlanmıştır (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu ile Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumundan 2019). Bu yönetmelik ile dijital yayıncılık platformlarında yer alan sansürsüz ve aşırı şiddet ile cinsellik gibi ögelerin önüne geçilmeye çalışılmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

YENİ MEDYA PLATFORMLARINDA ŞİDDET İÇERİKLERİ VE İZLEYİCİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

2.1. Şiddet Kavramı ve Şiddet Türleri

Medya platformlarında birçok içerik yer almaktadır. Bu içerikler olumlu öğeler içerebileceği gibi aynı zamanda olumsuz örnek oluşturabilecek öğeler de içerebilmektedir. Medya çok geniş bir platform olduğundan hem geleneksel medya platformlarında hem de yeni medya platformlarında bütün içeriklerin kontrol edilebilmesi zor olmaktadır. Dolayısıyla medyada olumsuz öğeler içeren içerikler de yer alabilmektedir. Bahsedilen olumsuz öğeler nefret söylemi, şiddet içerikleri, intihar ve kendine zarar verme, pornografi, uyuşturucu ve silah gibi yasadışı faaliyetlere özendirme ve dezenformasyon olabilmektedir. Geleneksel ve yeni medya platformlarında özellikle şiddet içeriklerine haberlerden, dizilere ve filmlere kadar sıklıkla rastlanılmaktadır.

Şiddet, bir bireyin ya da bir grup kişinin başka bir bireye ya da başka bir grubuna karşı fiziksel ya da sözlü olarak yine fiziksel ya da psikolojik zarar verme amacıyla uyguladığı davranışlardır.

Şiddet kavramı araştırmada geçtiği anlamıyla TDK tarafından “Karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma” ve “Kaba güç” olarak tanımlanmaktadır.

“Şiddet, bireyin fiziksel ve ruhsal bütünlüğünü zedelemeyi hedef alan içinde öfke, saldırganlık, rekabet ve korku barındıran, maddi ve manevi zarar verme düşüncesi içeren, fiziksel, duygusal, ekonomik, ihmal, istismar gibi boyutları olan; sembolik söz, eylem ve davranışlar olarak kabul edilmektedir” (Yener 2023: 280).

“Şiddet, elbette insanın kendi kendisine yönelmiş olduğu bir biçime de bürünebilir (intihar ya da “gönüllü” ötanazide olduğu gibi) ve bütün bir grubun ya da bazı bireylerin ciddi yaralanmalarla sonuçlanan bilinçli ya da yarı bilinçli cesaret gösterileri, birey ya da grupların kurumsal kaynaklı ihlalleri gibi aşırı uç örneklerine de rastlanabilir. Ancak her durumda şiddet, şiddete maruz kalanın, “ötekiliği” kabul edilen, saygı gören bir özne olmaktan çıkarılıp sadece (potansiyel olarak) bedenine zarar verebilecek, hatta ortadan kaldırılabilir bir nesne olarak ele alındığı ilişkisel bir eylemdir” (Yavuz 2014: 6).

Şiddet denildiğinde akla genellikle ilk olarak fiziksel şiddet gelmektedir. Ancak uygulanan şiddet tipine göre farklı şiddet türleri de bulunmaktadır (Polat 2016: 16):

1. Fiziksel şiddet
2. Cinsel şiddet
3. Duygusal şiddet
4. Ekonomik şiddet
5. Siber şiddet

Fiziksel şiddet, bireye kaba kuvvet uygulanması yoluyla fiziksel olarak zarar verilmesi anlamına gelmektedir. Bireye vurma, bireyi dövme vb. şekilde bireye karşı fiziksel temasla gerçekleşen eylemlerdir. Bireye karşı silah, kesici delici alet kullanımı da yine fiziksel şiddet içerisinde değerlendirilmektedir. Cinsel şiddet, bireyi rızası dışında cinsel ilişkiye zorlamak ya da cinsellik barındıran herhangi bir davranışa zorlamaktır. Duygusal şiddet, bireyi küçük düşürme, zorbalığa maruz bırakma ya da manipüle etmek dahil olmak üzere bireyin kendisini kötü hissetmesine neden olan davranışlarda bulunmaktadır. Ekonomik şiddet kısaca, maddi gücün ve üstünlüğün kullanılması yoluyla maddi açıdan dezavantajlı bireyin bağımsızlığını kontrol etmek olarak açıklanabilmektedir. Siber şiddet kavramı ise teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkmıştır. İnternet platformları üzerinden bireye uygulanan her türlü zorbalık ve kötü davranış siber şiddet suçunu oluşturmaktadır.

Şiddet uygulandığı kişi ya da kişilere göre farklı çeşitlerde olabilmektedir. “Kişinin kendisine yönelik şiddette intihar, intihar girişimi ya da farklı türde davranışlar yer almaktadır. Kişilerarası şiddette, kişinin bir başka kişiye, genellikle çocuk, eş, arkadaş ve yaşlılara yönelik olarak sıklıkla evde uyguladığı şiddetten söz edilir ancak bu şiddet biçimi, sokak, okul, işyeri, hapishane ve yaşlı bakımevleri gibi her ortamda görülebilir. Kollektif şiddete ise, tüm dünyada yaşanan çete çatışmaları, mafya olayları, terör olayları ve savaşlar örnek verilebilir” (Özgür, Yörükoğlu, Baysan Arabacı 2007: 54).

“Yapılan araştırmalarda, şiddeti besleyen en önemli faktörleri üç noktada toplanmaktadır. Bunlardan birincisi aile ve çevre, ikincisi eğitim seviyesi ve üçüncüsü ve beklide en önemlisi medyadır. Kişilik gelişiminde önemli etkilere sahip bu kurum ve araçların şiddete yönelik tutum ve davranışların, dünya görüşlerinin ve hayata bakış tarzlarının gelişiminde önemli bir etkiye sahip olduğuna şüphe yoktur” (Ayan 2006: 199).

Şiddet eyleminin gerçekleştirilmesine neden olan faktörler çok boyutludur. Ancak kısaca ele alındığında şiddete neden olan faktörler kişisel, sosyal veya kültürel olarak üç ana başlıkta

toplanabilmektedir (Özyürek 2017: 463). Kişisel faktörler bireyin geçmiş yaşantısı, sahip olduğu psikolojik sorunlar gibi şiddet davranışını tetikleyecek faktörler olabilmektedir. Toplum içinde dezavantajlı bir konumda bulunan yoksul, işsiz ve eğitim eksikliği şiddete başvurmak için neden olan sosyal faktörlerden olabilmektedir. Kültürel faktörlere ise bazı toplumlarda şiddetin daha yaygın olarak kabul görmesi ve normalleştirilmiş olması, dolayısıyla bu durumun gündelik hayatın bir parçası halini alması örnek olarak gösterilebilmektedir.

2.2. Şiddet Pornografisi

Şiddetin her türlü şiddete uğrayan bireyler ve yakınları üzerindeki psikolojik travmaya sebep olabilmekte, fiziksel ve cinsel şiddet ise ayrıca şiddete uğrayan bireyler üzerinde fiziksel zararlara da neden olmaktadır. Ancak şiddet eylemleri yalnızca şiddetin hedefi olmakla değil, şiddet eylemlerine şahit olunması yolu ile de uzun vadede bireyler üzerinde olumsuz etkilere sebep olabilmektedir. Bu duruma da medyanın gelişimiyle birlikte medya içeriklerinde sıklıkla rastlanan şiddet içeriklerinin açıkça gösterilmesi yani şiddet pornografisi olarak adlandırılan ögelere maruz kalınması neden olmaktadır. Şiddetin pornografik sunumuna sıklıkla maruz kalmak çocuklar, gençler ve yetişkinler için birtakım psikolojik olumsuz etkilere neden olabilmektedir.

Şiddet pornografisi ya da pornografik şiddet kavramını açıklayabilmek için pornografi kavramının anlamlarının da bilinmesi gerekmektedir. Pornografi, genel itibariyle cinsel içeriklerin açıkça izleyiciye gösterilmesi olarak bilinmektedir. TDK sözlüğüne göre porno “amacı cinsel dürtülere yönelik olan, ahlaki değerlere aykırı düşen yayın, resim vb.; pornografi” olarak tanımlanmaktadır. “Hasan Bülent Kahraman pornografinin bir görsellik bağlamı olduğunu ve izleyenle izlenen, özne ile nesnenin arasındaki mesafenin bütünüyle kalktığı, maksimum görünürlük yaratan bir alan olduğunu söylemiştir” (Kahraman 2005 akt. Yelmen 2018: 36).

“Bu bağlamda değerlendirildiğinde pornografinin yalnızca cinsellikle alakalı olmadığı, temel olarak bir şeyin açıkça gösterilmesinin de bir tür pornografi olduğu ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak şiddet pornografisi kısaca medyada yer alan içeriklerde kullanılan şiddet öğelerinin, şiddet içerikli sahnelerin detaylı ve açık bir şekilde gösterilmesi olarak açıklanabilmektedir” (Onay, Artsın 2020: 243). Bu durum izleyicilerin duyarsızlaşmasına neden olabilmektedir. İzleyicilerin şiddete duyarsızlaşması, toplumsal yaşamda da birçok sorunu beraberinde getirmekte olup sorumluluk bilincini etkilemektedir. Nitekim şiddetin normalleştirilmesi de bireylerin bu tür eylemlere olan yatkınlığını artırabilir.

Şiddet içeren sahneler yalnızca film ya da dizilerde değil, haberlerde, kadın programlarında, müzik kliplerinde ve hatta çizgi filmlerde bile izleyenlerin karşısına çıkmaya başlamıştır. Şiddet öğeleri barındıran içeriklere sıklıkla maruz bireyleri şiddet içeren davranışları gerçek hayatta uygulamaya yönlendirmese bile özellikle haberlerde yer alan şiddet öğeleri bireyin dünya görüşünü etkileyebilmektedir. Sürekli şiddet haberlerine maruz kalan birey dünyanın kötü bir yer olduğunu düşünerek karamsar düşüncelere kapılabilmekte ve yine psikolojik olarak olumsuz şekilde bu şiddet öğelerinden etkilenebilmektedir.

Medyada şiddete bu boyutta yer verilmesinin temel nedenlerinden biri bu sahnelerin izleyicilerin dikkatini çekmesidir. İçeriğe heyecan katma ve ilgi çekme amacıyla eklenen bu sahnelere sıklıkla maruz kalınması bireyler üzerinde olumsuz psikolojik etkilere sebep olabilmektedir.

Seyirlik şiddet, izleyicilerin eğlenme amacıyla izlediği spor müsabakaları, yarışmaları ya da gösterileri ifade ederken kullanılan genel bir kavramdır. Bu etkinliklerde yarışmacılar genellikle birbirleriyle mücadele etmekte ve bu sırada da birbirlerine karşı fiziksel şiddet uygulamaktadırlar. İzleyiciler de bu mücadeleyi izlerken keyif almakta, taraf tutmakta ve yaşanan şiddeti olağanlaştırmaktadırlar. Şiddetin seyirlik olarak sunulması ve bir eğlence aracına dönüştürülmesinin en eski örneklerden biri gladyatör dövüşleridir. Gladyatör dövüşleri Antik Roma’da ortaya çıkmıştır. “Başlangıçta kendi yakınlarının cenazeleri dolayısıyla düzenledikleri gladyatör oyunlarında birbirleriyle boy ölçüşen Roma aristokrasisi, Cumhuriyet Dönemi’nin sonlarına doğru oyunları, tamamen politik bir gövde gösterisine dönüştürmüştür” (Uzunaslan 2005: 19). Gladyatör dövüşleri, halk tarafından ilgi ve heyecanla takip edilmiştir. Ayrıca Antik Roma’da eğlence için sadece gladyatörler birbirleriyle dövüşmemektedir. Hayvanların birbiriyle dövüştürülmesi hatta bir gladyatörün vahşi bir hayvanla mücadele etmesi de toplum içerisinde ilgiyle izlenmiştir.

Orta Çağ’da Avrupa’da düzenlenen mızrak dövüşü ve turnuvalar da seyirlik şiddete örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu turnuvalar şövalyeler arasında gerçekleştirilmekte olup atlı şövalyelerin bir mızrakla birbirleri ile mücadele ettiği müsabakalara sahne olmuştur. Şövalyeler karşı taraftaki rakiplerini attan düşürmeye çalışmaktaydılar. “Mızrak dövüşü olarak bilinen atlı yarışmalar 13. yüzyıl boyunca çok popüler oldu ve en nihayetinde en popüler gösteri oldu” (Akyıl 2022). Bu mücadeleler de halk ve soylu sınıf tarafından büyük bir ilgi ve coşkuyla izlenmekteydi. Orta Çağ ve Rönesans döneminde Avrupa’da şenliklerde eğlence amaçlı dövüşler de düzenlenmekteydi ve çoğunlukla gösteri amacı taşıyan bu mücadeleler de halkın ilgisini çekmekteydi.

Ancak seyirlik şiddet içeren bu mücadeleler geçmişte kalmamıştır. Aslında günümüzde fazlasıyla normalleştirilmiş olan müsabakalar hâlâ ilgiyle izlenmektedir. Özellikle 19. ve 20. Yüzyıllarda popülerleşen boks ve diğer dövüş sanatlarını içeren mücadeleler ilgiyle takip edilmiştir.

Boks müsabakaları televizyonun her eve girmesiyle birlikte televizyon üzerinden de takip edilecek şekilde herkesin ulaşabileceği bir seyirlik şiddet örneğine dönüşmüştür. Bu müsabakalarda yaralanan, kalıcı şekilde sağlığını kaybeden ve hatta hayatını kaybeden sporcular bulunmaktadır (BBC News Türkçe 2019).

Boks müsabakalarının gördüğü ilgi ile birlikte televizyon kanallarında Amerikan Güreşi, WWE Smackdown gibi güreş müsabakaları ortaya çıkmıştır. World Wrestling Entertainment (WWE), yani Dünya Güreş Eğlencesi adlı Amerikan profesyonel güreş eğlence şirketi tarafından düzenlenen Smackdown isimli müsabaka oldukça ilgi çekmiştir. Yapım popüler olduğu 21. yüzyılın başlarında özellikle çocukların ilgisini çekmiş olup çocukların arkadaşlarıyla şiddet içerikli güreş oyunları oynamalarına da neden olmuştur. Yapımda profesyonel güreşçiler bir senaryoya bağlı kalmakta ve gerçek dövüş müsabakalarının aksine birbirlerine fiziksel zarar vermeden, zarar veriyormuş gibi yapmaktadırlar. Ancak özellikle de çocuklar tarafından bu dövüşlerin sahte olduğu fark edilmediğinden okul teneffüslerinde dahi oynanan bir oyuna dönüşmüştür (Aksu 2010).

Örneklerde de görüldüğü üzere tıpkı gladyatör dövüşlerinde olduğu gibi geçmişten günümüze şiddet, seyirlik bir biçimde sunulmakta ve ilgi çekerek içeriklerin izlenmesini etkilemektedir. Ancak şiddet içeriklerine doğrudan ve özellikle de sansürsüz yani pornografik bir şekilde maruz kalmak insanların psikolojisi üzerinde olumsuz etkilere sebep olabilmektedir.

2.3. Medya ve Şiddet İçerikleri

“Şiddetin toplumsal nedenleri incelendiğinde, kitle iletişim araçlarının ele alınması gereken en önemli öğelerden biri olarak karşımıza çıkması kaçınılmazdır. Gün geçtikçe ve teknoloji geliştikçe kitle iletişim araçlarına olan ilgi de artmaktadır. Kitle iletişim araçlarına olan bu ilgi onun hayatımıza olan etkisini de beraberinde getirmektedir” (Yavuz 2014: 33).

“Medya-şiddet ilişkisini inceleyen ve 51.000 katılımcı üzerinde gerçekleştirilen 280 ayrı çalışmanın meta analizini yapan bir çalışma (Dolu, Büker, Uludağ 2010: 58), medyada yer alan şiddetin sebep bireyler üzerinde sebep olduğu etkilerle ilgili şu çıkarımlarda bulunmuşlardır:

- Saldırganlığı ve şiddete eğilimi artırabilmektedir.
- Dünyanın tehlikeli bir yer olduğu düşüncesinden etkilenen bireylerin kendilerini korumaya yönelik kesici veya delici alet taşımalarına neden olabilmektedir.
- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bireylerin şiddet eylemlerine karşı duyarsızlaşmasına yol açabilmektedir.
- Bireylerin şiddet içeren daha fazla içerik izleme isteğini artırabilmektedir.

“Günümüzde başta televizyon olmak üzere kitle iletişim araçları, şiddeti ve şiddetin kurbanı olmayı doğal bir şey olarak yansıtmaktadır. Şiddet içeren görüntülerin kullanılmasının en önemli nedenlerinden biri izleyicilerin bu tür filmlere ve görüntülere daha fazla eğilim göstermeleridir. İzlenme kaygısı olarak da adlandırılabilir bu unsur aslında televizyonculuğun doğasında olduğu gibi aşılmaz bir sorun halinde bugün toplumu tehdit etmektedir” (Ulusoy 2008: 10).

Televizyonda yer alan içeriklerde yer alan şiddet, korku, cinsellik ve olumsuz örnek oluşturabilecek diğer öğelerle ilgili izleyiciyi bilgilendirme amacıyla ülkemizde 2006 yılında akıllı işaret uygulamasına geçilmiştir (İspir, İspir 2008: 177). Bu bağlamda içerik başlamadan önce ekranda içeriğin kitlesine ve varsa eğer barındırdığı sakıncalı öğelere ilişkin bilgi işareti gösterilmektedir. Bu yöntem kullanılarak da izleyicilerin olumsuz etkilerden korunması amaçlanmaktadır. Ancak özellikle televizyonun en çok izlendiği zaman olarak adlandırılan prime time aralığı verilen ve ülkemizde 20.00 - 23.00 saat aralığını kapsayan zamanda ekranda yer alan dizi ve filmlerde de şiddet öğelerine yer verilmektedir. Bu içeriklerden önce her ne kadar akıllı işaret uyarısı bulunsun da evde bulunan çocuklar da sıklıkla bu sahnelerle maruz kalmaktadır.

Bilinçli ebeveynler için bile çocukların şiddet içeriğine maruz kalmasını engellemek çok zordur. Çünkü televizyondan internete kadar her mecrada şiddet içeren bir içeriğe rastlanmaktadır. Şiddet içerikleri kimi zaman haberlerde, kimi zaman film ve dizilerde, kimi zaman çizgi filmlerde dahi kullanılabilmekte olup yalnızca yetişkinlerin değil çocuk ve gençlerin de sıklıkla karşısına çıkabilmektedir. Geleneksel medya araçları bu şiddet öğelerini denetimlerde sorun yaşamama amacıyla sansürleyerek yer vermektedir. Ancak sansürlü şekilde gösterilmesi ya da ilgili sahnelerin tamamen gösterilmemesi dahi bu sahnelerle maruz kalan çocuklar üzerinde güçlü bir biçimde etkili olmaktadır.

Çocukların televizyonda izledikleri bir içerikten sonra aşağıdaki tepkilerden birini vermeleri beklenmektedir (Işık 2008 akt. Ulusoy 2008: 14):

- Gözlemlenen davranışı taklit etme,
- Aynı doğrultudaki diğer davranışı da benimseyip yapma yeteneği kazanma,
- İyi sonuçlanmayan bir davranışı gözlemleyip, aynı gruptan benzer davranışları yapmamayı öğrenme,
- Gözlemlediği davranışla ilgili bir davranış değişikliği göstermeyip o davranışı benimsememe.

Dolayısıyla maruz kalınan içeriğin barındırdığı öğeler özellikle çocukların ve gençlerin gelişimi noktasında oldukça önemlidir.

“Öğrenilen bir olgu olan şiddet, isteyerek ya da istemeyerek maruz kaldığımız kitle iletişim araçlarında konu edildikçe şiddet eylemleri de daha sık ortaya çıkmaktadır. Toplumun bilgilенmesinde

güçlü bir araç olan basın yayın organları, bizi bilgilendirirken karşımıza bir dünya ve bu dünyaya ait imgeler ve görüntüler sunar” (Yavuz 2014: 34).

Medyada yer alan içerikler ve etkileri uzun yıllardır gündemi meşgul etmektedir. İçeriklerin izleyicileri nasıl etkilediği konusunda birçok araştırma yapılmış, özellikle geleneksel medya araçlarından olan televizyonun etkileri araştırılmış ve bu konuyla ilgili kuramlar ortaya konmuştur. İzleyicilerin maruz kaldıkları içeriklerin psikolojik ve toplumsal etkileri bulunduğu kanıtlanmıştır. Özellikle şiddet içerikleri şiddetin normalleşmesine, izleyicilerin gerçek hayattaki şiddete karşı duyarsızlaşmasına neden olabilmektedir. Haberlerde yer verilen şiddet içerikli haberler, şiddet suçu işleyen bireylerin az bir ceza aldığı ya da ceza almadığı durumlarda izleyicilerin bu davranışın cezasız kalması nedeniyle şiddete yatkınlaşmasına neden olabilmektedir. “Sosyalizasyon sürecinde olumlu ya da olumsuz birçok tutum ve davranış toplumdan öğrenilir. Bu durum, şiddetin taklit yoluyla öğrenildiğini ve yeniden üretildiği anlamına da gelmektedir. Bu olumsuz öğrenme ailede başlar. Toplumda; sosyal çevrede, okulda, sokakta devam eder” (Yener 2023: 280).

“Toplumların geleceği olan çocuklar, günümüzün en yaygın ve etkin kitle iletişim aracı olan televizyondan büyük ölçüde etkilenmektedirler. Televizyondan etkilenme düzeyleri çocukların yaşlarına, gelişimlerine, ailesel ve çevresel faktörlerine izledikleri programların içeriklerine bağlı olarak farklılık göstermektedir. Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri, olumlu olduğu kadar olumsuz da olabilmektedir. Önemli olan televizyon denilen iletişim aracının doğru ve bilinçli bir biçimde kullanılmasıdır” (RTÜK 2016) .

Şiddetin her türlü tehlikeli olmakla birlikte seyirlik şiddet özellikle çocuklar üzerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır. Bir davranışın gerçekleşmesine sıklıkla tanık olan çocuklar bu davranışı öğrenebilmekte ve o an başvurmasa bile ileride bir olayla karşılaştığında bu davranışa başvurabilmektedir.

“Değerler sisteminin gelişimi çocuklukta başlar ve gençlere sunulan iletilerde içerikler son derece önemlidir. Özellikle şiddet, cinsellik, ahlaki değerler noktasında gelişim evresini tamamlamamış çocukların televizyon aracılığı ile kendisine aktarılan mesajları doğru süzemeyip gelişimlerine olumsuz bir yansıma olarak alabilmeleri çoğunlukla görülen olaylardandır” (RTÜK 2016).

Özellikle çocukların ve gençlerin maruz kaldığı medya içeriklerine dikkat edilmelidir. Çünkü “çocukların ve gençlerin izledikleri televizyon programları, onların günlük sosyal davranışlarını etkilemektedir. Bu etkinin olumlu ya da olumsuz olasında izlenen programın niteliği, içeriği o programın izlenme süresinin azlığı ya da çokluğu programın sunuşunda gerçekleştirilen

yönlendirmeler önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle televizyonda çocuk ve gençlere yönelik programların yapımcılarının özellikle bu konularda dikkatli olması gerekmektedir” (RTÜK 2016).

“Hayatımızın her alanını sarmalamış olan kitle iletişim araçları, toplumun kültüründe ve bireyin yaşamında önemli değişiklikler ve etkiler yaratmaktadır. Günümüzde bu değişimden ve etkiden en çok payını alan gençler olmaktadır. Gençler zamanlarının çoğunu sosyal aktivite olarak kitle iletişim araçları ile geçirmektedir” (Yavuz 2014: 52). Dolayısıyla özellikle toplumsallaşma ve sosyalleşme sürecinde gençler kitle iletişim araçlarından ve bu araçlar vasıtasıyla iletilen mesajlardan etkilenme eğiliminde olmaktadır.

Kamuoyunu meşgul eden meselelerden bir diğeri de şiddetin dizi ve filmlerde toplumsal farkındalık yaratma amacıyla kullanılmasıdır. Yönetmenler ve yapımcılar bir dizideki ya da filmdeki şiddet sahnelerinin bu eylemlere maruz kalan insanların yaşadığı zor duruma dikkat çekme amacıyla eklendiğini ve detaylı biçimde işlendiği iddia etseler de söz konusu sahneler izleyiciler üzerinde olumsuz etkilere sebep olmaya devam etmektedir. Geleneksel medyada yer alan içerikler belirli denetimlerden geçmekte olup yine de sakıncalı bir içerik gösterilecekse sansür uygulanması zorunludur.

“Kitle iletişim araçları hayatımızın olmazsa olmazı durumu geldiğinden, bireyler ve toplumları etkilemeye, yönlendirmeye devam edecektir. Çünkü nerdeyse her evde bir televizyon bir telefon ya da internet ortamının olması bu etkiyi sürekli kılmaktadır. Özellikle genç ve çocuklar bu etki grubunun en kalabalık ve en zayıf halkası durumundadır. Kitle iletişim araçlarından alınan mesajların bu grubu daha fazla etkileyerek, davranışlarına yansımaktadır” (Dilber 2017: 210).

Şiddet içeriklerine maruz kalınması bireyler için olumsuz sonuçlara sebep olabilmektedir. “Bu sonuçlar, bireyin şiddet davranışlarına yönelmesi ve şiddeti bir davranış biçimi olarak benimsemeye başlaması, şiddetin birey tarafından kanıksanması, sıradanlaşması, meşrulaşması, bireyin hoşgörü anlayışının zayıflaması, bireyde kuşku ve güvensizlik duygusunun oluşması, bireyin sorun çözme noktasında şiddete başvurması, şiddeti meşru ve doğal görmesi gibi riskleri barındırabilmektedir” (Karaboğa 2018: 14). Bu noktada medyada yer alan içerikler yalnızca haber içeriği olarak düşünülmemeli, aynı zamanda filmlerin, dizilerin, çizgi filmlerin, dijital oyunların hatta müzik kliplerinin dahi çocuklar ve gençler üzerinde etkili olduğu gerçeği göz ardı edilmemelidir.

Kitle iletişim araçlarında yer alan içerikler çocukların ve gençlerin düşüncelerini, tutumlarını ve davranışları etkilemektedir. Üstelik televizyon gibi geleneksel kitle iletişim araçlarında yer alan içerikler günümüzde denetlenmekte olmasına rağmen sakıncalı içeriklerden tamamen korunabilmek mümkün olmamaktadır. Yeni medya platformlarında ise şiddet çok daha fazla sayıda ve çok daha açık biçimlerde gösterilmektedir.

2.4. Yeni Medya Platformlarında Şiddet İçerikleri

“Medya kültürel yapılanma, yaşam biçimi, eğlence tarzı, giyim ve eğitim gibi bütün kültürel öğeleri kullanarak medya metinlerini topluma sunar. Medyadaki şiddet de bu kültür endüstrisinin kullandığı en birincil ve önemli konulardan biridir. Şiddet her zaman ilgi duyulmuş, merak edilmiş bir olay olarak medyadaki kültür endüstrisine ışık tutmuştur” (Yavuz 2014: 44).

Teknolojik gelişmeler ve internetin yaygınlaşmasının da etkisiyle yeni medya platformları ve kullanım oranı artmıştır. Yeni medya platformları kullanıcılarının içerik üretmesine ve paylaşmasına da olanak sağlamıştır. Ancak herkesin içerik yükleyebilmesi sakıncalı içeriklerin denetimi konusunda zorluk oluşturmaktadır. Kullanıcılar dikkat çekme ve popülerliklerini artırmak amacıyla şiddet ya da cinsellik içeren içerikler yükleyebilmektedirler. Bunun yanı sıra sakıncalı içeriklerin denetimi kullanıcıların içerik yükleyemediği yeni medya platformlarında dahi zor bir durumdur. Haber sitelerinde dahi daha çok okuyucu çekmek için şiddet ve cinsellik unsurları içeren görüntüler kullanılabilmektedir. Nitekim şiddet, cinsellik, madde kullanımı gibi unsurların bulunduğu içerikler dizi ve film izleme platformlarında da bulunmakta olup yaş sınırı uyarısı ile izleyiciye sunulmaktadır. Profilde bulunan yaş sınırı ebeveyn kontrolü ile belirlenebilmektedir. Örneğin Netflix’te ebeveyn çocuğunun profili için 7+, 16+, 18+ yaş sınırlarını belirleyebilmektedir. Profile yaş sınırı konulduğunda izleyicinin karşısına o yaş sınırının üzerindeki içerikler çıkmamakta, kullanıcı o içeriklere ulaşamamaktadır. Yine de bu yöntem internet kullanan bir çocuğun sakıncalı içeriklere erişimini yüzde yüz engelleyememektedir. Farklı bir profilden giriş yapılarak da bu platformlar üzerinde istenilen içeriğe yaş sınırı engeline takılmadan erişebilmek ya da izlenmek istenen içeriğe internetteki farklı bir siteden erişebilmek mümkündür.

Şiddetin sansürsüz ve detaylı sunumuna daha çok kaçak internet sitelerinde rastlanılsa da yine çocuklar ve gençler için tehlikeli olabilecek dozdaki şiddete yasal internet platformlarında da rastlanabilmektedir. Sosyal medya uygulamalarında şiddet ve cinsellik barındıran içeriklerin paylaşımı sınırlandırılmış olsa da denetim zorluğu nedeniyle günlük hayatta ekranı kaydırırken bir anda kullanıcı karşısında sakıncalı içerikler çıkabilmektedir. Nitekim sosyal medyada kullanıcılarla paylaşılan içerikler için bir denetim var olmasına rağmen kişilere özel olarak bu platformların mesaj özelliği sayesinde gönderilen görüntüler neredeyse tamamen mesajı gönderen kişinin inisiyatifine kalmıştır. Sakıncalı bir görüntü ya da ileti ancak bu kişi gönderdikten sonra mesajı alan kişi tarafından şikayet edilebilmektedir.

Şiddet unsurlarına yer verilmesinde dikkat çekme amacı öne çıkmaktadır. Şiddet içeren içerikler izleyicilerin ilgisini çekmekte, duygusal bir tepki vermelerine neden olmaktadır. Bir içerik ne

kadar dikkat çekerse viral haline gelmesi de o kadar kolaylaşmaktadır. Etkileşim almak amacıyla sosyal medya kullanıcıları kendileri şiddet ya da cinselliğin ön planda olduğu içerikler üretebildikleri gibi aynı zamanda dijital yayıncılık platformlarında da aynı yöntemle izleyici çekilmeye çalışılmaktadır. Farklı olan içerik öne çıkmakta ve bu farklılık da sık sık aşırılıkla sağlanmaya çalışılmaktadır. Aşırılık şiddet veya cinsellik öğeleri üzerinden izleyicilere sunulabilmektedir. Yasal denetimden geçmeyen kaçak internet platformlarında bu tür örnekler daha çok rastlanılmaktadır. Ancak dijital yayıncılık platformları da rekabette öne geçebilmek amacıyla sakıncalı öğelerin yer aldığı içeriklere yer vererek piyasada öne çıkmaya çalışmaktadırlar. Özellikle Netflix ve benzeri platformların kullanımının artmasıyla bu platformlara yüklenen yeni bir içerik birkaç kullanıcı tarafından beğenildiğinde, bu içerik ile ilgili sosyal medyada paylaşımlar yapıldığı görülmektedir. Şiddet içeren içeriklerin izleyici çekiciliğinin diğer içeriklere göre daha yüksek olması, izleyicilerin dramatik ve şoke eden içerikleri daha çok tercih ve talep etmesi de izleyici talepleri doğrultusunda içeriklerin üretilmesini etkilemektedir. Kullanıcı beklentilerini karşılayabilen platformlar rekabet avantajı sağlayacağı için, platformlarda bu tür içeriklere daha çok yer verilmektedir. Bir dizi ya da filmin sosyal medyada övülmeye ya da eleştirilmeye başlanmasıyla da söz konusu yapımın reklamı yapılmış olup çok daha geniş bir kitleye duyurulması sağlanmaktadır. Merak duygusuna kapılan kişiler ise bu içerikleri izlemek için harekete geçmektedirler. Bu şekilde de içerik çok daha fazla izleyiciye ulaşmaktadır. “İnsan türünün kendi cinsine karşı şiddete, daha doğru bir ifadeyle bu şiddete tanık olmaya yönelik ilgisi bulunmaktadır. Bugün medyada farklı biçimlerde karşımıza çıkan şiddet içeriklerine olan ilgi bunun önemli bir göstergesi olarak kabul edilebilir niteliktedir” (Erdem 2020: 1208).

Ayrıca dijital yayıncılık platformlarında kullanılan algoritmalar ile kullanıcının ilgi gösterdiği içerikler tespit edebilmektedir. Dolayısıyla eğer kullanıcı şiddet içeren içerikleri tercih ediyorsa, kullandığı platformda da izleme önerilerinde kullanıcıya bu tür içerikler önerilmektedir.

Dizi ve film izleme platformlarının sayısında yaşanan artış platformlar arası rekabeti de beraberinde getirmiştir. Platformlar daha çok kullanıcıyı çekmek, rakiplerini geride bırakmak için sürekli yeni içerik eklemek zorundadırlar. Bu platformların yapısı gereği içerikler çok çabuk tüketilmektedir, bu da içerik sirkülasyonu gereğini beraberinde getirmektedir. Platformlar daha fazla izleyici kazanabilmek için şiddet içeren içeriklerin sıra dışı ve öne çıkan bir seçenek olmasından yararlanmaktadırlar. Bu platformlar izleyiciye sağladığı kolay erişim, indirip daha sonra izleyebilme, içeriğe kalınan yerden devam edebilme gibi özellikler sayesinde geleneksel medya araçlarından televizyona alternatif olarak kullanılır hale gelmiştir. Ancak bu platformlardaki denetleme zorluğu da içeriklerde sakıncalı öğelerin bulunma durumunu beraberinde getirmektedir.

Yeni medya platformlarında yer alan içeriklerin denetlenmesindeki zorluklar birbirinden farklı çeşitli sebeplerden kaynaklanmaktadır:

- **İnternet Ortamının Genişliği ve Hızı:** Yeni medya platformlarında her gün milyonlarca içerik paylaşılmaktadır. Bu kadar geniş bir ağ ve böylesi bir hacim nedeniyle manuel bir inceleme çok zordur. İçerik akışı çok hızlı olmakla birlikte içerikler anında paylaşılabilir. Bu durum da sakıncalı içeriklerin denetlenmesini zorlaştırmaktadır.
- **Algoritmalar:** Yeni medya platformlarında kullanıcıların yükledikleri içerikleri denetleme ve filtreleme için bazı algoritmalar kullanılmaktadır. Ancak bu algoritmalar yanıltılabilir. Algoritmaların etkili bir biçimde çalışabilmesi için devamlı olarak güncellenmeleri gerekmektedir.
- **İçerik Çeşitliliği ve Yoğunluğu:** Yeni medya platformlarında birbirinden farklı türde çok fazla sayıda içerik yer almaktadır. Bu durum şiddet içeren içeriğin farklı biçimlerinde ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Şiddetin farklı türleri bulunmaktadır ve denetim mekanizmaları bunları belirlemede sorunlar yaşayabilmektedirler.
- **Kültürel Farklılıklar:** Şiddet göstergeleri genel olarak tanımlanabilse de kültürden kültüre değişiklik gösterebilmektedir. Yeni medya platformları küresel alanda etkili oldukları için platformda yer alan bir içerik farklı kültürlerle göre farklı anlamlar ifade edebilmektedir ve bunu denetlemek de zor olmaktadır.

Bu ve benzeri zorluklar nedeniyle özellikle yeni medya platformlarında yer alan içeriklerin denetlemesi geleneksel medyaya göre daha zor olmaktadır. Bunun yanında dijital yayıncılık platformlarında yer alan ebeveyn denetimi özelliği genel olarak ebeveyn ve çocuğa yarar sağlıyor gibi görünse de çocukların erişimi olmadığı düşünülen içeriklerde yetişkin izleyiciyi çekmek amacıyla şiddet ve cinsellik öğeleri sansüresüz bir biçimde sunulmaktadır. Herhangi bir çocuk ya da genç ebeveyn denetimine takılsa bile internette yer alan kaçak siteler üzerinden ilgili içeriğe ulaşabilmektedir. Popülerleşen ve herkes tarafından konuşulmaya başlayan sakıncalı öğeler barındıran içerikler çocukların ve gençlerin daha çok dikkatini çekmekte olup çocuklar ve gençler özellikle bu içeriğe ulaşmak istemekte, bunun için de internetteki diğer web sitelerini kullanabilmektedirler. Kısacası, internette yer alan bir içeriğe ulaşmak artık herkes için mümkün olmuş, kaldırılan bir içeriğe dahi yine başka sitelerden ulaşım sağlanabilir hale gelmiştir. Dolayısıyla internete bir kere yüklenmiş bir içeriğe erişmek kolay, bir kere yüklenmiş bir içeriği internet ortamından tamamen kaldırmak ise oldukça zordur.

Dizi ve filmlerde yer alan şiddet içerikli görüntüler kimi zaman toplumsal sorunlara dikkat çekme amacıyla da kullanılmaktadır. İnsanlara gerçek dünyanın sorunlarını göstermek için şiddet

unsurları kullanabilmektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken husus şiddet unsurlarının nasıl sunulduğudur. Eğer şiddet içeriği tüm açıklığıyla, sansüre yer verilmeksizin sanki izleyici olay anında bu sahneye olayın yaşandığı yerden şahit oluyormuş gibi yani pornografik bir şekilde veriliyorsa bu durum izleyiciler üzerinde olumsuz etkilere neden olabilmektedir. Dolayısıyla yalnızca şiddet içeriğinin bulunması değil, nasıl sunulduğu da önem arz etmektedir.

“Yaşantımız süresince çeşitli kaynaklar ve olaylardan dolayı maruz kaldığımız şiddetin yanı sıra medya araçlarından aktarılan şiddet de yaşamımızın önemli bir parçası durumundadır. Medyanın gerçeği olduğu gibi yansıtmayıp, anlamı kendine özgü dinamikleriyle yeniden inşa ederek, onu istediği kadar ve istediği biçimde bilmemizi sağlama geleneği medya aracılığıyla maruz kaldığımız şiddet içerikleri için de söz konusudur” (Yavuz 2014: 46).

Şiddet öğelerine sahip içeriklere sıklıkla maruz kalmanın bireyler üzerinde psikolojik etkileri ve ayrıca genel olarak toplumsal etkileri de bulunmaktadır. Şiddet öğelerine sahip içeriklere sıklıklar maruz kalmak bireyler üzerinde genel olarak şu etkilere sebep olabilmektedir:

- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bireylerde stres, endişe ve korku gibi olumsuz duyguları tetikleyebilmektedir. Doğal olarak bu da bireyin psikolojik sağlığını olumsuz etkilemektedir.
- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bireyin empati yeteneği üzerinde olumsuz etkiye sebep olabilmektedir. Şiddet içeriklerine maruz kalma sıklığı ne kadar artarsa bireyin bu durumu normalleştirme ihtimali de artmakta ve gerçek hayattaki şiddet olaylarına karşı bireyin tepkileri azalabilmekte olup birey duyarsızlaşabilmektedir.
- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak özellikle genç bireylerde saldırgan davranışları ve şiddete eğilimi artırabilmektedir.
- Şiddet içeriklerinde yer alan şiddetin dozuna da bağlı olarak bireyler üzerinde uyku sorunları, kabus ve dikkat bozukluğu gibi etkilere sebep olabilmektedir.
- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bireyin gerçek yaşamın da bu şekilde olduğunu düşünmesine ve içine kapanıp kendini sosyal yaşamdan izole etmesine sebep olabilmektedir.

Şiddet öğelerine sahip içeriklere sıklıkla maruz kalmak birey üzerinde olumsuz etkilere sebep olabileceği gibi toplum genelinde de birçok olumsuz etkiye sebep olabilmektedir:

- Şiddet içeriklerinin yaygınlaşması toplumun şiddet olaylarını normalleştirmesine ve bu tür olaylara karşı duyarsızlaşmasına sebep olabilmektedir.
- Sıklıkla şiddet içeriklerine maruz kalmak toplumdaki güven seviyesinin düşmesine ve korku ile paranoya oluşmasına neden olabilmektedir.

- Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bireyin şiddet eğilimini artırabileceği gibi ayrıca toplumun da genel olarak şiddete eğilimini artırıp bunu normal bir durum olarak sıradanlaştırmalarına neden olabilmektedir.
- Şiddet içeriklerine maruz kaldıkça toplum içerisindeki dayanışmada zayıflama meydana gelebilmektedir.
- Toplumda korku, stres, güvensizlik gibi psikolojik sorunlar şiddet içeriklerine maruz kaldıkça artabilmektedir.

2.5. Şiddet İçeriklerinin İzleyiciler Üzerindeki Etkileri

Kitle iletişim araçları bireyin öğrenme ve toplumsallaşma sürecine katkı sağlamaktadır. Medya araçlarında yer alan şiddet içeriklerinin etkilerine karşı en savunmasız kitle çocuklar ve gençlerdir. Kitle iletişim araçlarında giderek daha fazla yer alan şiddet öğeleri ise bireyin öğrenme ve toplumsallaşma sürecini olumsuz yönde etkilemektedir. Medyada yer alan şiddet öğelerinin pornografik sunumu birey üzerinde kışkırtıcı etkiye sahip olabilmektedir. Nitekim haberlerde dahi yer verilen ifadelere ve haber detaylarına da dikkat edilmesi gerekmektedir. Medyada yer alan içerikler çocuk, genç ya da yaşlı fark etmeksizin bireylere kopyalanabilecek birtakım davranışları gösterebilmektedir. Nitekim intihar da bu davranışlardan biri olarak karışımıza çıkmaktadır. Siyanür isimli zehirli maddenin kullanımı yoluyla intihara dair medyada çıkan haberlerde yer verilen detaylar nedeniyle siyanür intihar için başarılı bir yöntem olarak yansıtılmış ve intihar için tercih edilen bir madde haline gelmiştir. Sonrasında bu haberler medyada yer bulmaya devam etmiştir. 2019 yılında Euronews isimli haber sitesinde yer alan haber de bu durumun bir örneği olarak karışımıza çıkmaktadır, haberde “İkinci siyanürle intihar vakası: Antalya’da aynı aileden dört kişi evlerinde ölü bulundu” (Euronews 2019) şeklinde başlık atılmıştır. Yine aynı şekilde medyada yer alan haberlerdeki cinayet yöntemlerinin detaylı şekilde servis edilmesi de potansiyel bir katilin cinayet işlerken aynı cinayet yöntemini kullanmasına neden olabilmektedir.

“Televizyonun en zararlı etkilerinden birisi çocukluk dönemini ve gençliği yok ederek izleyiciyi yaş, cinsiyet ve diğer demografik özelliklerine göre ayırt etmeksizin doğrudan erişkinlerin hayatına sokması ve çocuk ve gençlerin ruhsal, psikolojik ve akıl gelişimlerine çok zararlı etkileri olabilecek şiddet, cinsellik ve ölüm vb... gibi kendi ilgi alanları dışındaki durum ve bilgilere muhatap kılmasıdır. Burada çocuklar doğal gelişim aşamalarını yaşayarak kendi kimliklerini oluşturmalarını engellenmesi söz konusudur” (Ulusoy 2008: 16).

Özellikle çocukların ve gençlerin toplumsal hayata dahil olup sosyalleşmesi noktasında aile, okul, arkadaşlar ve medyanın önemli bir etkisi bulunmaktadır. “Serbest zamanların geçirilmesinde ve

eğlenmek için sıklıkla başvurulanan internet; özellikle çocuklar ve gençler için büyük bir risk oluşturmaktadır. Çünkü internet bağlantılı bilgisayarları çocukların ve gençlerin emrine sunan aileler genellikle onların ne yaptıklarını, ne kadar şiddet ve cinsellik gibi görüntülere maruz kaldıklarını bilemedikleri gibi denetlemeleri de pek mümkün değildir. Bu duruma karşın günümüzdeki şiddetin en önemli yanı da, teknoloji ve medya ile yoğun bir işbirliği içinde yürütülmesidir” (Zorlu 2016: 14).

Öğrenme sürecinin büyük bir parçası olan toplumsallaşma üzerinde medyanın ve medya araçlarında maruz kalınan içeriklerin yadsınamaz bir etkisi bulunmaktadır. “Kitle iletişim araçlarının kültürel değerleri aktarmak, toplumda yaşananlara ayna olmak gibi eğitici işlevlerinin yanında kurmaca yaşantıları gerçekmiş gibi sunarak kişiliklerini oluşturma sürecindeki gençlerde olumsuz etkiler de bırakabilmektedirler. Gençler de bu mesajın doğruluğunu irdeleyebilecek bilgi ve deneyime sahip olmadıkları için televizyonlarda gösterilen her şeyi gerçekmiş gibi algılamaktadırlar” (Yavuz 2014: 51). Şiddet içeriklerinin çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir. “Örneğin televizyon haberlerindeki saldırgan davranış modellerinin izlenmesi; izleyiciyi onlar gibi davranmaya itmektedir. Haberlerde şiddeti gören çocuklar, farklı şiddet yöntemlerinden haberdar olabilmektedirler. Cinayet, saldırı, tecavüz, savaş gibi içeriğe sahip haberleri izlemek; çocukları bu gibi olaylara karşı duyarsızlaştırabilmektedir” (Büyükbaykal 2012: 39).

Günümüzde hayatımızın çoğu noktasında etkileşim içerisinde olduğumuz medya araçları bireysel ve toplumsal yönden yaşantımızı etkilemektedir. Özellikle izlenebilir içerikler olan dizi ve filmlerin barındırdığı öğeler bireyler üzerinde olumsuz etkilere sebep olabilmektedir. “Televizyonda şiddet unsuru içeren filmler, diziler, çizgi filmler ve hatta haberler gençlerin suç olaylarına karışmasını güçlendirebilmektedir. Bu şiddet unsurları TV’deki karakterlerin davranışlarını taklit etme eğiliminde olan kimliğini oluşturma sürecindeki gençlerde suç davranışına yol açabilmektedir. Yetişkinlere yönelik programları da izleyen gençlerin bu programlardaki şiddet görüntülerine de maruz kalmaktadır. Şiddet uygulayan karakterlerin davranışlarını örnek alan gençte de bir süre sonra bu tür saldırganlık davranışları görülebilmektedir” (Yavuz 2014: 53).

“Çocukların eğitiminde özellikle gelişen teknoloji ve iletişim yapısı içerisinde medya önemli bir yer tutmaktadır. Neredeyse cep telefonları ile çıkmakta olan dışlarını kaşımaya çalışan bir çocuğun içinde bulunduğu iletişim teknolojileri ile iç içe bulunduğu ortamda yaşayacağı etkileşim, bu teknolojinin ona katacakları ve ondan alabilecekleri ortalama tahmin edilebilir düzeydedir. Toplumda masumiyetin simgesi olarak kabul edilen çocuk, bu açıdan dördüncü kuvvet olan ve aynı zamanda kullanıcılarının üzerinde oldukça etkisi bulunan medya tarafından kullanılmaya elverişlidir” (Arslan, Topal 2021: 134).

“Televizyonda ve internette ekran karşısına geçen herhangi bir kişi, şiddete o kadar çok maruz kalmaktadır ki farkında olmadan ya da bilerek şiddet gösterisinin içinde yer almaktadır. Özellikle gençler yabancı dizileri internetten de seyrettiği için sansürsüz bir ortamda rahatça gözler önüne serilen şiddete şahit olmaktadır” (Koç 2018: 32). Maruz kalınan bu şiddet içerikleri ise ister istemez bireyler üzerinde birtakım olumsuz etkilere neden olmaktadır.

Medyada maruz kalınan şiddet içeriklerinin izleyiciler üzerinde nasıl etkileri olabileceğine dair birçok kuramsal çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda amaç izlenen içeriklerin bireyi nasıl etkilediği, nasıl yönlendirdiği ve bunu ne şekilde yaptığını tespit etmektir. Çalışmalar özellikle henüz medya içeriklerinde yer alan mesajları tam olarak analiz edecek bir zihinsel gelişimi tamamlamamış kitle yani çocuk ve gençlerin bu içeriklerden nasıl etkilendiğine de yoğunlaşmıştır. Konuyla ilgili öne çıkan ve bu çalışmada ele alınacak kuramlar şu şekildedir:

- Sosyal Öğrenme Kuramı
- Kültürel Göstergeler ve Yetiştirme Kuramı
- Uyarım Aktarımı Kuramı
- Duyarsızlaştırma Kuramı
- Katharsis Kuramı
- Kullanıma Hazırlama Kuramı
- Kısıtsızlaştırma Kuramı

Yukarıdaki kuramlar özellikle şiddet içeren medya içeriklerinin etkilerini analiz etme amacıyla ortaya konmuşlardır ve konuya bir açıklık getirme çabasındalardır.

2.5.1. Sosyal Öğrenme Kuramı:

İzlenilen bir davranışın öğrenilmesi konusu Albert Bandura tarafından sosyal öğrenme kuramında detaylı şekilde ele alınmaktadır. Aşağıdaki genel ilkeler kuramın temelini oluşturmaktadır (Ormrod 2020: 112)

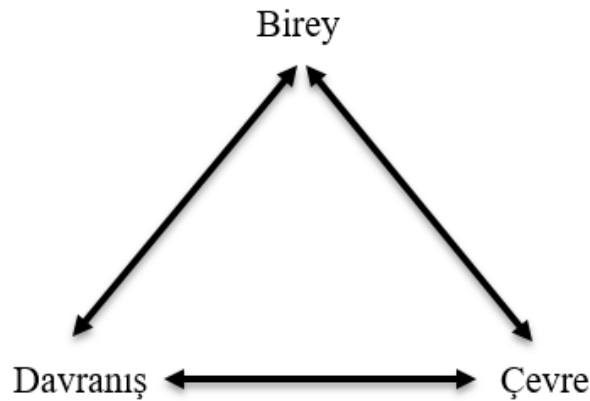
- İnsanlar diğerlerinin davranışlarını ve sonuçlarını gözlemleyerek öğrenebilirler.
- Öğrenme, davranışta herhangi bir değişiklik olmadan gerçekleşebilir.
- Biliş, öğrenmeden önemli rol oynar.
- İnsanlar çevreleri ve kendi eylemleri üzerinde hatırı sayılır ölçüde kontrole sahip olabilirler.

Sosyal öğrenme kuramı Albert Bandura tarafından taklit yoluyla öğrenme üzerine çalışan iki psikolog Miller ve Dollard'ın kuramlarından yola çıkarak ve onların fikirlerini ileri taşıyarak oluşturulmuştur. Taklitte öğrenmede öğrenmenin şartı olarak davranışın taklit edilmesi gerektiği üzerinde durulmaktadır. Ancak sosyal öğrenmede, öğrenmenin bilişsel kısmı üzerinde durulmaktadır. “Öğrenme, deneyimlere bağlı olarak, davranışta gözlenen değişikliklerdir. Sosyal öğrenme ise bireysel ve sosyal adaptasyon sürecinde gerçekleştirilen öğrenme şeklinde tanımlanabilmektedir. İnsan davranışı bilişsel, çevresel ve davranışsal faktörler arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkmaktadır” (Bandura 1977: 5).

Sosyal öğrenme kuramında dolaylı öğrenmeyi sağlayan etkenler dört grup altında toplanabilir (Yeşilyaprak 2003):

- Dolaylı pekiştirme: Davranışı gerçekleştiren birey yapmış olduğu davranış neticesinde ödüllendirilirse gözlemcinin o davranışı tekrar etme olasılığı artmaktadır.
- Dolaylı ceza: Davranışı gerçekleştiren birey olumsuz davranışı sonunda cezalandırılırsa, davranışı gözlemleyen kişinin o davranışı gerçekleştirme eğilimi azalmaktadır.
- Dolaylı güdülenme: Davranışı gerçekleştiren birey gözlenen davranış sonucunda olumlu bir sonuçla karşılaşır ise, gözlemleyen kişi bu davranışı yapmaya daha çok istek duymaktadır.
- Dolaylı duygusallık: Bir kişinin davranışlarını gözlemlerken birey ile empati kurulması gözlem yapan kişide duygusal koşullanmaya neden olabilmektedir. Bunun sonucunda kişi kendi yaşamasa bile davranışı gerçekleştiren bireyin korktuklarından korkma, sevdiklerini sevme eğiliminde olabilmektedir.

Öğrenmenin meydana gelmesinde birey, çevre ve davranış üçgeni birbirini sürekli etkilemektedir.



Şekil 5: Karşılıklı Belirleyicilik Modeli (Wood, Bandura 1989: 362)

Kuramın temelinde bireylerin bir davranışı gözlemleyerek de öğrenebileceği tezi yatmaktadır. “Bandura, öğrenmenin sosyal ortamda gerçekleştiğini, özellikle de çocukların en önemli öğrenmesinin, başkalarının davranışlarının gözlemlenmesi yoluyla ilerlediğini öne sürmektedir. Bu şekilde öğrenme, yalnızca davranışsal değil bilişsel de bir öğrenmedir. Her zaman taklide bağlı değil, sonuçlara göre de davranış edinilmesi söz konusudur” (Tatlıoğlu 2021: 22). Birey ailesinden, sosyal çevresinden ve gözlemlediği, etkileşimde olduğu diğer insanların davranışlarından yeni bir şeyler öğrenebilmektedir. Günümüzde ise iletişim teknolojilerindeki gelişim göz önüne alındığında artık kitle iletişim araçlarında bireylerin öğrenmesinde ve toplumsallaşmasında önemli rol oynamaktadır. Özellikle mesajları alımlamada iyi ve kötüyü ayıramayan çocuklar için televizyon ve bilgisayardan öğrenilen davranışlara dikkat edilmesi çok önemlidir. Bandura’ya göre başkalarının davranışlarının başarılı olarak görülmesi söz konusu davranışın izleyen birey tarafından gerçekleştirilme olasılığını artırırken, davranışın başarısız olarak görülmesi bu davranışın gerçekleştirilme olasılığını azaltacaktır. Bu durum dolaylı pekiştirici kavramını karşımıza çıkarmaktadır. Birey yaptığı davranış sonucu doğrudan kendisi ödüllendirilmediği ya da cezalandırılmadığı durumlarda, yalnızca bir başkasının eylemleri sonucu bir davranışın iyi ya da kötü olduğunu gözlemlendiğinde bu durum dolaylı pekiştirici olarak adlandırılmaktadır.

Gözlem yoluyla öğrenmenin gerçekleşmesi için gerçekleşmesi gereken bazı süreçler bulunmaktadır. İlk olarak dikkat etme süreci karşımıza çıkmaktadır. Bireyin model aldığı davranışları algılayabilmesi için bu davranış gerçekleşirken sürece dikkatini vermesi gerekmektedir. Davranışı ve davranışın getirdiği sonucu algılayan bireyin bunları hatırla tutması yani zihnine kaydetmesi gerekmektedir. Akılda tutulmayan bir davranışın gözlemlenmesinin de bir etkisi olmamaktadır. Hatırla tutulan davranışın benzer koşullarda davranışa geçirilmesi ile uygulama süreci gerçekleşmektedir. Bireyin aynı davranışı tekrar tekrar uygulaması ile bu davranış artık bireyin kendi davranışlarına dönüşmektedir. Son aşamada ise güdülenme süreci yer almaktadır. Güdülenme sürecinde bireyin ödüllendirilen davranışları güçlenirken cezalandırılan davranışlarında ise sönme meydana gelmektedir.

Bandura’nın sosyal öğrenme ile ilgili birçok deneyi bulunmaktadır. Bu deneylerden en bilindik olanı ise Bobo Doll deneyidir. “1961 yılında gözlemleyerek öğrenme kavramını bir deneyle ispatlayan kuramın öncüsü Albert Bandura’nın yaptığı Bobo Doll Deneyi, televizyon programları üzerinde günümüz medya ortamlarının çocuklar üzerindeki etkisine gönderme yapması açısından önem kazanmıştır” (Ertürk, 2017: 58). Deney grubu anaokulu öğrencileridir. Bir odaya alınan çocuklara kısa bir film izlettirilmiştir. Bu filmde kum torbasını andıran Bobo Doll isimli bir oyuncak, yetişkin biri tarafından yumruklanmakta ve tekmelenmektedir. Film sonrasında çocukları odada yalnız bıraktıklarında çocukların da Bobo Doll’a aynı şekilde şiddet davranışını sergiledikleri görülmüştür.

“Bandura, daha sonraki deneyinde ise şiddeti uygulayan kişi, bir grup çocuğa izletilen filmde ödüllendiriliyorken, diğer çocuklara izletilen filmde cezalandırılıyor. Sonunda ödül olan filmi izleyen çocuklarda, şiddet davranışı daha fazla gözlemleniyor. Ancak şiddet davranışı sonunda ceza gören birini izleyen çocuklar, davranışı yapmaktan kaçınmıyor” (Yavuz 2014: 28). Buna göre çocuklarda bir davranışın pekişmesinin ödüllendirme ve cezalandırma ile de meydana geldiği görülmektedir. Bandura’nın araştırmalı saldırgan davranışın yalnızca izlenilmesi ile öğrenilmesi noktasında bu tarz örneklerin televizyon programlarında da yer almasının çocuklar üzerindeki etkilerini açıklama noktasında önemli bir kaynaktır.

Bireyin çevresindeki rol modellerin şiddet eylemini gerçekleştirmesi bireyi de bu doğrultuda etkilemekte olup sosyal öğrenme kuramından da hareketle bireyin benzer koşullarla karşılaştığında şiddete başvuracağını söylemek mümkündür. Şiddet öğrenilen bir olgu olarak çevredekilerin davranışlarından, televizyon gibi kitle iletişim araçlarında yer alan içeriklerden öğrenilebilmektedir.

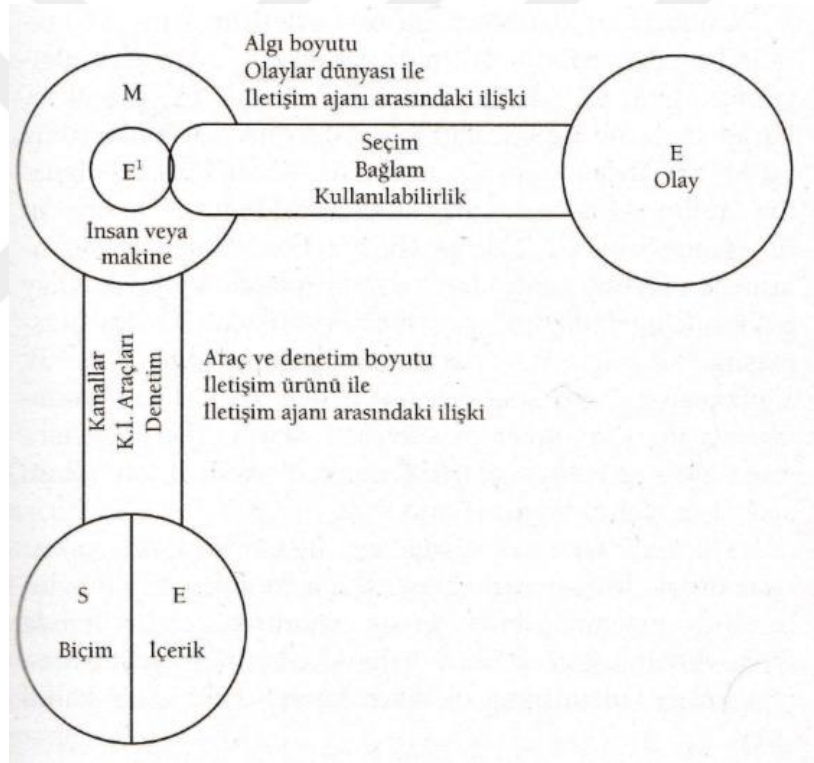
Çocukların medya içeriklerinden nasıl etkilendiğine dair bir örnek 2000 yılında ülkemizde görülmüştür. O dönemde tüm dünyada yine adını duyurmuş ve ülkemizde de izlenmekte olan Pokemon isimli Japonya yapımı çizgi filminden etkilenen bir çocuk çizgi filmdeki bir kahramana özenerek kendisini oturdukları evin 7. katından aşağı atmış, şans eseri bu olayı yalnızca bacağı kırılarak atlattır. Milliyet Gazetesi’nin 2000 tarihli haberine konu olan olayda psikiyatrist Bünyamin Gümüş “Filmlerin şiddet içermesi çocukları olumsuz yönde etkiliyor. Pokemon hareketini çocuk kendisine model olarak seçebilir. Aynı hareketleri yapabilir. Ailenin yasağı da pek işe yaramaz. Çünkü okula giden, sokağa çıkan çocuk arkadaşının elinden Pokemon oyunlarını buluyor ve oynuyor.” diyerek aslında 23 yıl önce medyadaki içeriklerin çocuklar üzerindeki tehlikelerine dikkat çekmiştir. Nitekim bugün de ne kadar ebeveynler tarafından izleme yasağı getirilse de çocuklar kendi aralarında popülerleşen yapımlardan etkilenmekte ve kendilerini şiddet dolu oyunların içerisinde bulabilmektedirler.

Şiddet içeriklerinin çocuklar üzerindeki etkilerini geçmişte gösteren olaylardan biri ise ülkemizde yayınlanan Kurtlar Vadisi isimli televizyon dizisinin etkisiyle arkadaşını bıçakla öldürmesidir. 16 yaşındaki genç arkadaşının kendisinden aldığı borç parayı vermemesi üzerine ekmek bıçağı ile arkadaşını öldürmüş, Vatan Gazetesi’nde yer alan habere göre (2005) “Ben Polat Alemdar gibi olacağım. Bıçağı iki kere salladım, üçüncüde öldürdüm” şeklinde ifade vermiştir. 2005 yılında yaşanan bu olay şiddet öğelerine maruz kalmanın çocuk ve gençler üzerindeki etkisini henüz şiddet içerikleri günümüzde olduğu kadar pornografik biçimde sunulmazken dahi göstermektedir. Bu tarz içeriklerin özellikle de çocuklar ve gençler üzerindeki tehlikeleri yadsınamaz durumdadır.

Medyada yer alan şiddet öğelerinin bireyler üzerindeki etkilerine dair de çeşitli kuramlar geliştirilmiştir.

2.5.2. Kültürel Göstergeler ve Yetiştirme Kuramı

Gerbner modeli 1956 yılında ortaya atılmıştır. Gerbner'in iletişim modeli daha çok iletiyi anlamlandırma konusunda bir açıklık getirmeye çalışmaktadır. Bu model özellikle izleyici araştırmaları ve algı araştırmaları ile ilişkilidir. Modelin yatay boyutu incelendiğinde birey tarafından algılanan bir olay ile başladığı görülmektedir. Ancak bireylerin algıları öznel olabildiğinden algılanan olay her birey için aynı olmayabilmektedir. Dikey boyut ise kişinin algıladığı olayı başka bir hedefe aktarması sürecidir. Yatay boyutta olduğu gibi bu boyutta da olayın algılanması hedefin öznel tutum ve yaklaşımıyla şekillenmektedir.



Şekil 6: Gerbner'in Genel İletişim Modeli (McQuail 1997: 41)

George Gerbner 1967 yılı itibariyle televizyonun insanlar üzerindeki etkilerini araştıran çalışmalar yapmaya başlamıştır. “George Gerbner ve arkadaşları tarafından geliştirilen ‘Yetiştirme Kuramı’, 1967 yılında ‘Kültürel Göstergeler’ adıyla, televizyon dünyasının yinelenen özelliklerine uzun dönem maruz kalan izleyicilerin gerçek dünya algılamaları ve davranışlarıyla ilgilenen bir araştırma projesi olarak başlamıştır” (Doruk, Şahin 2020: 200). Gerbner’e göre kitle iletişim araçları insanları etkilemektedir. Ancak “özellikle televizyonun fikirleri, inançları, tutumları ve davranışları

etkileme gücü olduğunu iddia etmektedir” (Güngör 2016: 113). Bu etki hızlıca ortaya çıkmamakta, zaman içerisinde aşamalı olarak ortaya çıkmaktadır.

Kültürel Göstergeler Projesi, üç bileşene dayanmaktadır. “Birinci bileşen Kurumsal Süreç Çözümlemesidir (Institutional Process Analysis). İkincisi olan Mesaj Sistem Çözümlemesiyle (Message System Analysis), hafta içi en çok izlenen zaman ve hafta sonu gündüz yayınlanan televizyon programlarının içeriğinin çözümü yapılmaktadır. Üçüncü sırada yer alan Yetiştirme Çözümlemesiyle (Cultivation Analysis) ise farklı izleyici gruplarının, televizyon izlemeyle ilişkili olarak sosyal gerçeklik kavramlaştırmaları belirlenmektedir” (Signorielli 1993 akt. Özer 2005: 76).

Mesaj Sistem Çözümlemesinin temelinde Gerbner’in mesaj ile ilgili tanımı bulunmaktadır. “Gerbner’e göre mesaj, somut fiziksel ve sosyal ilişkilerin sosyal ve tarihsel olarak belirlenmiş bir ifadesidir. Mesajlar, üretildikleri sosyal ilişkiler ve bağlamları dikkate alınarak anlaşılabilir bir bakış açısı, önermeler ve varsayımları içermektedir. Ayrıca, mesajlar anılan ilişkiler ve bağlamları yeniden oluşturmaktadır” (Özer 2005: 76). Gerbner ve arkadaşlarına göre televizyon, izleyicilerin zihnine birtakım imgeler ekmektedir. “Gerbner çalışmaları sonucunda özellikle şiddet konusuna dikkat çekmiş ve bu konuda televizyonun insanları çok fazla etkilediğini ifade etmiştir” (Alemdar, Erdoğan 1998: 180). Gerbner ve arkadaşları yaptıkları araştırmalar sonucunda daha çok televizyon izleyen bireylerin televizyonda gösterilen dünyadan, daha az izleyenlere oranla daha çok etkilendiklerini tespit etmişlerdir. Daha çok televizyon izleyen bireylerin düşünceleri televizyondan etkilenmekte ve izleyici bu mesaj yoğunluğu içerisinde pasif bir duruma gelmektedir. Ayrıca televizyonda gerçek hayatın temsili de kasıtlı olarak yanlış verilmektedir. Örneğin, toplumun refah durumu daha iyi gösterilmektedir. Kurama göre “televizyon tutumları ekmekte, yetiştirmekte ve toplumun günlük kültürünün ortak kaynağını oluşturmaktadır” (Erdoğan, 1998: 149). Ancak bunun oluşumu bir anda gerçekleşmez, tıpkı bir ekinin yetişmesi için süreye ihtiyacı olduğu gibi bireyde istenen etkinin oluşması da zaman içinde gerçekleşmektedir.

Televizyonda yer alan şiddet içerikleri toplum içerisinde bir korku kültürünün oluşmasına neden olmaktadır. “Süreç sonunda televizyon aracılığıyla yapay bir kültür oluşturulmaktadır. Bu durum sadece şiddet kültürünü tetiklemekte, insanların kendilerini savunmak için bir takım güvenlik önlemleri almaya itmektir. Diğer yandan bu yapaylığın devamı olarak oluşan tüketim kültürü kitle iletişim araçları üzerinden hem desteklenmekte hem de yaygınlaştırılmaktadır” (Bak, Altıntop, Bak 2020: 490).

Bu noktada televizyon iki şekilde izleyicileri etkilemektedir. Bunlardan biri toplumda zaten var olan şeyleri tekrar tekrar topluma sunmak, diğeri ise toplumda var olmayan düşünceleri kurgusal bir şekilde bireylerin zihinlerine ekmektir. Özellikle enformasyon kaynağı olarak televizyonun

kullanıldığı bir dönemde tekrarlanan mesajlar yoluyla hedef kitle üzerinde düşünce, tutum ve davranış değişikliğine sebep olmak mümkündür. Televizyon ile toplumda önce birtakım ihtiyaçlar oluşturulup sonrasında bu ihtiyaçlar yine televizyon aracılığıyla giderilmeye çalışılmaktadır. “Gerbner bu özelliğinden dolayı çalışmasına ‘ekme kuramı’ adını vermiştir. Topluma atılan tohumlar zamanla filizlenecek ve istenilen ürünü verecektir” (Bak, Altıntop, Bak 2020: 490).

Yetiştirme kuramı ya da bilinen diğer adıyla ekme kuramı, televizyonun bireyleri ve dolayısıyla da toplumu nasıl etkilediğini göstermek adına oldukça önemli bir çalışmadır. Televizyona maruz kalan bireyler, televizyondan gelen mesajlara daha açık olmakta ve daha çok etkilenmektedir. Televizyon aracılığıyla toplumda bir tek tipleşme meydana getirilebilmektedir. Kitle kültürü oluşturulması ve tüketim kültürünün hazırlanmasında televizyon gibi kitle iletişim araçlarının yadsınamaz bir etkisi bulunmaktadır.

Gerbner, televizyonun yalnızca enformasyon sağlayan bir araç olmadığını ayrıca bireylerin sosyal gerçekliği algılamaları üzerinde de etkisi olan bir araç olduğunu fark etmiştir. Yetiştirme kuramı, televizyonda yer alan içeriklerin bireylerin dünyaya bakışını uzun vadede etkilediğini vurgulamaktadır. Medyada yer alan şiddet içeriklerinin etkileri yetiştirme kuramı bağlamında ele alındığında aşağıdaki şekillerde gerçekleşebilmektedir:

- Şiddetin Normalleştirilmesi: Sürekli maruz kalınan şiddet içerikleri, izleyicilerin şiddeti hayatın akışında olan normal bir eylem olarak algılamalarına neden olabilmektedir. Bu durumda gerçek hayatta şiddet olaylarına maruz kalan bir birey bu eyleme karşı toleranslı yaklaşabilmekte ya da bu eyleme karşı duyarsızlaşabilmektedir.
- Güvensizlik ve Korku Ortamı: Medyada yer alan şiddet içerikleri, bireylerde hayatın ve toplumun tehlikeli olduğunu yönünde bir düşünce oluşturabilmektedir. Bireyler gerçek dünyanın tehlikeli bir yer olduğu düşüncesiyle güvensizlik ve korku içerisinde olabilmektedirler. “Vasat Dünya Sendromu” yetiştirme kuramının en önemli etkilerinden biridir. Ağır televizyon izleyicilerinin dünyayı hafif izleyicilere nazaran daha kirli ve tehlikeli olarak görmeleri bu teorinin çıkış noktası olarak nitelendirilebilir” (Ulusoy 2008: 28).
- Davranış Biçimlerinde Değişim: Bireyler, medyada yer alan içeriklerdeki davranış biçimlerini benimseyebilmektedirler. Şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak da bireyin sorun çözme ve sorunlarla mücadele etme yöntemlerini etkileyebilmektedir.
- Toplumsal Tutum: Medyada yer alan şiddet içerikleri toplumun tutumlarında değişikliğe neden olabilmektedir. Örneğin, bir meslek grubu ile ilgili çıkan olumsuz haberler toplumun bu meslektekilere karşı olumsuz bir tutum içerisinde olmalarına sebep olabilmektedir.

“Gerek geleneksel gerekse yeni sıfatıyla anılıyor olsun, kitle iletişim araçlarında yer alan şiddet içerikleri, toplumun şiddet toleransının ne olduğunu ortaya koymaktadır. Şiddet, medya üzerinden öğrenilmekte ve gündelik yaşama akmaktadır. Alanda yapılan pek çok çalışma başta televizyon olmak üzere kitlesel iletişim araçlarının her türlü formunda yer alan şiddet içeriklerinin şiddeti yeniden üreterek toplumsal kültürün bir parçası haline getirdiğini söylemektedir” (Kahya 2018: 45).

“Yapılan bir çalışmaya göre New Jersey’de 450 orta öğretim öğrencisi arasında yapılan bir araştırmada, %73 oranındaki çok televizyon seyreden öğrenciler ile %62 oranındaki az seyredenlere herhangi bir hafta içerisinde ne kadar şiddet eylemi olduğu sorulmuş ve “televizyon cevabı” sorgulanmıştır. Araştırma sonucunda, yoğun izleyicilerin sokakta yalnız yürümekten daha çok korktuğu ve gerçek cinayetlerin sayısı hakkında abartılı görüşlere sahip oldukları gözlenmiştir. Bu durum tam olarak Gerbner’in ekme kuramı ile örtüşmektedir” (Koç 2018: 31).

2.5.3. Uyarım Aktarımı Kuramı

Uyarım aktarımı kuramı 1979 yılında Dolf Zillmann tarafından geliştirmiş bir kuramdır. Kurama göre duygusal davranış ve deneyimin temel belirleyici etkeni olan uyarım, otonom sinir sisteminde sempatik sinir sistemi aktivasyonunun baskın olmasıdır ve yeni bir duruma bilişsel uyum sağlanması için aktive olan sempatik sinir sisteminin kalıntıları duygusal davranışı ve deneyimi uzatır ve yoğunlaştırır (Zillmann, 2008 akt. Berna 2021: 8). Birey bir olay yaşadığında bu yaşanan olay uyarıma sebep olmaktadır. Bu uyarım devam ederken bireyin ikinci bir olay yaşaması ile duyguları daha yoğun hale gelebilmektedir. Bunun nedeni ilk uyarımın ikinci uyarıma aktarılması ve şiddetlenmesidir.

“Diğer bir deyişle bu kurama göre önceden meydana gelen heyecansal uyarılma, yeni yaşanan heyecansal uyarılmaya etki ederek yeni heyecansal uyarılmanın daha şiddetli yaşanmasına yol açmaktadır. Yapılan bir araştırmada, deney arkadaşlarının ya onları provoke edecek ya da tarafsız bir şekilde davrandığı katılımcılar, hiç dinlenme şansı verilmeden deney arkadaşlarıyla fiziksel olarak mücadele etmelerini gerektiren bir etkinliğe alınmışlardır. Katılımcılara ayrıca rakiplerine vurma olanağının tanındığı bu etkinlik boyunca önceden provoke edilen bireylerin, kendisine tarafsız bir şekilde davranılan bireylere oranla rakiplerine daha şiddetli vurduğu gözlenmiştir” (Eroğlu 2014: 28). Bu da, mücadeleden önce uyarılmış ve öfkelenmiş bireylerin karşılına çıkan ikinci uyarımla birlikte saldırganlığa dönüştüğünü, ilk uyarımda tarafsız davranılan bireylerin ise saldırgan davranışta bulunmadığını göstermektedir. Uyarım aktarımı kuramına göre birey uyarımını öfke ile bilinçli bir

şekilde ilişkilendirmekte ve öfke daha uzun bir zamana yayılmakta olup uyarım ortadan kalktığında dahi birey aynı uyarıma karşı saldırgan davranış gösterme eğiliminde olmaktadır.

Televizyon izleniminin ardından saldırganlığın artması, genelde televizyon ve şiddet deneylerinde olduğu gibi, aşağıdaki üç sonucu ortaya çıkarmaktadır (Philips 1999 akt. Ulusoy 2008: 30):

- Televizyondaki şiddet sertlik haricindeki davranış biçimlerini de geliştirebilir,
- Şiddet içermeyen içeriklerin de saldırganlığı artırması söz konusu olabilir,
- Laboratuvar deneylerinde ve gerçek hayatta elde edilen sonuçların pek çoğunda görüldüğü gibi bir filmin görüntü sıralamasının izleyici üzerinde oluşturduğu etkinin o kişi üzerinde şiddete karşı bir uyarıma fonksiyonu gördüğü söylenebilir.

Kuramdan hareketle medyada yer alan şiddet içeriklerinin bireylerde bir uyarıma neden olduğunu ve belirli bir kışkırtma içeren başka uyaranlarla karşılaşan bireylerin saldırgan tepkilerde bulunma ihtimalinin arttığını söylemek mümkündür. “Çünkü şiddet seyircileri heyecanlandırmakta veya uyarmaktadır” (Tannenbaum, Zillmann 1975: 97). Şiddet içeriklerine maruz kalan bireyin saldırganlığı artmakta ve şiddet eylemlerine karışma konusundaki çekimserliği azalmaktadır. “Bu yaklaşıma göre, televizyon çocukları çeşitli (görsel-işitsel) uyarıcılarla aşırı yüklemekte ve böylelikle onları hiperaktif hale getirmektedir” (Mutlu 2005: 177).

2.5.4. Duyarsızlaştırma Kuramı

“Medyadaki şiddetin etkilerini açıklamak için sıklıkla kullanılan bir diğer kavram 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” (Dikmen 2022: 20).

Duyarsızlaştırma kuramına göre şiddet içeriklerine sıklıkla maruz kalmak bir süre sonra şiddete karşı duyarsızlaşmaya neden olmaktadır. “Cline, Croft ve Courier’in araştırmaları, şiddet edimlerine dolaysız olarak ya da medya aracılığıyla aşırı ölçüde maruz kalmanın, şiddet içeren olaylara karşı normal duygusal tepkileri psikolojik bir donukluğa, boşluğa dönüştürdüğünü saptamaktadır. Bu etki derecesi özellikle medyadaki şiddet içerikli mesajlar, şiddetin haklı görülebilir olduğunu öğrettiğinde daha da artmaktadır” (Dilber 2014: 62).

Sıklıkla maruz kalınan şiddet içerikleri bireylerin zihninde normalleşmekte olup toplumsal hayatta şiddete karşı da doğal bir olay gibi yaklaşılmasına neden olabilmektedir. Bu durum da

toplumsal birliğin bozulmasına, yardıma ihtiyacı olan insanların göz ardı edilmesine ve bundan kaynaklı yaşanabilecek can kayıplarına neden olabilmektedir.

“Sosyal medyada şiddetin kesif olarak teşhir edilmesi ve süregelen halde olması, şiddet ile karşı karşıya kalan kullanıcının duygusal ve fiziksel reaksiyonlarının uyuşmasına ve duyarsızlaşmasına neden olmaktadır. Olumsuz, önleyici bir uyarana karşı zaman içerisinde bireyin daha az güdülenmesi, gerçek yaşam sahnesinde de şiddet ile ilişkili reaksiyon düzeyini azaltmaktadır. Şiddet ediminin var olduğu durum, davranış ya da olayların nesnelleştirilmesi travma oluşturacak nitelikteki görselleştirmelerin sürekli sunulması ilkin çocuklar, adolesan çağıdaki gençler ve dahi tüm bireyler üzerinde başta korku, endişe oluştursa da sonraları şiddete, kavgaya, felakete, acıya ve ölüme karşı duyarsız hale getirmektedir” (Yemen 2021: 54).

2.5.5. Katharsis Kuramı

Medya etkilerini incelemek için kullanılan kuramlardan bir diğeri, “belirli koşullar altında saldırgan bir eylemin yürütülmesinin saldırgan dürtüyü azalttığını ve böylece daha fazla saldırgan eylem olasılığını azalttığını öne süren” (Dikmen 2022: 19) katharsis kuramıdır. Katharsis kuramı, uyarım aktarımı kuramının karşıtı niteliğinde bir kuram olarak karşımıza çıkmaktadır. Katharsis kavramı, ilk olarak Aristoteles tarafından kullanılan sanat felsefesinden temel kavramlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. “Katarsis, arınma demektir. Sanat eseriyle duygusal yükünü hafifleten yazar hafifler” (Turna 2020: 201). Aristoteles, katharsis kavramını tragedya içinde değerlendirmektedir. “Aristoteles için tragedya ortalama insandan daha iyi olan insanların taklididir. Bu iyi insanların (karakterlerin) düştüğü kötü durumları anlatması, hayatın en temel iki ilkesini, rastlantıyı ve yargı hatasını (hamartia), bunların yol açabileceği kötü durumları sergiler. Karakterlerle özdeşlik kurulmasını sağlayarak etik bakımdan iyileşmeyi ve arınmayı gerçekleştirir” (Can 2006: 68). Burada arınma ile kastedilen şey izleyicinin öykü içerisindeki karakterlerle empati kurması, onlarla özdeşlik kurarak kendini onların yerine koyması ve bunun sonucunda kendini ve kişiliğini yeniden değerlendirerek yeni bir kişilik oluşturmasıdır. Aristoteles, katharsis kavramı ile birlikte taklit etme anlamına gelen mimesis kavramına yer vermektedir. Aristoteles sanat eserlerinin de aslında doğanın bir taklidi olduğunu öne sürmektedir ancak mimemesis kavramını sadece sanat içerisinde değerlendirmez. “Öte yandan Aristoteles, mimesisi yalnızca sanatın bir özü olarak görmeyip, onu aynı zamanda insana özgü olan bir içgüdü olarak tanımlamakta ve bunu iki temele ayırarak şöyle açıklamaktadır; “Birincisi taklit isteğidir ki bu insanda doğuştan vardır. İnsanlar diğer canlılardan taklit yetenekleri sayesinde ayrılırlar ve ilk bilgilerini de buna borçludurlar. İkincisi ise taklit ürünlerinden hoşlanmadır. Aristo böylece, ilk olarak insana özgü bir nitelik olarak tanımladığı

mimesis kavramını, daha sonra sanat ile ilgili düşüncelerinin temeline koymuştur” (Bağır 2018: 43). Dolayısıyla mimemis ve katharsis kavramları yalnızca sanat felsefesinin konusu değil, aynı zamanda bireyin zihinsel süreçlerinin de bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. “Mimesis ile yaratılan takliden ardından, katharsis ile ortaya çıkan arınma, Aristo’ya göre sanatın amacını oluşturmaktadır. Antik Yunan’da gerçekleştirilen Tragedyalarda seyircinin kendisini oyuncunun yerine koyması ve korkularından, acılarından arınması bu zihinsel sürecin ilk örneklerini oluşturmaktadır” (Bağır 2018: 44).

Günümüzdeki dizi ve filmlerin de aslında bu katharsise aracılık ettiğini söylemek mümkündür. İzleyici, dizi ya da filmde bulunan karakterlerle özdeşlik kurmakta ve bu karakterin başına gelen olaylar neticesinde duygular geliştirmektedir. Dizi ve filmlerde kurulan bu öykülerin “mimesis ile yarattığı gerçek hayat taklidi, katharsis ile oluşan duygusal boşalığa öncülük etmektedir. Bu noktada mimesis ile yaratılan anlatı gerçeğe ne kadar yakın olursa bunun sonucu oluşabilecek haz alma duygusu ve özdeşleşme yani katharsis o kadar etkili olmaktadır” (Bağır 2018: 45).

Katharsis kavramı sosyolog Leonard Berkowitz tarafından çocukların “televizyondaki şiddeti seyrederek, saldırgan duygularından arınmaları süreci” (Kebapçı 2001: 31) şeklinde kullanılmıştır. Katharsis kuramı, bireylerin medyada yer alan şiddet içeriklerini izlemeleri yoluyla içlerindeki şiddet ve saldırganlık güdülerinin azalabileceğini iddia etmektedir. “Çünkü bu tür gösterimler, insanların şiddet içerikli anti sosyal davranışlarından arınmalarına neden olmaktadır” (Mutlu 2005: 181). Kurama göre bireyler içlerinde biriken olumsuz duygulardan bu duyguların eyleme dönüşmüş hallerini izleyerek kurtulabilmektedirler. “Ancak yapılan araştırmalara göre şiddet içerikli görüntüleri izledikten sonra yetişkinler sosyalleştikleri için daha az saldırgan davranışlar gösterirken henüz yeterince sosyalleşmemiş çocukların, şiddet içeren görüntüleri izlemeyen çocuklara nazaran daha saldırgan davranışlarda bulundukları gözlenmiştir. İzlediği şiddet içerikli görüntülerin çocukların davranışlarına yansımalarının diğer nedenleri ise çocukların saldırganlık eğilimlerini denetlemekte zayıf olmaları ve izledikleri şiddeti taklit etmeleridir” (Kurşun 2016: 52).

2.5.6. Kullanıma Hazırlama Kuramı

Kullanıma hazırlama kuramı, Rogers ve Berkowitz tarafından ortaya atılmıştır. Kurama göre izleyicinin zihnindeki bir düşünce, örneğin şiddet düşüncesi harekete geçirildiğinde şiddet eylemiyle ilişkili düşünceler de bireyin zihninde çağrışım yoluyla yer etmektedir. Bu tarz içerikler gerçek hayatta benzer bir uyarıcıyla karşılaşılması durumunda kişiyi şiddet ve saldırganlık gibi eylemlerin kullanımına hazırlamaktadır.

“Berkowitz’e göre televizyon kişiler arası ilişkilerdeki şiddeti artırmaktadır; çünkü insanları birbirine karşı şiddet uygulamaktan alıkoyan gizli perdeyi kaldırmaktadır. Bu durumun TV’deki şiddetin ödüllendirilmesi halinde veya TV’de izlenen durumlara benzerlik arz eden gerçek hayat profillerinde görülebileceği belirtilmektedir” (Ulusoy 2008: 32).

2.5.7. Kısıtsızlaştırma Kuramı

Kısıtsızlaştırma kuramına göre medyada yer alan şiddet içeriklerine maruz kalmak belirli durumlarda bireylerin şiddete yönelik saldırganlık eylemlerini kısıtlamalarını zayıflatmaktadır. “Buradaki temel değişken; televizyondaki şiddetin ödüllendirildiği, televizyondaki şiddet temsiline benzer uyaranların insanın çevresinde ortaya çıktığı ve çevrede daha önce izleyiciyi kışkırtmış veya izleyiciye zarar vermiş bir hedefin bulunduğu durumlardır. Böyle durumlarla karşılaşıldığında, kişilerarası ilişkilerde insanların saldırgan davranışlarda bulunma olasılığı televizyondaki şiddet içeriğiyle bağlantılı olarak artmaktadır” (Mutlu 2005: 181).

“Kısıtsızlaştırma teorisi, şiddet barındıran medya içeriklerinin bireylerde bir diğer bireye karşı agresif tutum sergileme potansiyeline dair “engel olma” dürtüsünü bastıramamakta ve bireyi şiddete karşı kayıtsızlaştırmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde medya şiddeti bir aracı olarak bireylerin kişiler arası iletişim standartlarında şiddeti kabul edilebilir bir yöntem olarak şekillendirmesine olanak tanımakta ve öğretici bir kanal niteliği taşımaktadır” (Yemen 2021: 55).

2.6. Yeni Medya Platformlarında Şiddet İçeriklerinin Artışı

Yeni medya platformları iletişim ve teknoloji alanlarında meydana gelen yakınsama sonucu gündelik hayatımıza dahil olmuşlardır. Geleneksel medya araçlarının aksine kullanıcının her an erişebildiği ve başkalarıyla da kolaylıkla etkileşimde bulunabildiği bu platformlar gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline almıştır. Yeni medya platformlarındaki birtakım denetleme zorlukları, kullanıcıların içeriklerini kendileri oluşturup yükleyebilmeleri, denetleme konusunda bazı boşlukların bulunması gibi nedenlerle bu platformlarda sakıncalı içeriklere rastlanabilmektedir. Söz konusu sakıncalı ve olumsuz örnek oluşturabilecek içerikler şiddet, cinsellik, madde kullanımı gibi öğeler olabilmektedir.

Yeni medya platformlarında dikkat çekebilmek hem bireysel olarak hem de şirketler için önemlidir. Dikkat çekildikçe etkileşim artmakta, diğer rakip kişiler ve şirketlerden ayrılarak ön plana çıkmaktadır. Ön plana çıkan ve popülerleşen kişi ve şirketler de bu platformlar üzerinden maddi

olarak kâr elde etmektedirler. İşte bu kâr elde etme amacıyla gerçekleşen rekabet savaşı sonunda dikkat çekebilmek için farklı yöntemlere başvurulmaktadır.

Şiddet, cinsellik gibi unsurlara yer veren paylaşımlarda bulunulması hem kişilerin hem de şirketlerin dikkat çekmesini sağlamaktadır. Özellikle dijital yayıncılık platformları arasındaki rekabet, bu çevrim içi dizi ve film izleme platformlarının daha çok dikkat çekebilme ve abone kazanmak için ses getirecek içeriklere platformda yer vermelerini artırmıştır.

Sakıncalı ve olumsuz örnek oluşturabilecek içeriklere ulaşımın kolaylaşması özellikle çocuklar ve gençler için tehdit oluşturmaktadır. Her ne kadar dizi ve film izleme platformlarında yaş sınırı ebeveyn kontrolünde olsa da, sosyal medya platformlarından bazılarında kayıt olurken yaş sınırı bulunsu da internet çok geniş bir ağıdır ve bunun içerisinde yer alan sakıncalı içerikler kullanıcı bu içerikleri aramasa dahi kullanıcıların önüne çıkabilmektedir.

“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” (Dikmen 2022: 46).

Yeni medya platformlarının dizi ve film izleme pratiklerini değiştirmesi ile birlikte artık dizi ve film izleme ihtiyacı internet üzerinden sıklıkla karşılanır hale gelmiştir. “Televizyonda ve internette ekran karşısına geçen herhangi bir kişi, şiddete o kadar çok maruz kalmaktadır ki farkında olmadan ya da bilerek şiddet gösterisinin içinde yer almaktadır. Özellikle gençler yabancı dizileri internetten de seyrettiği için sansürsüz bir ortamda rahatça gözler önüne serilen şiddete şahit olmaktadır” (Koç 2018: 32).

Medyada içeriklerin izleyiciye dayatıldığına dair haklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Bununla birlikte anlatılmak istenen durum içeriklerin izleyiciye yapımcılar tarafından dayatılması, izleyicilerin izleyecek başka türde içerik bulamaması ve yayıncılık sektöründeki benzer yapımlara maruz kalmasıdır. Ancak izleyicilerin de belirli içerikleri özellikler tercih ettiğini söylemek mümkündür. Yapımcıların ortaya koyduğu içerikler aslında talep doğrultusunda yayınlanmaktadır. İzleyiciler tarafından ilgi gören, tercih edilen ve daha çok izlenen yapımlara benzer yapımlar çekilmekte ve yayınlanmaktadır.

Tercih edilen bu içeriklerin başında ise şiddet içerikleri bulunmaktadır. “Öyle ki suç ve şiddet içerikli programların yapıldığı -konusunu gerçek hayattan alan canlandırmaların yer aldığı- tematik

kanallar dahi (ID Channel, TLC gibi) bulunmaktadır. Ve hatta, National Geographic, Discovery Channel vb. dünyanın en çok izlenen belgesel kanalları, suç ve şiddet içerikli programlara yayınları içerisinde yer vermektedirler. Ve bu içerik, bilindik yüzeysel şiddet gösterilerini değil; şiddetin en açık, en vahşi, en dolaysız, dahası en çekici biçimde sunulmuş halini içermektedir” (Erdem 2020: 1206).

Yeni medya platformlarında yer alan içeriklerdeki şiddetin dozu daha yüksektir. Özellikle Netflix gibi dizi ve film izleme platformlarında seri katillerin hayatını anlatan film ve diziler bulunmaktadır. Netflix Türkiye platformunda 2019 yılında Ted Bundy olarak bilinen seri katilin hayatını anlatan “Extremely Wicked, Shockingly Evil and Vile” isimli bir film yayınlanmıştır. Filmde gerçek adı Theodore Robert Bundy olan ancak kamuoyunda Ted Bundy adıyla bilinen, Amerika Birleşik Devletleri’nde 1974 ve 1978 yılları arasında kadınları hedef alıp tecavüz edip öldüren seri katilin hayatı adeta romantize edilerek anlatılmaktadır. Ted Bundy özellikle yargılandığı dönemde yakışıklılığının da etkisiyle dünyanın dört bir yanındaki kadınlardan hayran mektupları almıştır. Dış görünüşü ve entelektüel birikiminin de etkisiyle bir seri katil hayran olunabilir birine dönüşmüştür. Filmde Ted Bundy’yi yine yakışıklılığıyla bilinen bir oyuncu olan Zac Efron canlandırmıştır. Onlarca cinayetten sorumlu bir katilin hayatı bir dizi ve film izleme platformunda detaylı bir şekilde yayınlanmış, birçok kişi tarafından da ilgiyle izlenilmiştir.

Ted Bundy’nin idam edilmeden önceki gün yaptığı açıklamalara da internet üzerinden erişilebilmekte olup bu açıklamalar dikkate değerdir. Bundy, Hristiyan yazar ve psikolog olan James Dobson’la bir görüşme gerçekleştirmiştir. Bu görüşmede vahşice işlediği cinayetlerin temelinde ergenlik döneminde bulduğu şiddet içerikleri pornografik materyallerin yattığını iddia etmektedir. Ona göre, pornografinin şiddet içeren ve hardcore olarak tabir edilen sert bir versiyonuna maruz kalması, bu materyallere bağımlı olması sonunda alkolün de etkisiyle birleşerek cinayet işlemesine neden olmuştur (Zeyn 2020). Hapishanede geçirdiği süre içinde tanıştığı diğer katillerin de pornografiye bağımlı olduğunu ifade etmiştir. James Dobson ile olan konuşmasında Dobson, herkesin pornografiden etkilenip seri katil olmadığını, bu şiddette bir etkinin çok küçük bir yüzdelik dilimde oluşabileceğini belirtmiştir. Ancak Bundy’e göre, kendisinin bu bağımlılığı eninde sonunda gerçek hayattaki eylemlerine yön vermiştir. Bundy’nin ifadeleri işlediği cinayetlerdeki sorumluluğu kendisinden başka bir sebebe yükleme amacı taşıyor bile olsa şiddet ve saldırganlığın teşvik edilmesi noktasında kısıtsızlaştırma kuramı ve kullanıma hazırlama kuramı altında incelendiğinde çocuk ve ergen yaşlarda maruz kalınan içeriklerin bireyin psikolojisini etkilediğini göstermektedir.

Yakın zamanda oldukça ses getiren, yine Netflix’te yayınlanan başka bir seri katilin hayatını anlatan dizi ise yeni medya platformlarındaki şiddet içeriklerinin gidişatının ne kadar kötü olduğunu gösterir niteliktedir. Dahmer - Canavar: Jeffrey Dahmer’in Hikayesi isimli 2022 yılında Netflix’te

yayına alınmıştır. Jeffrey Lionel Dahmer, 1978 ile 1991 yılları arasında 17 kişiye tecavüz eden ve onları öldüren, ayrıca öldürdüğü kurbanlarının da etlerini yediği için yamyam olarak da anılan bir seri katildir. Dizinin açıklamasında “Hükümlü katil Jeffrey Dahmer, on yılı aşkın bir süre boyunca 17 genç erkeğin canına kıydı. Peki bunca zaman yakalanmamayı nasıl başardı?” (Netflix 2023) ifadesi yer almaktadır. Bir seri katilin adeta yakalanmama sırlarının anlatıldığı bu dizide başrolde Jeffrey Dahmer rolünde yakışıklı oyuncu Evan Peters oynamaktadır. Dizide cinayetler detaylı şekilde gösterilirken dizinin gündeme gelme sebeplerinden biri de Dahmer’ın yargılanma sürecindeki mahkeme görüntülerinin neredeyse bire bir aynı şekilde canlandırılmasıdır. Dahmer’ın kurbanlarından birinin akrabasının mahkemedeki konuşması, öfkesi ve acısı dizide de benzer bir oyuncuyla, hatta aynı kıyafetlerle gösterilmiştir. Dizi izlenme rekorları kırarken kurbanların aileleri dizinin onları duygusal olarak rahatsız ettiğini dile getirmişlerdir.

Dizi ve film izleme platformlarında tıpkı Ted Bundy ve Jeffrey Dahmer gibi farklı seri katillerle ilgili de içerikler yer almaktadır. Şiddet ve merak unsurları kullanılarak izleyiciler toplumsal sorumluluk kaygısından uzak bir biçimde platformlara çekilmeye çalışılmaktadır.

Benzer öğeler yalnızca seri katillerle ilgili içeriklerde değil ayrıca gerçek suç temalı içeriklerde de karşımıza çıkmaktadır. Belgesel şeklinde olan bu yapımlar izleyiciye gerçek suç öykülerini detaylı biçimde anlatmaktadır. Öyle ki bir suçun nasıl arkada daha az kanıt bırakarak işlenebileceği, bir kişiye nasıl en kolay yoldan zarar verilebileceği gibi bilgiler açık bir biçimde izleyiciye aktarılmış olur. Bu tarz belgesel içeriklerin bazılarında canlandırmalara yer verilebileceği gibi bazı içeriklerde canlandırma ile birlikte olayın tanıkları ya da kurbanın yakınlarının da röportajlarına ve hatta kaydedilmiş görüntülerine yer verilebilmektedir. Görüntülerdeki gerçek kişiler yaşanan olaylarla ilgili izlenilen içeriğin popülerliğini artırmakla birlikte aynı zamanda izleyen kişiler üzerindeki psikolojik etkilerin de daha güçlü olmasına zemin hazırlamaktadır. Günümüzde geleneksel medyada bu tarz gerçek suç belgesellerini yayınlayan tematik kanallar bulunmakla birlikte yeni medyada yer alan dijital yayıncılık platformlarında da bu yapımlar bulunmakta olup dijital yayıncılık platformlarındaki ebeveyn denetimi ve yetişkin hedef kitle seçimi sayesinde içerikler geleneksel medyada yer alanlara oranlara daha açık, daha şiddet dolu ve sansürsüz bir biçimde izleyicilere sunulabilmektedir.

Dijital yayıncılık platformlarında korku kategorisi altında yer alan içeriklerin de şiddet dozu da giderek artmıştır. Korku temalı dizi ve filmlerde de şiddetin gösterilmesinde sansür uygulaması ortadan kalkmış, cinayetler ve ölümler açıkça gösterilir bir hal almıştır. Çocuk ve gençlerin rol aldığı bu tarz yapımların animasyon teknolojisiyle geliştirilmiş anime olarak isimlendirilen türleri animelerin doğal olarak çizgi film gibi görünmesi nedeniyle çocukların dikkatini çekmekte ve şiddet içerikleri ile zararsız olduklarını düşünerek tanışmalarına neden olmaktadır.

Freud’a göre şiddet ve cinsellik gibi unsurlar insanın doğasında bulunan, insanlığa ait, bastırmaya çalıştığımız “id”lerimiz yani bilinçdışı, ilkel ve içgüdüsel tarafımızdır (Sigmund, 2010: 201). İnsan doğasında bulunan bu içgüdüsel taraf medya içeriklerinden etkilenmektedir. İnsanlar içgüdüsel olarak ilgilerini çeken bu medya içeriklerine yönelmektedir. İzleyici kitlesi söz konusu içeriklere yöneldikçe arz talep dengesi neticesinde yapımcılar da bu içerikleri izleyicilere sunmaya devam etmektedir. İzleyicilerin de bu içerikleri izlemeye devam etmesi, söz konusu içeriklerin popülerleşmesi ve yapımcılar ile aracı platformlara maddi kâr olarak dönmesi de adeta bir kısır döngüye neden olmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı gelişen iletişim teknolojileri ile birlikte ortaya çıkan yeni medya platformlarında kolayca erişilebilen sakıncalı içeriklerin birey ve toplum üzerindeki olumsuz etkilerini analiz ederek ortaya koymaktır. Bu tez çalışmasında yeni medya platformlarında yer alan ve giderek popülerleşen şiddet içerikleri Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisi örneği üzerinden analiz edilmektedir. Yeni medya platformlarında şiddet içeriklerinin ön plana çıkmasının temel sebepleri, şiddetin gösterimi ve pornografik sunumunun toplum üzerindeki etkilerini inceleyip ortaya koymak araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Yeni medya platformlarındaki sınırlı denetim nedeniyle şiddet pornografisine tanık olan çocuklar ve gençlerin söz konusu içeriklerden nasıl etkilendiğine dair küresel alanda yer alan haberlerin de incelenmesi yoluyla seyirlik şiddet unsurunun etkilerine dair çıkarımlarla araştırma desteklenmektedir.

Bu tez çalışmasının güncel bir içerik üzerinden yeni medyada izleyicilerin maruz kalabileceği sakıncalı içeriklerin etkileri, zararları ve korunma yolları konusunda bilimsel katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular sonucunda günümüzde özellikle yeni medya platformlarındaki sınırlı denetimin de etkisiyle meydana gelen bu soruna dair çözüm veya çözüm önerileri bulunması konusunda yeni bir adım olarak literatüre de katkıda bulunulması hedeflenmektedir. Artık popülerleşen içeriklerin ebeveyn kontrolü ile dahi çocuk ve gençlerin erişimine engellenemediği, bu hususta bilinçli davranmanın ve medya içeriklerine de bilinçli yaklaşımın sağlanmasının önemi ön plana çıkarılmak istenmektedir. Çalışmada yalnızca şiddet içeriğinin negatif etkileri değil aynı zamanda popülerleşen ve küreselleşen medya içeriklerinin farklı alanlardaki etkilerine de değinilmesiyle birlikte çalışma çok yönlülük ve bütünsellik kapsamında da konu geniş bir bakış açısıyla analiz edilmektedir.

Araştırmanın Önemi

Türkçe alanyazında henüz çalışmanın konusunu oluşturan dizi ile ilgili bir çalışma bulunmamaktadır. Şiddet pornografisi konusunda da alanyazında az sayıda araştırma bulunmaktadır. Alanyazında yer alan çalışmaların çoğunluğu yeni dizi izleme pratiklerini şekillendiren platformlar üzerine yazılmıştır. Alanyazında şiddet içeriklerinin açıkça sunumunun yer aldığı içeriklerin popüler platformlarda yaygınlaşması ve öne çıkmasının toplum üzerindeki etkilerini ele alan çalışmalar sınırlı

sayıdadır. Bu tez çalışması güncel bir diziyi, yeniden gündeme gelen bir sorun bağlamında ele alması bakımından diğerlerinden ayrılmakta ve alanyazına yenilik getirmesi hedeflenmektedir. Bu tez çalışmasının güncel bir içerik üzerinden yeni medyada izleyicilerin maruz kalabileceği sakıncalı içeriklerin etkileri, zararları ve korunma yolları konusunda bilimsel katkı sağlaması amacı bakımından önemlidir. Kamuoyunda yer alan haberlerin de analize dahil edilmesiyle sorunun küreselliği ve etkilerinin günümüzdeki önemine değinilmekte olup çalışma güncel bir dayanak kazanmaktadır. Artık popülerleşen içeriklerin ebeveyn kontrolü ile dahi çocuk ve gençlerin erişimine engellenemediği, bu hususta bilinçli davranmanın ve medya içeriklerine de bilinçli yaklaşımın sağlanmasının önemi ön plana çıkarılmak istenmektedir. Çalışmada yalnızca şiddet içeriğinin negatif etkileri değil aynı zamanda popülerleşen ve küreselleşen medya içeriklerinin farklı alanlardaki etkilerine de değinilmesiyle birlikte çalışma çok yönlülük ve bütünsellik kapsamında da konu geniş bir bakış açısıyla analiz edilmektedir.

Tez çalışması sonucunda pornografikleştirilmiş aleni şiddet içeriğinin özellikle çocuk ve genç yaştaki izleyiciler üzerindeki etkilerinin ortaya konması amaçlanmaktadır. Medyada yer alan şiddet içeriklerinin izleyiciler üzerindeki etkilerine dair farklı çalışmalar yapılmış olsa da henüz yeni sayılabilecek platformlardan birinde yer alan ve izlenme rekorları kıran bir dizinin analizi alanyazına da fayda sağlayacaktır. Dizinin analizi ile beraber şiddet içeriğinin etkileri ile ilgili haberlerin de derlenip analiz edilmesiyle kapsamlı bir sonucun ortaya çıkarılması beklenmektedir. Tez sonucunda ortaya konulan analiz verileri konuyla ilgili diğer çalışmalarda temel olarak kullanılabilir, benzer çalışmalara örnek teşkil edebilir. Tez konusuyla ilgili makale, bildiri vb. akademik alana katkı sağlamaya yönelik çeşitli tamamlayıcı çalışmalar yapılabilir. Tezin çıktıları popüler bir konu üzerine olduğundan ilgili yeni medya platformlarında konuyla ilgili kaynak olarak gösterilme amacıyla da kullanılabilir. Bu tez çalışması yeni medya platformlarında yer alan şiddet içeriğinin analizi ve etkilerine odaklandığından esasında toplumda meydana gelebilecek sorun ve sıkıntılara da ışık tutma amacı taşımaktadır. Dolayısıyla tezin sonuçlarının toplumsal alanda da faydalı olması beklenmektedir.

Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmanın kapsamını yeni medya platformlarında giderek popülerleşen şiddet içerikli yapımlardan Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisinin küresel alandaki etkileri oluşturmaktadır. Dizinin içerik çözümlemesi yöntemiyle analizi gerçekleştirilerek izleyiciler özellikle de çocuk ve gençler üzerinde sebep olabileceği etkiler ele alınmaktadır. Bu bağlamda etkilerin analizi amacıyla diziyi izleyen kitle ile ilgili küresel medyada yer alan haberlere ve uzman kişilerin diziyle ilgili görüşlerine yer verilmektedir.

Dizinin etkilerinin birebir ölçülememesi araştırmanın temel sınırlılığını oluşturmaktadır. Sınırlılığı en düşük seviyede tutmak amacıyla çalışmada mümkün olan en fazla sayıda habere yer verilerek örneklem geniş tutulmuştur. Bunun yanında incelenen haberlerin farklı dillerde olması haberlerin Türkçeye çevrilerek aktarılmasını gerektirmiştir. Bilgi kaybını engellemek amacıyla çeviri programlarından da destek alınmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada veri toplama amacıyla yazılı ve görsel kaynaklara başvurulmaktadır. Dizinin etkilerinin analizi için tezde kullanılacak haber, makale gibi kaynaklar yararlanılacak yazılı kaynakları oluşturmaktadır. Ayrıca dizide yer alan şiddet içerikleri için dizide yer alan sahnelerle dair görsellerden de yararlanılmaktadır. Tezde dizi ve etkilerini analiz etme amacıyla içerik analizi yöntemi kullanılmaktadır. İçerik analizi yöntemi ile ele alınan verilerin analiziyle geçerli bir sonuç ortaya konması hedeflenmektedir. İçerik analizi yönetiminde araştırma konusunu oluşturan bulgular analiz edilmektedir. “İçerik analizi sosyal bilimcilere arşivlerden, belgelerden, gazetelerden, sinema, dizi gibi çeşitli görsel dokümanlardan, çeşitli kitle iletişim araçlarından elde edilen bilgilerin bir anlam kazandırılması amacıyla sistematik olarak incelenmesidir. Daha somut bir ifade ile belirli konular hakkında mahkeme kararlarının incelenmesi, gazete haberlerinin incelenmesi, çeşitli tarihler arasında tarih arşivlerinin incelenmesi, televizyon görüntülerinin nasıl yansıtıldığının incelenmesi, romanların incelenmesi vb. gibi konular örnek gösterilebilir” (Akbulut 2015: 1).

İçerik analizi nitel verilerin analizinde iletişim araştırmacıları tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntemdir.

Hipotezler

Araştırma ile kanıtlanması planlanan hipotezler şu şekildedir:

Hipotez 1: Medya içeriklerinde yer verilen şiddetin pornografik sunumu özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır.

Hipotez 2: Yeni medya platformları şiddet içerikli öğeleri artırmış ve söz konusu içeriklere her yaştan insanın erişimini daha kolay hale getirmiştir.

Araştırma Soruları

Araştırmaya yön veren ve araştırma sonunda yanıtlanması planlanan sorular şu şekildedir:

Soru 1: Yeni medya platformları şiddetin pornografik şekilde gösterildiği içerikleri popülerleştirmiş midir?

Soru 2: Yeni medya platformları şiddet içeren medya içeriklerine erişimi kolaylaştırmış mıdır?

Soru 3: Medya içeriklerinde yer verilen pornografik şiddet izleyicileri nasıl etkilemektedir?

Soru 4: Medya içeriklerinde yer verilen pornografik şiddet yetişkinlerden ayrı olarak özellikle çocukları ve gençleri ne şekilde etkilemektedir?

Soru 5: Şiddetin pornografik sunumunun yer aldığı medya içerikleri ve bu içeriklere erişim kontrol edilebilir mi ve/veya nasıl kontrol edilebilir?

3.1. Squid Game (Kalamar Oyunu) Dizisi

Squid Game ya da Türkçe olarak Kalamar Oyunu adıyla bilinen dizi Netflix platformunda 2021 yılının Eylül ayında yayınlanmıştır. Dizi Güney Kore yapımı bir drama dizisidir. Dizinin yazarı ve yönetmeni Hwang Dong-hyuk'tur. Squid Game'in başrollerinde Lee Jung-jae, Park Hae-soo, O Yeong-su, Wi Ha-joon, Jung Ho-yeon, Heo Sung-tae, Anupam Tripathi ve Kim Joo-ryoung oynamaktadır (Squid Game 2023). Dizi yayınladığı tarih olan 17 Eylül 2021'de Netflix'te yayınlandığında dizinin 9 bölümden oluşan ilk sezonu tamamen izleyici erişimine açılmıştır. Bu şekilde dijital yayın platformu olan Netflix'in kullanıcıları gelecek bölümü beklemeksizin sezon finaline kadar bütün bölümleri istedikleri zaman izleme imkanına sahip olmuşlardır.

Dizide maddi borç içerisindeki 456 kişinin oyuncu olarak katıldığı bir yarışma ve bu yarışma sürecinde yaşanan olaylar anlatılmaktadır. Dizideki oyuncular 45,6 milyar Won yani 2023 Eylül ayı itibarıyla güncel kur ile 928.077.389,90 Türk Lirası olan para ödülünü kazanabilmek için birtakım çocuk oyunlarını oynamak zorundadırlar. Ancak bu çocuk oyunları, onların hatırladıkları gibi masum bir şekilde oynanmamakta, oyunların ölümcül versiyonları oynanmaktadır. Bu versiyonda oyuncular çocukluklarında oynadıkları basit oyunları oynamaktadırlar. Bu oyunlar halat çekme ya da misket oyunu gibi ülkemizde de bilinen ve sıklıkla oynanan oyunlardır. Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisinde yer alan çocuk oyunlarının normal çocuk oyunlarından farkı ise bu oyunlarda kaybeden oyuncuların oyunda kaybettiklerinde gözetmenler tarafından öldürülmesi, rakiplerine karşı oynadıkları oyunlarda ise rakipleri tarafından öldürülmesidir. Dizide bu cinayet ve ölüm sahneleri sansürsüz bir biçimde doğrudan izleyicilere gösterilmektedir. Dizinin farklı senaryosu ile birlikte dizide yer alan şiddet sahnelerinin açıkça sunumu ve bu sahnelerin çocuk oyunları içerisinde gerçekleşmesi de dizinin dünya çapında bilinirliğinin artmasına neden olmuştur.

Dizinin adı olan Squid Game yani Kalamar Oyunu da Kore'deki kalamar oyunu isimli bir çocuk oyunundan alınmıştır.



Görsel 2: Squid Game Korece Tanıtım Afışı (Squid Game 2023)

Yapımın Türü: Aksiyon

Gerilim

Dram

Senarist: Hwang Dong-hyuk

Yönetmen: Hwang Dong-hyuk

Başroller: Lee Jung-jae

Park Hae-soo

Wi Ha-joon

Jung Ho-yeon

O Yeong-su

Heo Sung-tae

Anupam Tripathi

Kim Joo-ryoung

Besteci: Jung Jae-il

Ülke: Güney Kore

Dil: Korece

Sezon Sayısı: 1

Bölüm Sayısı: 9

Gösterim Süresi: 32-63 dakika

Yapım Şirketi: Siren Pictures Inc.

Dağıtıcı Firma: Netflix

Yayın Tarihi: 17 Eylül 2021

Dizinin bölüm isimleri şu şekildedir:

Bölüm 1: Kırmızı Işık, Yeşil Işık

Bölüm 2: Cehennem

Bölüm 3: Şemsiyeli Adam

Bölüm 4: Takıma Sadık Kal

Bölüm 5: Adil Bir Dünya

Bölüm 6: Kanka

Bölüm 7: VIP'ler

Bölüm 8: Ön Adam

Bölüm 9: Şanslı Bir Gün

Dizinin bölümlerinde oynanan çocuk oyunları ve oynanış şekilleri aşağıdaki tabloda yer almaktadır:

OYUN ADI	OYNANIŞ ŞEKLİ
Kırmızı Işık, Yeşil Işık	Oyuncular “Kırmızı Işık, Yeşil Işık” şeklinde şarkısı devam ettiği sürece ilerleyip 5 dakika içinde karşıdaki çizgiyi geçmeye çalışırlar. Şarkı durduğunda hareket ettiği tespit edilen ya da belirlenen süre içerisinde

	çizgiyi geçemeyen oyuncular elenir.
Dalgona Şekeri	Oyunculara seçtikleri şekle göre üçgen, daire ya da şemsiye biçiminde baskı yapılmış Dalgona Şekeri ve bir iğne verilir. 10 dakika içerisinde şekli kırmadan şekerden çıkarabilen oyuncular kazanır, diğerleri ise elenir.
Halat Çekme	Oyuncular 10 kişilik takımlar halinde ortasında boşluk olan yüksek bir köprüye çıkar ve karşı takımı boşluğa çekmeye çalışırlar. Boşluğa düşen takım elenir.
Misket	Oyuncular iki kişilik gruplar halinde kendilerine verilen 10 adet misket ile istedikleri misket oyununu oynamakta özgürdür. 30 dakika içinde karşısındakinin misketlerini alabilen oyuncu kazanır, elinde misket kalmayan oyuncu elenir.
Cam Köprü	Oyuncular 18 çift cam döşenmiş bir köprüden geçmek zorundadır. Ancak köprüdeki camlardan bazıları temperli camdır ve iki oyuncunun ağırlığını bile taşıyabilmektedir. Bazı camlar ise normal camdır ve kırılındır. 16 dakika içinde karşıya geçebilen oyuncular kazanır, düşen oyuncular elenir.
Kalamar Oyunu	Oyundaki kişiler hücumcu ve savunmacı olarak ikiye ayrılır. Hücumcu, kazanmak için kalamar hattının içine girmeli, savunmayı geçmeli ve ayağıyla kalamarın kafasına dokunmalıdır. Savunmacı, kazanmak için hücumcuyu hattın dışına itmeli.

Tablo 4: Squid Game (Kalamar Oyunu) Dizisinde Oynanan Oyunlar ve Oynanış Şekilleri

Dizide Seong Gi-Hun isimli erkek başrol, boşanmış ve borçlu bir şoför olarak karşımıza çıkmaktadır. Para ödülü için gizemli bir şekilde çocuk oyunları oynamaya davet edilmiştir. Seong Gi-Hun teklifi kabul ederek bilinmeyen bir adaya götürülmüş ve kendini 455 oyuncu ile bulmuştur. Oyunculara yeşil renkli eşofman giydirilmiştir. Oyuncular Front Man adı verilen kırmızı tulumlu maskeli korumaların lideri tarafından denetlenen çocuk oyunlarını oynamakta ve bu süre içinde gözlem altında tutulmaktadırlar. “Kırmızı Işık, Yeşil Işık” isimli ilk oyundan sonra oyuncular bu oyunlarda kaybetmeleri halinde öleceklerini anlamışlardır. Oyundaki her ölüm ile kişi başı 100 milyon

Won kumbaraya eklenmektedir. Oyuncular oyun sonu kazanacakları 45,6 milyar Won para ödülünü kazanmak için kendi hayatlarını riske atarak ve gerektiğinde karşılarındaki oyuncuların dolaylı ya da doğrudan ölümüne neden olmaktadır.

Oyuncular oyuna devam etmek ve oyundan çekilmek konusunda ikiye ayrılırlar. Oyuncuların bir kısmı oyuna devam etmek isterken diğer kısmı oyundan çekilmek istemektedir. Sonunda oylama yapılır ve bir kişinin oyuyla oyuna devam edilmez. Oyuncular tekrar şehire bırakılır. Ancak bazı oyunculara oyuna devam etmek için tekrar davet gönderilir. Dizide oyuna tekrar katılan oyuncuların yaşadıkları anlatılmaktadır.

Dizinin senaristliği ve yönetmenliğini Hwang Dong-hyuk yapmıştır. Yönetmenliğini yaptığı 2011 yapımı suç-drama filmi Silenced ve kendi yazıp yönettiği Squid Game dizisi ile tanınmaktadır. Hwang Dong-hyuk Squid Game'i kapitalizm ve sınıf eşitsizliği fikirlerine dayandırarak yazmıştır. Diziyi 2009 yılında yazmış olmasına rağmen 2019 yılına kadar bir yapım şirketi bulamamıştır. Sonrasında Netflix'in Hwang Dong-hyuk'un projesine ilgi göstermesi ile Squid Game izleyicilerle buluşmuştur. Squid Game 17 Eylül 2021 tarihinde küresel olarak yayınlandıktan iki ay kadar sonra Kasım 2021 tarihinde Netflix'in en çok izlenen dizisi unvanını kazanmıştır.

3.2. Dizi Karakterleri ve Tanıtımı

Seong Gi-hun (Oyuncu 456) (Canlandırır: Lee Jung-jae):

Eşiyle boşandığı için annesiyle birlikte yaşamaktadır. Kumar bağımlılığı bulunmakta olup borçlarını kapatmak için şoförlük yapmaktadır. Bir kızı vardır ve Seong Gi-hun'un boşandığı eşi ve onun yeni eşi ile birlikte yaşamaktadır. Kızının eski eşi ve ailesi ile birlikte Amerika'ya taşınmasını engellemek için baba olarak kızına bakabileceğini maddi açıdan ispatlayabilmek ve şeker hastası annesinin ameliyat masraflarını karşılayabilmek için oyuna katılmıştır.

Cho Sang-woo (Oyuncu 218) (Canlandırır: Park Hae-soo):

Gi-hun'un çocukluk arkadaşıdır. Seul Ulusal Üniversitesine giren başarılı bir öğrenci olmasıyla herkesin takdirini kazanmıştır. Ancak çalıştığı şirkette müşterilerinden para çaldığı için yüklü miktarda borcu bulunmakta ve polis tarafından aranmaktadır. Kalamar oyununda elenmiştir.

Oh Il-nam (Oyuncu 001) (Canlandırır: Yeong-su Oh):

Beyninde tümör olan yaşlı bir adamdır ve hiçbir şey yapmadan ölümü beklemek yerine oyuna katılmaya karar vermiştir. Misket oyununda elenmiştir.

Abdul Ali (Oyuncu 199) (Canlandırır: Anupam Tripathi):

Pakistan'dan ailesi ile birlikte çalışmak için Güney Kore'ye gelmiştir. İşvereninden maaşını aylardır alamadığı için oyuna katılmaya karar vermiştir. Misket oyununda elenmiştir.

Kang Sae-byeok (Oyuncu 067) (Canlandırır: HoYeon Jung):

Kuzey Kore'den Güney Kore'ye sığınmacı olarak ailesi ile birlikte gelmeye çalışırken babası vurulmuş, annesi ise Kuzey Kore'ye geri gönderilmiştir. Küçük bir erkek kardeşi vardır, kardeşine bakabilmek ve annesini Güney Kore'ye getirebilmek için oyuna katılmıştır. Ailesini bulup ülkeye getirmek için gereken parayı kazanmak için oyuna katılan Kuzey Koreli bir sığınmacı. Cho Sang-woo tarafından bıçaklanarak öldürülmüştür.

Hwang Jun-ho (Canlandırır: Wi Ha-joon):

Kayıp kardeşini bulma amacıyla oyun alanına gizlice girmiş bir polis memurudur. Kardeşi olan Front Man yani Lider tarafından öldürülmüştür.

Jang Deok-su (Oyuncu 101) (Canlandırır: Heo Sung-tae):

Patronundan çaldığı para ve kumar borçlarını kapatabilmek için oyuna girmiş bir gansterdir. Cam köprü oyununda elenmiştir.

Han Mi-nyeo (Oyuncu 212) (Canlandırır: Kim Joo-ryoung):

Dolandırıcıdır ve bir çocuğu vardır. Borçlarını ödeyebilmek için oyuna girmiştir. Cam köprü oyununda Jang Deok-su'ya saldırarak ikisinin de elenmesine sebep olmuştur.

Byeong-gi (Oyuncu 111) (Canlandırır: Yoo Sung-joo):

Yanlış tedavi ile bir hastanın ölümüne yol açmış bir doktordur. Gözetmenlerden sıradaki oyunla ilgili bilgi alabilmek için de ölen oyuncuların iç organlarının organ kaçakçılığı için çıkarılmasına yardım eder. Lider tarafından yakalanarak öldürülür.

Diziye Netflix üzerinden ulaşılabilmekte olup ayrıca internette yer alan kaçak izleme sitelerinde de diziye rastlanmaktadır.

3.3. Bulgular ve Yorum

Dizi Netflix'te 18 yaş ve üzeri izleyici kitlesi uyarısıyla yayınlamakta olup sınıflandırma kısmında “şiddet”, “cinsellik”, “çıplaklık” ve “intihar” ögelerine dair bilgilendirme bulunmaktadır.

1. Bölüm “Kırmızı Işık, Yeşil Işık”:

Birinci bölüm çocukların sokakta oynadığı bir oyunun flashback yani geçmişe dönüş sahnesi ile başlamaktadır. Dış ses olan anlatıcı oynan oyunu anlatmakta ve Squid Game yani Kalamar Oyunu

denen oyundan bahsetmektedir. Oyun kalamara benzer bir hat üzerinden oynandığı için oyuna kalamar oyunu denilmektedir. Oyunda hücum ve savunma olmak üzere iki ayrı grup yer almaktadır. Oyun başladığında savunmacı olan oyuncular, sınırlar içinde iki ayak üzerinde koşabilirken çizginin dışındaki hücumcular ise yalnızca tek ayak üzerinde sekerek oynayabilmektedirler. Eğer bir hücum oyuncusu kalamarın orta kısmında savunmayı geride bırakırsa iki ayak üstünde koşabilme hakkı kazanmaktadır. Oyunda bunu başarabilen kişiye “gizli müfettiş” denilmektedir. Oyuncular son maça hazırlandıktan sonra hücumcular kalamarın girişinde toplanmaktadır. Hücumcuların kazanması için kalamarın kafasındaki ufak, kapalı alana ayaklarıyla dokunmaları gerekmektedir. Savunmacı, hücumcuyu kalamarın hattından dışarı iterse hücumcu oyunda ölmüş yani kaybetmiş sayılmaktadır. Ancak dizide oyunun anlatıldığı bu ilk sahnede özellikle oyuncunun öldüğü kısmı vurgulanmaktadır.

Nitekim çocuklar da oyun oynarken kendilerini oyuna çok kaptırabilmekte ve sanki hayatlarını etkileyebilecek bir sonucu olacakmış gibi ya da adeta oyun değil de içinde bulundukları yarış gerçekmiş gibi oynayabilmekte, gerçek hayat ile oyunu birbirinden ayırt edemeyebilmektedirler.

Ana karakter Seong Gi-hun annesi ile yaşamaktadır. Eşi ile boşanmıştır, kızı eşiyle birlikte yaşamaktadır. O gün kızının doğum günü olduğu için ona hediye alması gerekmektedir. Bu nedenle Seong Gi-hun’un annesi ona bir miktar para verir ve kızına yemek almasını söyler. Seong Gi-hun geçimini sağlamak için şoförlük yapmakta ve aynı zamanda daha önce çektiği yüklü miktarda krediyi ödemeye çalışmaktadır. Seong Gi-hun kızının doğum günü için annesinden daha fazla para isteyip sonrasında gizlice annesinin kredi kartından çektiği para ile kumar oynar. Seong Gi-hun at yarışından para kazanıp kızıyla telefonda konuşurken borçlu olduğu tefeciler ile karşılaşır ve tefeciler onu kovalamaya başlar. Seong Gi-hun tefecilerden kaçarken genç bir kadınla çarpışır. Daha sonra tefeciler Seong Gi-hun’u yakalayıp tuvalette ona şiddet uygularlar. Uygulanan şiddete karşı Seong Gi-hun at yarışından kazandığı parayı tefecilere vermek için elini ceketinin cebine atar ancak paranın orada olmadığını fark etmesiyle aklına kaçarken çarpıştığı genç kadın gelir ve parasının o kişi tarafından çalındığı fark eder. Sonrasında ise tefeciler Seong Gi-hun’a borcunu ödemesi için tehdit olarak kişi dokunulmazlığından feragat belgesi imzalatırlar. Bu belge ile Seong Gi-hun eğer bir ay içerisinde tefecilere olan borcunu ödemezse tefeciler onun bir böbreğini ve bir gözünü alacaklarını taahhüt etmektedirler.

Seong Gi-hun borçları yüzünden hayatı tehlikeye girmiş bir biçimde, ne yapacağını bilemez halde metro beklemektedir. Üstelik istediği gibi bir hediye alamadığı için kızını da hayal kırıklığına uğratmış olmanın üzüntüsü içindedir. Seong Gi-hun metroda beklediği sırada yanına takım elbiseli, elinde evrak çantası olan bir adam gelerek ona büyük bir fırsat vermek istediğini söyler ve ona bir oyun oynamayı teklif eder. Oyun ddakji adı verilen karşıdakinin yerdeki zarf biçimli kalın kağıdı üzerine kendi kağıdını atarak yerdeki kağıdın aşağıdaki yüzünü yukarı çevirme amaçlı bir çocuk

oyunudur. Seong Gi-hun'un kim olduğunu bilmediği bu adam eğer oyunu kazanırsa ona 100.000 Won vereceğini ancak kendisi kazanırsa da 100.000 Won istediğini söyler. İlk seferde oyunu Seong Gi-hun kaybedince takım elbiseli adam ona ödemeyi vücuduyla yapabileceğinden bahseder. Buna göre 100.00 Won yerine bir tokat geçerli olmaktadır. Seong Gi-hun bu anlaşmayı kabul ederek oyuna devam eder. Böylece dizide çocuk oyunları ile şiddet ilk defa birlikte gösterilmiş olmaktadır. Seong Gi-hun defalarca kaybedip parası olmadığı için bu yabancı adam tarafından yüzüne uygulanan fiziksel şiddete maruz kaldıktan sonra sonunda kazanır ve 100.00 Won para ödülünü alır. Bu sırada yabancı adam ona birkaç gün böyle oyunlar oynayarak para kazanabileceğini söylediği bir teklifte bulunur. Seong Gi-hun reddettiğinde ise “Bay Seong Gi-hun. Bugün kişi dokunulmazlığınızdan feragat ettiğiniz, değil mi?” diye sorarak Seong Gi-hun'un öncesinde tefecilerle yaşadığı olaya gönderme yaparak onunla ilgili bildiği kişisel bilgilerden bahseder. Böylece takım elbiseli yabancı adamın şans eseri o metro durağında olmadığı da ortaya çıkmış olur. Tefecilere olan 160 Milyon Won ve bankaya olan 225 Milyon Won borcundan da bahsederek Seong Gi-hun'a üzerinde üçgen, daire ve kare sembolü olan bir kart verir.

Seong Gi-hun eve geldiğinde kızının annesi ve üvey babasıyla gelecek sene Amerika'ya taşınacağını öğrenince kendini iyice çaresiz hisseder. Kızının gitmesini engellemek için paraya ihtiyacı vardır ve bu nedenle kartvizitteki numarayı arayarak oyuna katılmayı kabul eder. Seong Gi-hun onu oyun alanına götürecek arabaya bindiğinde bayıltılır. Uyandığında üzerinde 456 numarası yazan yeşil bir eşofman giymiş, ranzalarla dolu bir odada yatmaktadır. İlk önce 001 numaralı, beyninde tümör olan yaşlı bir amca ile karşılaşır. Sonrasında ise parasını çalan yankesici kızın da orada olduğunu fark eder. Bu sırada kırmızı tulumlu, yüzlerinde maske olan adamlar gelerek oyunlarla ilgili bilgilendirme yapar ve orada bulunan herkesin altı günde altı farklı oyuna katılacaklarını belirtirler. Oyuncular içerisinde Seong Gi-hun'un iyi bir kariyere sahip olduğunu düşündüğü çocukluk arkadaşı Cho Sang-woo da bulunmaktadır. Cho Sang-woo oyuncu 218 olarak oyuna katılmıştır. Aslında Cho Sang-woo da maddi olarak çok zor durumdadır, 650 Milyon Won borcu vardır ve yakınlarından gizlemektedir. O da paraya ihtiyacı olduğu için oyuna katılmayı kabul etmiştir. Oyuna katılan herkesin ödeyemeyeceği kadar borcu bulunmaktadır. Oyunculara oyunların sonu kazanacakları para ödülünün ilk oyundan sonra açıklanacağı söylenir. Oyun katılmak için öncelikle oyuncular tarafından “Oyuncu Onam Formu”nun imzalanması gerekmektedir. Bu formun maddeleri şu şekildedir:

1. Bir oyuncu oyunu bırakamaz.
2. Oynamayı reddeden oyuncu elenir.
3. Çoğunluk kabul ederse oyunlar feshedilebilir.

Tüm oyuncular onam formunu imzaladıktan sonra ilk oyunun oynanacağı oyuna çıkarılırlar. Oynayacakları oyunun adının “Kırmızı Işık, Yeşil Işık” olduğu bilgilendirmesi yapılır. Büyük boyutlu bir kız çocuk heykeli oyun alanında oyuncuları izlemektedir. Oyuncular ayrıca her alanda kameralar aracılığıyla da gözetlenmektedir. Oyuna göre kız çocuk heykelinden kırmızı ışık, yeşil ışık şarkısı devam ettiği sürece oyuncular hareket edebilmekte ancak şarkı kesildiğinde durmazlarsa elenmektedirler. Oyuncular bunun çocukken oynadıkları oyunlardan biri olduğunu anlarlar. Beş dakika içinde elenmeden bitiş çizgisini geçebilenler turu geçeceklerdir.



Görsel 3: Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyunu (Squid Game 1. Sezon 1. Bölüm 2021)

Görsel 3’te oyun süresince bir ağacın önüne konumlandırılmış büyük boyutta bir kız çocuk heykeli ve oyun alanı görülmektedir. Bu heykel şarkı söylediği sürece oyuncular koşabilmekte ancak heykel oyunculara dönüp şarkı söylemeyi bıraktıklarında oyuncuların hareketsiz bir biçimde durması gerekmektedir. Yine görsel 3’te heykelin arka kısmında yeşil eşofmanlı oyuncular görülmektedir.

Oyun başlar, şarkı bittiğinde oyuncu 324’ün hareket ettiği tespit edilir ve elendiği anonsu yapılır. Anonstan hemen sonra bir silah sesi duyulur ve oyuncu 324 yere düşer. Diğer oyuncular ne olduğunu anlamaya çalışırken oyun devam eder. Oyuncu 324’ün öldüğünü anlayan diğer oyuncuların çoğu kaçmaya çalışırlar ancak oyundaki şarkının durduğu süre içinde hareket ettikleri için silahla vurularak öldürülürler. Oyuncuların keskin nişancı silahıyla öldürülmesiyle ortalık adeta kan gölüne döner.



Görsel 4: Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyununda Elenenler (Squid Game 1. Sezon 1. Bölüm 2021)

Görsel 4'te oyun sırasında hareketsiz durması gereken zamanda hareket ettiği için keskin nişancı tarafından vurularak öldürülen oyunculardan biri görünmektedir. Görsel 4'te yer alan görüntüye benzer ölüm sahneleri yaklaşık bir dakika boyunca açıkça ve sansürsüz biçimde gösterilmektedir.

Oyuncular hayatta kalabilmek için oyunun kurallarına uyarak oyunu bitirmeye çalışırlar. Oyunun son saniyelerinde Seong Gi-hun takılıp düşmek ve vurulmak üzereyken oyuncu 199 onu kurtarır ve oyunu başarıyla tamamlarlar.

2. Bölüm “Cehennem”:

Oyuncular tekrar ranzaların olduğu yatakhaneye dönmüşlerdir. Kırmızı tulumlu ve maskeli adamlar gelerek oyuncu sayısı ile ilgili bilgilendirme yaparlar. 456 oyuncudan 255 kişi elenmiş ve geriye 251 oyuncu kalmıştır. Sadece ilk oyunda 255 kişi öldürülmüştür. Geri kalan oyuncular borçlarını ödeyeceklerine yemin ederek oyundan çıkmak için yalvarmaya başlarlar. Başlarına gelenin borçlarını ödememelerinden kaynaklanan bir ceza olduklarını düşünmektedirler. Ancak maskeli gözetmenler bunun bir fırsat olduğunu, yalnızca bir oyun olduğunu ifade etmektedirler. Oyuncular vazgeçmek istedikçe gözetmen tarafından oyuncu onam formunun ilk iki maddesi hatırlatılarak vazgeçemeyecekleri belirtilir. Cho Sang-woo ise son maddeyi hatırlatır ve çoğunluk kabul ederse oyunların feshedilebileceğini ifade eder. Bunun üzerine oylama yapılması gözetmenler tarafından kabul edilir. Oylamadan hemen önce ise eğer oynamaya devam ederlerse kazanacakları para ödülü hakkında oyunculara bilgi verilir. Oyunların sonunda sağ kalmayı başaran kişi 45, 6 Milyar Won kazanacaktır.

Oylama başladığında para ödülünün büyüklüğü yüzünden birçok oyuncunun kafası karışmıştır. Seong Gi-hun oyunların feshedilmesi için oy verirken, Cho Sang-woo oyunu oyunların devam

etmesinden yana kullanır. Oyunların devam etmesi için oy kullanan oyunculara isyan eden bir adama karşı ise dışarıdaki hayatlarının da cehennemden farklı olmadığını söylerler. Oyuncuların bazılarına göre en azından burada kazanmak için bir şansları vardır ve kurtulduklarında dışarıdaki hayatlarına normal bir şekilde devam etme umuduna tutunmaktadırlar. Oylar eşit şekilde 100 evet ve 100 hayır oy olduğunda sona 001 numaralı yaşlı oyuncu kalmıştır. Oyuncu 001'in de oyunun feshedilmesine dair oy vermesinin ardından oyunlar feshedilir. Oyunun devam etmesi için oy kullanan oyuncular bu duruma isyan ettiklerinde gözetmen eğer oyuncuların çoğunluğu tekrar katılmak isterse oyunları tekrar başlatacaklarını belirtir.

Oyuncular geri gönderililer. Seong Gi-hun polise gidip yaşananları anlatır ve metroda kendisine oyuna katılması için verilen kartı polise vererek aramalarını ister. Ancak telefonu oyunlarla ilgili bir şey bilmeyen, başka bir kadın açarak telefonda onu arayan polise sapık olduğunu düşünerek tepki gösterir. Böylece Seong Gi-hun'un polisten yardım alma girişimi başarısız olur ve polisler onu karakoldan atarlar.

Seong Gi-hun eve gittiğinde annesini bulamaz ve hastanede olduğunu öğrenir. Hastanede doktor Seong Gi-hun'a annesini diyabet hastası olduğunu, hastalığın ilerleyip ayaklarında rahatsızlığa neden olduğunu ve eğer tedaviye karşılık vermezse ayaklarının kesilmesi gerektiğini anlatır. Seong Gi-hun'un annesinin ameliyatı için 3 Milyon Won'a ihtiyacı vardır. Seong Gi-hun borç almak için yakın arkadaşına ve hatta eski eşine kadar gider fakat parayı temin edemez. Sonunda tekrar oyuna dönmeye karar verir. Tıpkı Seong Gi-hun gibi diğer birçok oyuncu da dışarıdaki hayatın zorluğundan muzdarip şekilde oyuna dönmeye karar vermişlerdir. Oyun için tekrar arabalara bindirilip bayıltılarak aynı yere götürülürler.

3. Bölüm “Şemsiyeli Adam”:

Önceki oyunda hayatta kalan ve oyuna devam etme hakkı kazanan oyunculardan 187 kişi oyuna geri dönmüştür. Geri dönüş oranı %97'dir. Oyuncular yavaş yavaş gruplaşmaya başlamışlardır. İkinci oyun için oyun alanına getirildiklerinde oyun açıklanmadan önce önlerindeki dört şekil olan daire, üçgen, yıldız ve şemsiyeden birini seçmeleri istenir. Sonrasında tüm oyunculara seçtikleri şekle göre bir kutu verilir. Kutunun içerisinde ortasında seçtikleri şeklin basılı olduğu bir dalgona şekeri ve iğne çıkar. İkinci oyun “Dalgona” ya da Türkçe dil alternatifinde geçen adıyla “Şeker Kalıbı” oyunudur.



Görsel 5: Dalgona Şekeri Oyunu (Squid Game 1. Sezon 3. Bölüm 2021)

Oyunculardan 10 dakika içerisinde bu şekerdeki şekli iğne ile kazıyarak kırmadan çıkarmaları istenir. Süre içerisinde şekli çıkarmayı başaramayan ya da yanlışlıkla şeklin kırılmasına neden olan oyuncular öldürülür.



Görsel 6: Dalgona Şekeri Oyununda Elenen Bir Oyuncu (Squid Game 1. Sezon 3. Bölüm 2021)

Görsel 6’da şekli şeker kalıbından çıkarmayı başaramadığı için kafasından silahla vurularak öldürülen bir oyuncu görünmektedir. Benzer sahneler oyun boyunca sıklıkla ve sansürsüz biçimde izlenebilmektedir.

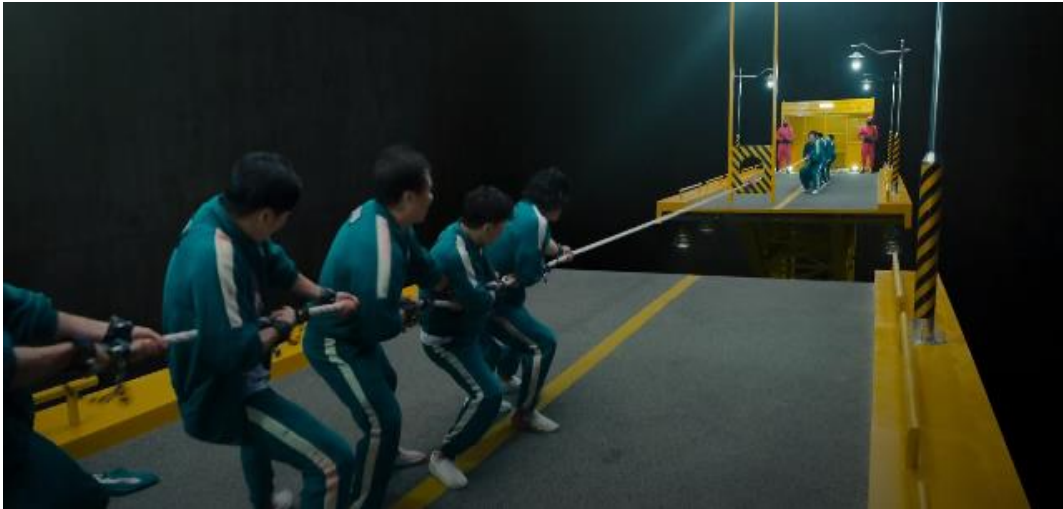
4. Bölüm “Takıma Sadık Kal”:

Dalgona oyununda 187 oyuncudan 79’u elenmiş yani öldürülmüştür. Kalan oyuncular iyice gruplaşmaya başlamışlardır. Oyunculara yemek dağıtıldığı sırada bir grup tekrar sıraya girip ikinci kez yemek alınca oyuncuların bir kısmı aç kalır. Aç kalan oyunculardan yükselen isyan seslerine gözetmenler müdahale etmez. Aç kalan oyunculardan biri ile ikinci kez yemek yiyen oyuncu arasında çıkan tartışma fiziksel şiddete dönüşür ve ikinci kez yiyen oyuncu aç kalan oyuncuyu döverek öldürür.

Gözetmenler buna da müdahale etmez, ölen oyuncu elenmiş sayılır ve oyuncu sayısı 107'ye düşer. Gözetmenlerin kendi içlerindeki şiddet olaylarına müdahale etmediğini gören oyuncuların güçlü olan gruplar gece ışıklar söndüğünde diğer oyunculara saldırıp onları öldürerek kişi sayısını düşürmek, hayati riskli oyunları daha fazla oynamalarına gerek kalmadan kazanan kişi olarak oradan ayrılmak için plan yaparlar. Nitekim oyuncuları buraya toplayan yönetim tarafından da iç karışıklık kışkırtılmak isteniyordur.

Gece ışıklar söndürüldüğünde gruplar birbirine saldırmaya başlarlar. Gözetmenler tarafından duruma uzun süre müdahale etmezler. Sonunda 001 numaralı yaşlı oyuncu çok korktuğunu ve bu çatışmasının durmasını istediğini bağıarak dile getirdiğinde gözetmenler müdahale ederler. Işıklar açıldığında yaşanan kavgada 27 kişinin öldüğü anlaşılır. Oyuncu sayısı 107'de 80'e inmiştir. Sonraki gün oyuncular diğer oyun için tekrar alana gitmektedirler. Sıradaki oyunun takım oyunu olarak oynanacağına dair bilgilendirme yapılır. Oyuncular zaten kendi içlerinde gruplaşmışlardır.

Üçüncü oyunun takım halinde oynanacağı bilgisi verilir ve oyuncuların 10'ar kişilik takımlara ayrılmaları istenir. Ancak yine oynanacak oyun hakkında bilgi verilmez. Takımlar kurulurken herkes fiziksel olarak güçlü kişilerle aynı grupta olmak istemektedir. Seong Gi-hun'un bulunduğu takım ise diğer gruplara nazaran fiziksel olarak güçsüz sayılabilecek bir takımdır. Takımda iki kadın ve 001 numaralı yaşlı adam bulunmaktadır. Oyun salonuna girdiklerinde oyun ile ilgili bilgilendirme yapılır ve oynanacak oyunun halat çekme olduğu açıklanır. Buna göre iki takım karşı karşıya gelerek halat çekecek, karşı tarafı düşürmeyi başaran takım kazanırken diğer takım elenecek yani ölecektir.



Görsel 7: Halat Çekme Oyunu (Squid Game 1. Sezon 4. Bölüm 2021)

İki takım, ortasında boşluk olan bir köprüde karşı karşıya geçerler, güçlü olan takım güçsüz olan takımı köprünün ortasındaki boşluğa çekerek havada asılı kalmalarını sağlar. Sonrasında geyotin

benzeri bir mekanizma ipi koparmakta ve oyuncular metrelerce yükseklikten aşağı düşerek ölmektedirler.



Görsel 8: Halat Çekme Oyununda Elenenler (Squid Game 1. Sezon 4. Bölüm 2021)

Düşerek ölen insanların cesetleri de izleyiciye açıkça gösterilmektedir.

Seong Gi-hun'un takımı ilk turda ölen oyuncuları gördükten sonra daha çok endişelenmiştir. Kura ile eşleştirilen takımlarda ikinci tur sırası onlara gelmiştir ve tamamı erkeklerden oluşan, fiziksel olarak güçlü bir takımla eşleşmişlerdir. Asansörle köprüye çıkarken 001 numaralı yaşlı adam halat çekme oyununda esas olayın güç değil strateji olduğunu anlatır. Seong Gi-hun ve takımı yaşlı adamın stratejisi ve oyun esnasında Cho Sang-woo'nun da akıllıca fikriyle halat çekme oyununu kazanmaya çalışırlar.

Bu oyun ülkemiz de dahil olmak üzere birçok ülkeden çocukluk ve gençlik çağlarında oynanan bir çocuk oyunudur. Tek farkla, dizide oyun ölümcül bir biçimde gösterilmiştir. Halat çekme oyunu aslında dizinin sadece Kore'deki çocuklar için tehlikeli olmadığını, dünya çapında binlerce çocuğun kendi oynadıkları oyunları görmeleri nedeniyle etkilenebileceğini göstermektedir.

5. Bölüm “Adil Bir Dünya”:

Seong Gi-hun ve takımı zor da olsa halat çekme oyununu kazanırlar. Rakip takım ise metrelerce yüksekten aşağı düşerek ölür. Üçüncü oyundan sonra geriye yalnızca 40 oyuncu kalmıştır. Oyunda bir doktor da yer almaktadır. Yanlış tedaviyle bir hastanın ölümüne neden olduğu için kariyeri bitmiş ve borçları nedeniyle oyuna katılmıştır. Gözetmenler doktora oynanacak oyunu önceden söyleme karşılığında oyun sonrası ölmek üzere olan kişilerin organlarını ameliyatla çıkarttırıp satışını gerçekleştirerek para almaktadırlar. Gözetmenlerin yaptıkları bu gizli iş, Front Man yani Lider olarak adlandırılan gözetmenlerden farklı olarak tamamen siyah maskesi olan kişi tarafından fark edilir. Lider

bu duruma çok kızar, kızma sebebi organlara ne yapıldığı değil, doktora önceden oyunlarla ilgili bilgi verilerek eşitliğin bozulmuş olmasıdır. Ona göre bu oyunların en önemli kuralı tüm oyuncuların eşit şartlar altında adil bir oyun oynuyor olmalarıdır. Lider oyunların mantığını şu şekilde anlatır:

“Bu oyunu oynayan herkes eşittir. Oyuncular, burada eşit şartlar altında adil bir oyun oynuyorlar. Bu insanlar dünyada eşitsizlik ve ayrımcılığa maruz kaldılar. Biz de onlara adilce savaşp kazanmaları için son bir fırsat veriyoruz.” Sonrasında ise yaşanan bu durumdan sorumlu kişiyi öldürür.

6. Bölüm “Kanka”:

Oyuncular dördüncü oyun için oyun alanına giderken geçtikleri merdivenlerde asılmış cesetler bulunduğunu görürler. Bu cesetler organ kaçakçılığı yapan diğer gözetmenlere ve onlara oyunlarla ilgili bilgi alma karşılığında yardım eden doktora aittir. Adeta ibret olması amacıyla cesetler oraya asılmıştır. Oyunculara bu görüntü gösterildikten sonra oyun alanına gidilir.



Görsel 9: Misket Oyunu (Squid Game 1. Sezon 6. Bölüm 2021)

Oyunun ne olacağı yine önden açıklanma ve oyunculardan iki kişilik takımlara ayrılımları istenir. Oyuncular iki kişilik takımlara ayrıldıktan sonra oyun alanına girerler. Oyuncuların hepsinin birer kese alması gerekmektedir. Dördüncü oyun misket oyunudur. Her kesenin içinde 10 tane misket bulunmaktadır. Oyunda, oyuncuların ellerindeki 10 misketi kullanarak eşlerine karşı oynamaları gerekmektedir. Eşinden on misketi alabilen oyuncu kazanacaktır. Oyunun tamamlamak için 30 dakika süre verilmiştir. Misketlerle nasıl bir oyun oynanacağını ise oyuncular kendi aralarında belirlemektedirler. İsteyen oyuncular misketleri avuçlarında tutarak karşısındaki oyuncuyla tek mi yoksa çift sayıda misket mi olduğunu tahmin etmesi üzerine oynayabildikleri gibi, yine isteyen oyuncular küçük bir çukur kazıp misketi o çukura sokmayı başaran kişinin yerdeki diğer misketleri

alması şeklinde bir kural ile de oynayabilmektedirler. Elindeki misketleri tamamen kaybeden oyuncular oyun alanında öldürülür.



Görsel 10: Misket Oyununda Elenen Bir Oyuncu (Squid Game 1. Sezon 6. Bölüm 2021)

Her çocuğun bulunabileceği sıradan bir mahalle arası gibi görünen oyun alanında gerçekleşen oyunda elenen oyuncular silahla vurularak soğukkanlılıkla öldürülmekte ve bu görüntüler izleyicilere açıkça gösterilmektedir.

7. Bölüm “VIP’ler”:

Dördüncü oyun sonrasında 17 oyuncu kalmıştır. Oyunculardan biri artık oynamaya devam etmek istemediği için intihar etmesiyle oyuncu sayısı 16’ya düşmüştür.

Yeni oyun başlamadan önce VIP’ler olarak adlandırılan Very Important Person yani Çok Önemli Kişi’ler oyunu canlı olarak izlemek için dünyanın farklı yerlerinden oyunun oynandığı adaya gelmişlerdir. Bu kişiler oyuncuların kazanıp kazanmayacakları üzerine bahis oynamaktadırlar. Oyuncuların kendilerini görmeyecekleri bir camın ardından birbirlerini de görmelerine engel olan ve kimliklerini saklı tutmaya yarayan maskelerle oturarak oyuncuları izlemektedirler.

Beşinci oyun için oyunculara yine oyunun ne olduğuna dair bilgi verilmez. Oyuncular üzerinde 1’den 16’ya kadar numaralandırılmış yeleklerin olduğu cansız mankenlerin olduğu bir odaya getirilirler ve bir numara seçmeleri istenir. Oyuncular oyunun ne olduğunu bilmedikleri için ilk sıraları ya da son sıraları seçmeyi tehlikeli bulurlar, bu nedenle ilk önce ara numaralar biter. Sona kalan oyuncular da baştan ve sondan kalan numaraları seçmek zorunda kalırlar. Oyun alanına girdiklerinde oyuncuları kocaman bir cam köprü karşılar. Beşinci oyun camdan köprü oyunudur.



Görsel 11: Cam Köprü Oyunu (Squid Game 1. Sezon 7. Bölüm 2021)

Oyuna göre cam köprünün iki yanına camlar bulunmaktadır. Buradaki camların bazıları temperli bazıları ise normal camdır. Temperli cam iki oyuncunun dahi ağırlığını kaldırabilmektedir. Ancak normal cam bir oyuncunun basmasıyla kırılmaktadır. Oyunculardan bu yüksek cam köprüde bulunan 18 çift cam basamağın içinden doğrularına basarak karşı tarafa geçmesi beklenmektedir. Oyuncuların yalnızca temperli camlara basmaları gerekmekte olup yanlış cama basan oyuncular metrelerce yüksekten düşerek ölmektedirler. Oyuncuların köprüyü geçmek için 16 dakika süreleri bulunmaktadır. 1 numaralı oyuncu ilk sırada oyuna başlarken, 16 numarayı alan oyuncu son sırada oyuna başlamaktadır. Dolayısıyla ilk oyuncular riskli bir konumda ve dezavantajlı başlarken son sıralardaki oyuncular, önceki oyuncuların adımlarını takip edebildikleri için daha avantajlı bir konumdadırlar.



Görsel 12: Cam Köprü Oyununda Elenen Bir Oyuncu (Squid Game 1. Sezon 7. Bölüm 2021)

Görsel 12’de cam köprüden düşerek kafatası parçalanmış ve beyninin bir kısmı kafatasından çıkmış bir oyuncu gösterilmektedir.

Cho Sang-woo son saniyelere gelindiği için önündeki başka bir oyuncuyu iterek ölümüne sebep olur. Oyun sonunda yalnızca son sıralardaki 3 oyuncu hayatta kalır. Kalan oyuncular 067 numaralı Kang Sae-byeok, 218 numaralı Cho Sang-woo ve 456 numaralı Seong Gi-hun olur. Oyuncular köprüden geçmeyi son saniyelerde başarır ve sürenin dolmasıyla köprüdeki camlar patlayarak etrafa saçılır. Camlardan biri Kang Sae-byeok'un karnına isabet eder. Ancak Kang Sae-byeok bu durumun diğerleri tarafından fark edilmesini istemediği için gizli tutmaya çalışır.

8. Bölüm “Ön Adam”:

Sona kalan 3 oyuncu finalist olarak adlandırılır ve sona kalmayı başardıkları için onları tebrik etmek ayrıca son oyun için de enerji toplamalarını sağlamak amacıyla oyunculara temiz kıyafetler verilip özel olarak yemek hazırlanır. Oyuncular yemeklerini yerken Kang Sae-byeok yaralı olduğu için yemekten yiyemez. Gözetmenler yemek masasını toplarken her oyuncunun önünde birer bıçağı almayıp bırakırlar. Oyuncular yanlarına bıçakları da alıp yatakhaneye dönerler. 3 oyuncu da farklı bir köşede ellerinde bıçakla oturmakta, diğer oyuncularından birinin saldırısına maruz kalmamak için uyanık kalmaya çalışmaktadırlar. Bu sırada Kang Sae-byeok uyuyakalır, Seong Gi-hun onun yanına geldiğinde korkarak uyanır. Ancak Seong Gi-hun'un ona saldırmak ya da onu öldürmek gibi bir niyeti yoktur. Bıçağı yanına almasının sebebi de aslında kötü biri olduğunu önceki oyunda anladığı çocukluk arkadaşı Cho Sang-woo'dur. Seong Gi-hun, Cho Sang-woo'ya karşı sonraki oyunda Kang Sae-byeok ile takım olmak ister. Kang Sae-byeok'un ise yarasından ötürü durumu kötüleşmektedir. Seong Gi-hun, Kang Sae-byeok'un yaralandığını fark edince yardım istemek için kapıya koşar. Seong Gi-hun gözetmenlere seslendiği sırada Cho Sang-woo, Kang Sae-byeok'un boğazını keserek onu öldürür. Böylece oyuncu sayısı 2 kişiye düşmüş olur.



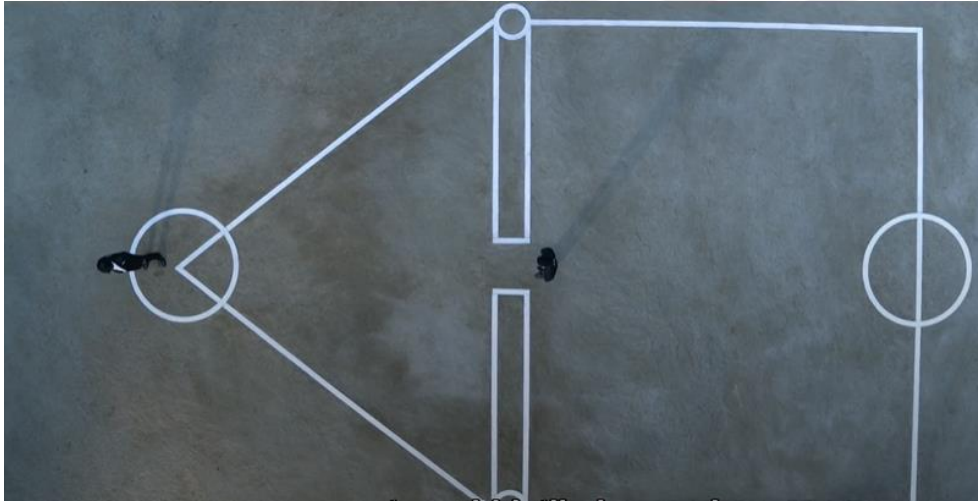
Görsel 13: Boğazı Kesilerek Öldürülen Bir Oyuncu (Squid Game 1. Sezon 8. Bölüm 2021)

9. Bölüm “Şanslı Bir Gün”:

Son oyun için yalnızca iki oyuncu hayatta kalabilmiştir. Bu oyuncular çocukluk arkadaşı olan 218 numaralı Cho Sang-woo ile 456 numaralı Seong Gi-hun'dur. Seong Gi-hun, Cho Sang-woo'ya karşı çok öfkeli. Altıncı ve son oyun belli olur, oyunun adı diziye de ismini veren Squid Game yani Kalamar Oyunu'dur. Oyun öncesinde hücum ve savunma haklarının kimlerde olacağını belirlemek amacıyla yazı tura atılır. Yazı turayı Seong Gi-hun kazanır ve hücumcu olmak istediğini belirtir. Buna göre Cho Sang-woo da savunmacı olacaktır. Gözetmenler oyun alanına gidilirken oyunculara kuralları anlatır:

1. Hücumcu, kazanmak için kalamar hattının içine girmeli, savunmayı geçmeli ve ayağıyla kalamarın kafasına dokunmalıdır.
2. Savunmacı, kazanmak için hücumcuyu hattın dışına itmelidir.
3. İki oyuncudan birinin oynamaya devam edemediği bir durum söz konusu olursa son ayakta kalan oyuncu kazanır.

Son maddede yer alan oyuna devam edememe durumuyla kastedilen oyunculardan birinin ölmesidir. Bu oyun çocuk oyunları içerisinde normal oynanış şekliyle bile şiddet içerebilen bir oyundur.



Görsel 14: Kalamar Oyunu (Squid Game 1. Sezon 9. Bölüm 2021)

Oyuncular oyuna başlar. Hücumcu dezavantajlı sayıldığı için kalamarın boynunu geçene kadar sadece tek ayak üstünde sekebilir. Savunmacı bu noktada onu engellemeye çalışmaktadır. Çocuk oyunundan farklı olarak bu defa hücumcu ve savunmacıda birer bıçak bulunmaktadır.



Görsel 15: Kalamar Oyunu Sırasında Yaşanan Mücadele (Squid Game 1. Sezon 9. Bölüm 2021)

Seong Gi-hun ve Cho Sang-woo oyun içinde fiziksel olarak kavga etmeye başlarlar. Yaşanan dövüşmeden sonra Seong Gi-hun oyunu kazanmak üzeredir. Ancak oyunu kazandığı takdirde Cho Sang-woo'nun eleneceğini yani öldürüleceğini bildiği için vazgeçer ve oyundan çekilmek ister. Oyunların en başında imzaladıkları forma göre eğer çoğunluk isterse oyunlar feshedilebilmektedir. Seong Gi-hun çekilmeleri için Cho Sang-woo'ya ısrar eder. Böylece ikisi de ölmeden kurtulabileceklerdir. Cho Sang-woo en azından arkadaşının oyundan para ödülüyle ayrılmasını ister ve yanında duran bıçağı alarak intihar eder. 456 numaralı oyuncu Seong Gi-hun oyunun kazananı olur.

Seong Gi-hun eve döndüğünde annesinin ölmüş olduğunu görür. Yaşadığı travmalar yüzünden kazandığı ödül parasını kullanmaz ve sosyal yaşamdan izole bir hayat sürdürmektedir. Aradan bir yıl geçer, Seong Gi-hun tıpkı her şeyin başında metroda ona verilen gibi bir kart daha alır. Kartta bir adres bulunmaktadır. Karttaki adrese gittiğinde 001 numaralı yaşlı amcanın plazada bir hasta yatağında yatmakta olduğunu görür. Seong Gi-hun oyunu kaybettiği için öldürüldüğünü düşündüğü bu oyuncuyu görünce neler olduğunu anlamaya çalışır. 001 numaralı oyuna katılan Oh Il-nam aslında çok zengindir ve hayattan zevk alamamaktadır. Kendisi ve yine kendisi gibi zengin müşterileri hayattan zevk almanın bir yolunu ararken eğlenmek için Squid Game'i icat etmişlerdir. Oh Il-nam ise beyindeki tümör yüzünden ölmeden önce çocukluğundaki gibi eğlenmek için oyuna katılmıştır. Seong Gi-hun bunları öğrendikten sonra metroda kendisiyle oyun oynayan adamın bu defa başka biriyle oyun oynadığını görür ve peşlerine düşmeye karar verir. Dizinin ilk sezonu burada sonlanmaktadır.

Dizi yayınlandığı tarihten itibaren küresel çapta büyük ses getirmiştir. Dizinin popülaritesi küçük yaştaki çocukların ve gençlerin de ilgisini çekmiştir. Bu nedenle izlemek isteyen ancak ebeveyn denetimine takılan 18 yaş altı kişiler Netflix üzerinden olmasa bile internet üzerindeki başka

platformlardan diziye erişerek izlemişlerdir. Okullardaki sosyalleşme ortamında da diziden bahsedilmiş ve hatta oyunlar çocuklar arasında popülerleşmeye başlamıştır. Hatta dünyanın farklı yerlerinde bazı çocuklar dizideki oyunları oynarken şiddete başvurmaya başlamış, bu durum nedeniyle uzmanlar da uyarılarda bulunmak zorunda kalmışlardır.

Gençlerin ve özellikle çocukların sosyalleşme sürecinde izledikleri bir davranışın gelişimsel olarak büyük etkisi bulunmaktadır. Albert Bandura'nın deneylerinde de görüldüğü üzere çocuklar izledikleri bir davranışın olumlu ya da olumsuz, doğru ya da yanlış olduğunu anlamaktan ziyade davranışın sonucunda cezalandırma olup olmaması durumundan etkilenmektedirler. Şiddet içeren bir davranışa sıklıkla seyirci kalınması ve bu davranışın cezalandırılmaması, Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisinde olduğu gibi bir oyun içerisinde şiddet içeren davranışların sırf oyunu kazanabilmek için gerçekleştirilmesinin gerekli olduğu gibi sahneler şahit olunması çocukların psikolojisi üzerinde olumsuz etkilere neden olarak benzer şiddet içeren davranışları göstermelerine sebep olmuştur. Konuyla ilgili basına dünya genelinde haberler yansımıştır.

Cumhuriyet Gazetesi (2021) konuyu “Ebeveynlere 'Squid Game' uyarısı: Çocuklarınıza izletmeyin” manşeti ve “Son dönemde Netflix'in en popüler dizisi haline gelen Squid Game tüm dünyada izlenme rekorları kırarken, yetkililer uyarıyor: Küçük çocuklar dizideki tehlikeleri sahneleri yeniden canlandırıyor.” açıklamasıyla yayınlamış ve duruma dikkat çekmiştir.

Hürriyet Gazetesi'nde (2021) de aynı konuyla ilgili “Squid Game izleyen çocuklarda görüldü! Uzmanlardan peş peşe uyarılar...” başlıklı haber “İngiltere'de öğretmenler çocukların ünlü dizi Squid Game'i taklit eden oyunlar oynamaya başladıkları ve şiddet eğilimi gösterdikleri konusunda uyarısında bulundu. Öğretmenler, çocukların diziye seyretmemeleri için ailelere seslenip televizyon, tablet, akıllı telefon gibi elektronik cihazlarının ayarlarını gözden geçirmeleri çağrısı yaptı. Uzmanlar dizinin 15 yaş altına kesinlikle izletilmemesi gerektiği konusunda hemfikir...” açıklamasıyla yayınlanmıştır.

Sözcü Gazetesi'nde (2021) konu “Profesörden ‘Squid Game’ tehlikesine karşı uyarı” manşeti ve “Son günlerde dünya gündeminde olan 'Squid Game' isimli dizide oynanan oyunların çocuklar tarafından taklit edildiğini ifade eden Sosyal Medya ve Dijital Güvenlik Eğitim Araştırma Derneği (SODİMER) Başkanı Prof. Dr. Levent Eraslan uyarılarda bulundu.” açıklamasıyla yer almıştır.

Doha News (2021) “Katar okulları ve psikologlar 'Kalamar Oyunu'nun çocuklar üzerindeki tehlikeli etkisi konusunda uyarıyor.” manşeti ve “Katar'daki bazı okullar ebeveynlere, çocukların Netflix'in 'Squid Game' dizisi de dahil olmak üzere zararlı programlara maruz bırakılmasına karşı uyarıda bulunan genelgeler gönderdi.” açıklamasıyla dizinin zararlı etkilerine değindi.

Gulf News (2021) tarafından yapılan haberde Mısır'daki ilkokullara yapılan uyarılar da “Mısır: Okullar ebeveynleri çocukların Netflix'in Kalamar Oyunundan tehlikeli sahneler kopyalaması konusunda uyarıyor” manşetiyle yer bulmuştur.

New York Post'un (2021) haberine göre Belçika'da bir okuldaki çocuklar da diziden esinlenerek kaybedenin yumruklandığı kendi versiyonlarını oynamaya başlamışlardır. Haber “Şiddetli 'Kalamar Oyunu' öğrenci oyun alanı canlandırmaları okulun uyarı vermesine neden oluyor” manşetiyle medyada kendine yer bulmuştur.

Diziyle ilgili sosyal medya platformları üzerinden öğretmenler ve çocuk gelişimi uzmanları tarafından da velilere yönelik birçok uyarı yapılmıştır. Çocukların dizideki oyunları taklit edip kaybeden oyunculara şiddet uyguladığı görülmüştür. Dizi ile ilgili yaş sınırlandırması konusunda farklı fikirler olsa da özellikle çocukların bu tarz içeriklere maruz kalmasının olumsuz etkileri ile ilgili birçok uyarı yapılmıştır. VidAngel isimli video filtreleme şirketi tarafından dizinin dokuz bölümü içerisinde 301 şiddet, 305 küfür ve 10 çıplaklık içeren vaka bulunmaktadır (Mayer, 2021). BBC News Türkçe'de (2021) yer alan habere göre New York'taki bazı okullarda şiddete özendirdiği gerekçesiyle Cadılar Bayramı'nda Squid Game kostümlerinin giyilmesi yasaklanmıştır.

Dizinin etkisiyle dizi temasıyla açılan işletmeler de olmuştur. Özellikle küçük işletmeler müşteri çekmek amacıyla dizinin ününü kullanmışlardır. NTV'de (2021) yer alan habere göre “Endonezya'da bir kafede Squid Game temasıyla dizide oynanan oyunlar canlandırılmaya başlanmış ve günlük müşteri sayısının 200'ü geçtiği kaydedilmiştir”.

Dizinin “Şemsiyeli Adam” isimli 3. bölümünde yer alan Dalgona Şekeri de bir anda popülerleşmiş ve farklı ülkelerde satılmaya başlanmıştır. İnternet üzerinde Dalgona Şekeri tarifleri yayınlanmaya başlamıştır.

Squid Game dizisi tekstil sektöründe de etkisini göstermiştir. Özellikle Cadılar Bayramı kostümlerinde dizide oyuncuların giydiği yeşil eşofmanlar ve gözetmenlerin giydiği pembe tulumlar tercih edilmeye başlanmıştır.



Görsel 16: Oyuncuların Giydikleri Yeşil Eşofman (Squid Game 1. Sezon 1. Bölüm 2021)



Görsel 17: Gözetmenlerin Giydikleri Pembe Tulum (Squid Game 1. Sezon 1. Bölüm 2021)

Gazete Duvar'ın (2021) haberine göre yine dizide oyuncuların giydiği Vans marka beyaz ayakkabıların satışı da yüzde 7 bin 800 artmıştır.



Görsel 18: Oyuncuların Giydikleri Ayakkabı (Burgos 2021)

Örneklere de görüldüğü üzere dizinin popülaritesi yalnızca çocukları değil, yetişkinleri de etkilemektedir. Bu da dijital yayıncılık platformlarının amaçlarına ulaşabildiğini göstermektedir. Sırf dünya genelinde bilinirliği yüksek düzeyde olduğu için yetişkinler dizideki eşofman ve ayakkabılara rağbet göstermiş ayrıca dizideki temanın hakim olduğu işletmeler açmışlardır.

Ancak dizinin etkileri bunlarla da sınırlı kalmamış, oyun gerçek hayata çocukların arasındaki oyunlarda olduğundan çok daha ciddi şekilde taşınmıştır. 2021 yılında gerçek adı Jimmy Donaldson olan MrBeast kullanıcı isimli bir YouTuber tarafından YouTube (MrBeast, 2023) içeriği olarak Squid Game dizisindeki oyunlar gerçek hayatta yeniden tasarlanmıştır. Oyun için 456 oyuncu seçilmiş, dizideki oyunların aynısı bu kişilere oynattırılmıştır. Diziden farklı olarak elenen oyuncular öldürülmemiş ya da herhangi bir şiddet eylemine maruz bırakılmamıştır. Kazanan oyuncuya 456 bin Dolar para ödülü verilmiştir.

Netflix tarafından anan Squid Game dizisinin bir reality show versiyonu da hazırlanmıştır. Yarışma Kasım 2023'te "Squid Game: The Challenge" ismiyle yayınlanmıştır.



Görsel 19: Squid Game: The Challenge Tanıtım Afişi (Squid Game: The Challenge 2023)

Yarışmanın fragmanında “Dünyanın en kötü ünlü oyunu gerçeğe dönüyor” ifadesine yer verilmiştir. Fragmanda tıpkı dizide olduğu gibi pembe tulumlu gözetmenler ve yeşil eşofmanlı oyuncular bulunmaktadır. Bu reality show ile ilgili olarak henüz yayınlanmadan önce bile dünya basınında yer alan haberlerde yapımın tehlikelerine dikkat çekilmiştir.

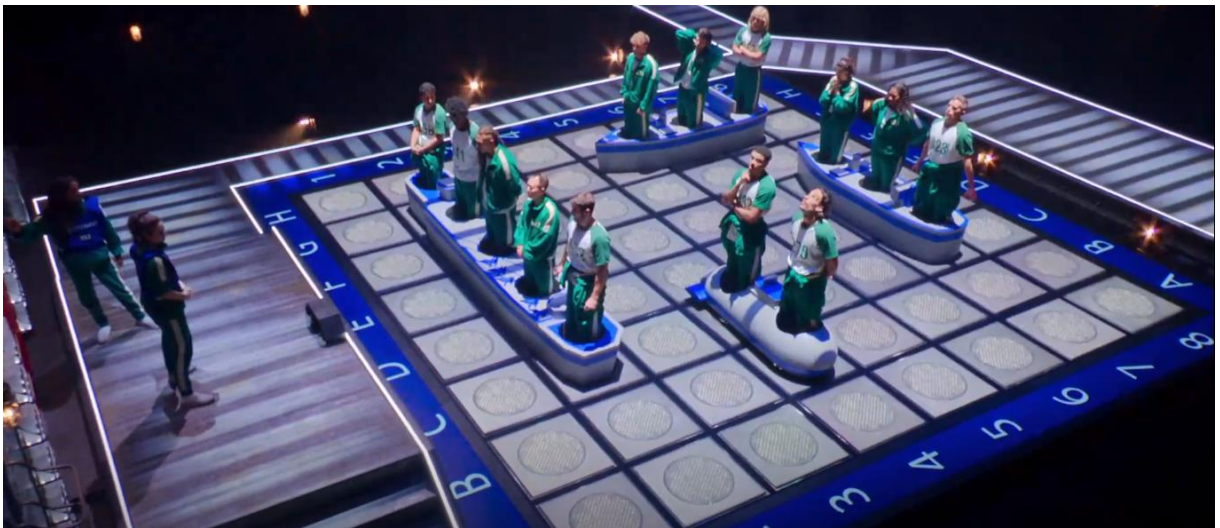
Yapım yayınlanmadan bir ay önce yayınlanan genel tanıtım fragmanında ise “Tüm zamanların en iyi Netflix dizisi en büyük yarışma programına dönüşüyor” ifadelerine yer verilmiştir. Yarışma için dizide yer alan yatakhane ve oyun alanları stüdyoda kurulmuş, oyunculara ve görevlilere dizide yer alan kostümler giydirilmiştir. Squid Game: The Challenge isimli yapımda da 456 oyuncu yarışmaktadır. Ancak bu oyuncular 4,56 milyon dolar için yarışmaktadırlar. Oyuncular tıpkı dizide olduğu gibi 001’den 456’ya kadar numaralandırılmışlardır. İlk oyun yine dizide olduğu gibi “Kırmızı Işık, Yeşil Işık” oyunudur. Ancak bu yapımda oyuncular dizideki gibi ölmemektedirler. Oyuncuların boyunlarından göğüslerine doğru konumlandırılmış bir mekanizma ile ölen yani elenen oyuncular siyah bir boya ile işaretlenmekte ve sanki gerçekte ölmüşler gibi kendilerini yere atıp oyun sona ereceği hareketsiz şekilde beklemektedirler. Yapım 10 bölümden oluşmaktadır.



Görsel 20: Squid Game: The Challenge Yarışmacıları (Squid Game: The Challenge 1. Sezon 3. Bölüm)

Yapımda diziden farklı olarak oyuncuların hayat hikâyelerine röportajlar şeklinde yer verilmektedir. Dizide oyuncular, oyun aralarında yatakhane de oyuncu sayısını azaltabilmek adına birbirlerine saldırıp öldürmektedirler. Squid Game: The Challenge’da ise oyun aralarında oyuncu sayısını azaltabilmek için mini oyunlara yer verilmektedir. Bu oyunlar zar atma ya da ortaya getirilen bir ankesörlü telefonu açıp verilen talimatlara uyarak eleme veya elenme gibi oyunlar olabilmektedir.

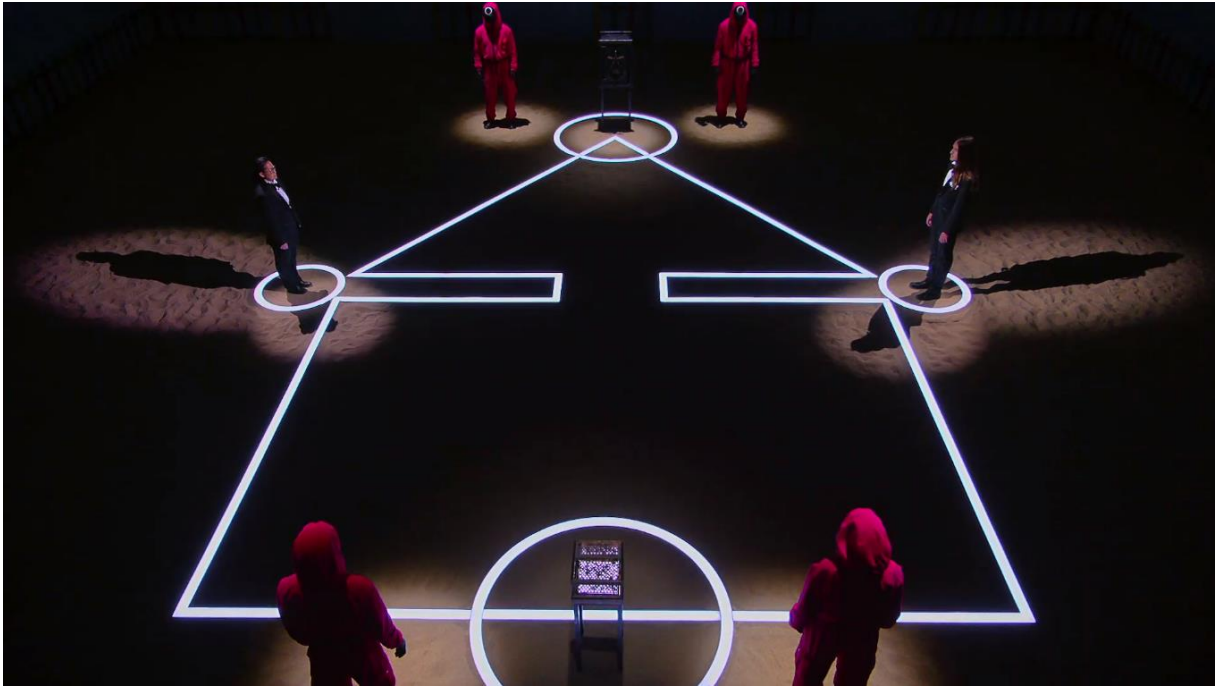
Diziye izlemiş oyuncular ile izlememiş oyuncular arasında bir haksızlık olmaması ve oyunların tahmin edilebilirliğini ortadan kaldırmak için dizide yer alan oyunların hepsi bu yarışma programına eklenmemiştir. Örneğin halat çekme oyunu yerine amiral battı isimli bir masa oyununun insanlarla oynanan bir versiyonu eklenmiştir.



Görsel 21: Squid Game: The Challenge Amiral Battı Oyunu (Squid Game: The Challenge 1. Sezon 3. Bölüm)

Sıradan bir amiral battı oyununda, rakipler birbirlerinin gemilerinin bulunduğu alanları tahmin edip karşı tarafın gemisini batırmayı hedeflemektedirler. Bu oyunun Squid Game: The Challenge versiyonunda ise ekip liderleri gemileri oyuncular geminin içinde olacak şekilde konumlandırmakta ve kendi gemileri vurulmadan, göremedikleri karşı tarafın gemilerini konumlarını tahmin ederek batırmaya çalışmaktadırlar.

Squid Game dizisinin son oyunu iki kişilik bir karşılaşma ile izlediğimiz diziye de adını veren squid game yani kalamar oyunuydu. Bu oyun fiziksel bir mücadele gerektirdiğinden ve şiddet içerdiğinden Squid Game: The Challenge isimli yapımın son oyunu da değiştirilmiştir. Finale kalan iki oyuncu arasında yine kalamar oyunu arenasında ancak bu defa daha çok strateji ve şansa dayalı bir final oyunu oynanmıştır.



Görsel 22: Squid Game: The Challenge Final Oyunu (Squid Game: The Challenge 1. Sezon 10. Bölüm)

Yapımın final bölümünde sona kalan iki finalist kalamar oyunu çizgilerinin içerisinde karşılıklı olarak yerlerini almışlardır. Oyunun kuralları ise şu şekildedir:

Oyuncular karşılıklı olarak taş, kağıt, makas oynayacaklardır. Taş makası, makas kağıdı, kağıt da taşı yenmektedir. Kazanan oyuncu anahtarlarla dolu kabın içerisinden bir anahtar seçecek ve karşıda duran kasayı açmak için şansını deneyecektir.

Kasayı açabilen oyuncu, büyük para ödülünün sahibi olacaktır. Kasayı açacak doğru anahtar oyuncularından biri tarafından seçilene kadar taş, kağıt, makas oyunu devam edecektir.

Yapımın finalinde oyuncuların biri büyük ödölü kazandığında ve oyun sona erdikten sonra yapım içerisinde öne çıkan oyuncuların hayatlarına nasıl devam ettiğine dair kısa sahneler gösterilmektedir. Son sahnelerde ise kim olduğu anlaşılmayan kişilere Squid Game oyununa davet kartı gönderildiği görülmektedir. Bu da yapımın yeni bir sezonunun da çekileceğine işaret etmekte olup Squid Game: The Challenge isimli yapım ikinci sezon onayını da almış bulunmaktadır.

Dizinin gerçek hayata yetişkinler tarafından büyük bütçelerle yansıtılması ne yazık ki dijital bir yayın platformunda yer alan bir yapımın kolaylıkla çocuklar gibi yetişkinleri de etkileyebildiğinin göstergesidir. Sırf popülerliği nedeniyle insan psikolojisi ve toplum üzerindeki etkileri düşünülmeden dizinin adeta gerçek hayata taşındığını söylemek mümkündür. Yetişkinleri dahi etkisi altına alabilen bu ve benzeri içeriklere kontrolsüz şekilde maruz kalmanın da olumsuz etkilerinden kaçınmak ne yazık ki tamamen mümkün olmamaktadır. Nitekim içeriği izlemeyen bireyler bile ardı ardına çıkan benzer içeriklerden, içerikteki sahnelerin gösterildiği sosyal medya platformlarından ya da bu tarz içeriklerin gündem tutulmasına maruz kalmaktan kaçamamaktadırlar.

Squid Game (Kalamar Oyunu) dizi ve film sektöründe yer alan diğer yapımlardan farklı bir konu ve senaryoya sahip olması yönüyle de sektörün dikkat çeken yapımlarından biri olmuştur. Ancak dikkati çekmek için özellikle şiddet öğelerine sıklıkla ve sansürsüz bir biçimde doğrudan yer vermesi nedeniyle de eleştirilmektedir. Dizinin senaryosunda bulunan ve oyuncuların hayatları pahasına oynadıkları oyunların çocuk oyunları olması da izleyicilerin dikkatini çekmekte olup aynı zamanda çocukların etkilenme düzeyini de artırmaktadır. Dizide özellikle oynanan oyunların çocuk oyunları olduğunun altı çizilmektedir. İlk oyunun sonunda kaybeden oyuncular kaçmaya çalışana kadar oyunların gerçek dünyadaki çocuk oyunlarından farklı olup olmadığı anlaşılamamaktadır. Bu sahnelere maruz kalan bir çocuğun psikolojisi de oyun ve şiddet kavramları üzerinde yoğunlaşacağından dizi küçük yaşta izleyiciler için oldukça sakıncalı öğeler barındırmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojik gelişmelerle birlikte iletişim araçları da gelişip değişmiştir. Televizyonun ortaya çıkışıyla beraber bireylerin ekranda yer alan içeriklerden nasıl etkilendiğine dair araştırmalar da başlamıştır. Konuyla ilgili birçok kuramsal çalışma yapılmıştır. Medyada yer alan içeriklerin ve iletilen mesajların hedef kitle birtakım düşünce, duygu ve tutum değişikliklerine neden olabildiği anlaşılmıştır. Özellikle çocuklar ve gençler medyada yer alan içeriklerin verdiği mesajlardan çok daha kolay etkilenebilmektedirler. Bandura'nın Bobo Doll deneyinde de ortaya konulduğu gibi çocuklar seyirci kaldıkları davranışları öğrenmekte ve bu davranışları kendileri de uygulayabilmektedirler. Bu seyirci kalma durumu televizyon gibi bir mecradaki davranışlar için de geçerli olmaktadır.

Medya içeriklerinin izleyici üzerindeki olumsuz etkilerine dair izleyicileri uyarma amacıyla 2006 yılında ülkemizde akıllı işaretler kullanılmaya başlanmıştır. Akıllı işaretler aracılığıyla televizyondaki içeriklerde bulunan zararlı öğeler ve hangi yaş grubunun izlemesinin sakıncalı olacağının bilgisi izleyiciye verilmektedir. Ancak bu durumda bile birçok çocuk ve genç kendi yaş sınırlarının üzerindeki içeriklere maruz kalabilmektedirler. Şiddet içeren medya içeriklerine maruz kalınması, bu tarz içeriklerin popüler hale gelmesi çocuklar ve gençler arasında şiddet içerikleri davranışların yayılmasını teşvik etmektedir.

Olumsuz örnek oluşturabilecek içeriklerin önüne geçilebilmesi amacıyla ülkemizde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) de görev almaktadır. Sakıncalı öğelerin bulunduğu içerikleri yayınlayan kanallara birtakım yaptırımlar uygulanmaktadır. Ancak bu da sakıncalı içeriklerin tamamen önüne geçilmesini sağlayamamaktadır. Özellikle şiddet öğeleri medyadaki neredeyse her içerikte izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Haberlerde, dizilerde, filmlerde ve hatta bazı çizgi filmlerde bile şiddete rastlanılmaktadır. Şiddet unsurları izleyicilerin dikkatini çekebilme amacıyla sıklıkla kullanılmakta ve bu içeriklere maruz kalan izleyiciler üzerinde psikolojik açıdan etkili olmaktadır. Geleneksel medya araçlarından olan televizyondaki içerikler yeterli seviyede olmasa da belirli bir noktaya kadar denetlenebilmektedir.

Teknolojinin giderek ilerlemesi hayatımıza yeni medya araçlarını ve yeni medya kavramını dahil etmiştir. Bilgisayarın icadını takip eden internetin icadı ile birlikte kitle iletişiminde yeni bir çağın başladığını söylemek mümkündür. İnternet zaman içerisinde küresel alanda yayılmış, bilgisayarlarla birlikte neredeyse her eve girmeye başlamıştır. İnternetin sağladığı imkânlarla birlikte medya, geleneksel medya ve yeni medya olarak ikiye ayrılmıştır. Yeni medya denildiğinde internet üzerinden ulaşılabilen ortamlar kastedilmektedir. Bu yeni ortamın birçok avantajı bulunmaktadır. Yeni medya kullanıcıları istedikleri içeriklere, istedikleri yerden, istedikleri saatte rahatlıkla

ulaşabilmektedirler. Teknolojinin gelişimi ve yeni medyanın yükselişi ile birlikte dizi ve film izleme pratikleri de değişmeye başlamıştır. İnsanlar dizi ya da filmleri izlemek için interneti kullanmaya başlamış, bu durum da yeni bir yayıncılık sektörünün temelini hazırlamıştır. Netflix, Prime Video, Disney+ gibi platformlar izleyicilere dizi ve film izleme için birçok imkan sağlamıştır. İçeriklerin güncelliği, sürekliliği, kolay erişim imkanı, indirip internetsiz de izleyebilme özelliği, benzer içeriklerin izleme için platform tarafından önerilmesi, dizi sürelerinin televizyon dizilerine göre daha kısa olması gibi imkanlar sağlayan dijital film ve dizi izleme platformlarına kullanıcılar büyük ilgi göstermiştir. Özellikle 2019'da yaşanan pandeminin sebep olduğu karantina döneminde evlerinde oturan insanlar bu platformlardaki içerikleri daha yoğun bir biçimde tüketmeye başlamıştır. Böylece dijital dizi ve film izleme platformları giderek popülerleşmiştir.

Bu platformların popülerleşmesi, platformlar arası rekabeti de beraberinde getirmiştir. Platformlar daha çok izleyici çekmek, bilinirliğini artırmak gibi amaçlarla ses getiren içerikleri yayınlamak için uğraşmaya başlamışlardır. Bunun sonucunda izleyicilerin dikkatini çekecek içerikleri yayınlamaya yönelmişlerdir. İzleyicilerin ilgisini çekmek amacıyla özellikle şiddet içeren, merak uyandıran ve cinsellik barındıran içerikler üretilmeye başlanmıştır. İzleyiciyi platforma çekebilmek ve gündeme gelmek bir süre sonra reklamın iyisi, kötüsü olmaz mantığıyla sakıncalı içeriklerin dijital yayıncılık platformlarına eklenmesini artırmıştır. Özellikle pandemi döneminde yükselişe geçen dijital yayıncılık platformları devamlı olarak yeni bir içerik ekleyebilmek için her türden içerikleri yayınlamaya ve izleyiciye sunmaya başlamışlardır.

Son zamanlarda en çok ses getiren içeriklerden biri ise Netflix'te yayınlanan Squid Game yani Kalamar Oyunu isimli dizi olmuştur. Squid Game 2021 yılında Netflix'te yayınlanmış, Güney Kore yapımı bir dizidir. Dizide tamamı maddi sıkıntılar içerisinde olan 456 oyuncunun büyük para ödülü için çocuk oyunlarının ölümcül versiyonlarını oynayarak hayatta kalma ve kazanma çabası işlenmektedir. Dizi yayınlandıktan sonra hızlıca milyonlarca izleyiciye ulaşmıştır. Dizinin popülerliği dünya çapında o kadar artmıştır ki günlerce gündemde kalmayı başarmıştır. Dizinin konusu itibariyle çocuk oyunlarını içermesi, popülerliğinin çok fazla olması gibi sebeplerle çocuk ve gençler de diziye ilgi göstermeye başlamışlardır. Dizi her ne kadar 18 yaş sınırı uyarısıyla yayınlansa da internetteki bazı platformlardan da diziye kaçak yollarla erişmek mümkün olduğundan izleyici kitlesine çocuklar da dâhil olmuştur. Dizi yoğun miktarda şiddet içermektedir ve bu şiddet öğeleri sansürsüz biçimde doğrudan izleyiciye gösterilmektedir. Squid Game dizisi özellikle içinde bulundurduğu şiddet öğeleri ve bu öğelerin sansürsüz şekilde adeta pornografik sunumu nedeniyle eleştirilmiştir. Dizide silahla ya da başka yollar kullanılarak insanların öldürülmesi neredeyse normalleştirilmekte ve hatta oyunlaştırılarak gösterilmektedir. Hayatta kalma ve oyunu kazanma amacıyla oyuncular birbirlerini öldürürken gözetmenler de kaybedenleri öldürmektedirler. Dizi izleyicilerin dikkatini çekme ve ses

getirme konusunda başarılı olmuştur. Dizinin izlenmesi arttıkça popülerliği çocuklar ve gençler arasında yayılmaya başlamıştır. Her ne kadar Netflix isimli dijital yayıncılık platformunda ebeveyn denetimi sayesinde uygunsuz ve sakıncalı öğeler barındıran içerikler yaş sınırı uygulaması sayesinde çocuk ve gençlerin profillerinde gizlense de dizinin bilinirliğinin giderek artması ile birlikte özellikle bu tarz platformlardaki içerikleri kopyalayıp yükleyen kaçak sitelere erişerek çocuklar ve gençler de Squid Game (Kalamar Oyunu) isimli diziye erişim sağlayabilmişlerdir. Nitekim diziye erişim sağlayıp izlemeyenler dahi arkadaşları arasında geçirdikleri sosyalleşme süreci içerisinde dizinin olumsuz etkilerine dolaylı yoldan da olsa maruz kalabilmektedirler. Dizinin giderek bilinirliğinin artması, sosyal medyada sürekli kullanıcıların karşısına çıkması sonucu olumsuz örnek oluşturabilecek davranışları barındırması sebebiyle uzmanlar tarafından özellikle ebeveynlere çocuklarını Squid Game (Kalamar Oyunu) ve benzeri içeriklerden uzak tutmaları yönünde uyarılar yapılmıştır. Ancak ebeveynler her ne kadar çocuklarını bu içeriklerden uzak tutmaya ve ilgili içeriği izlemesini engellemeye çalışsa da içeriğe erişimi olan diğer çocuklar ya da sosyal medyada yer alan paylaşımlar dizinin iyiden iyiye popülerliğini artırmış, çocukların olumsuz etkilenmesine neden olmuştur.

Şiddet unsurları normal şartlarda dahi bireylerin psikolojileri üzerindeki etkileri bakımından tehlikeliyken bu unsurların oyunlar içerisinde verilmesi çocukların etkilenmesini artırmıştır. Diziden etkilenen çocuklar kendi aralarında dizideki oyunları oynayıp kaybedenlere karşı şiddet uygulamaya başlamışlardır. Dünya genelinde çocukların Squid Game (Kalamar Oyunu) dizisinden etkilenerek oynadıkları oyunlara ekledikleri şiddet eylemleri ya da dizide yer alan oyunları yine şiddet barındıracak şekilde oynadıklarına dair haberler basında yer bulmuştur. Yaşanan bu olumsuz durumların üzerine bu konuyla ilgili uzmanlar dünya genelinde çeşitli uyarılarda bulunarak çocukların ve gençlerin diziyi izlemesinin tehlikelerini anlatmışlardır. Dizinin çocuklar için uygun olmadığı ve dünya çapında çocuklar arası şiddet içeren oyun ve davranışları tetiklediği yönünde okullar ailelere bilgilendirici ve uyarıcı yazılar göndermiştir.

Dizi çocukların kendi içlerindeki oyunlarını etkilemiş olmanın yanı sıra dizi temasıyla kafeler açılmış, dizide kullanılan eşyaların satışı da artmıştır. Etkileşim amacıyla dizideki oyunlar kopyalanıp bu amaçla oluşturulan alanlarda oyuncular bile yarıştırmıştır. Dizinin etkileri göz önüne alındığında bir medya içeriğinin ne kadar tehlikeli olabileceği açıkça görülmektedir. Özellikle de çocuklar ve gençler üzerinde çok daha etkili ve bu kişiler için daha da tehlikeli olmaktadır. Çünkü çocuklar bir davranışı seyrederek öğrenebilmekte olup uygulamaya geçirebilmektedirler. Çocukların ve gençlerin öğrenme davranışında sosyal öğrenme oldukça etkili bir faktördür. Çocuklar ve gençler bir davranışı sıklıkla izleyip bu davranışın cezalandırılmadığını gördüklerinde aynı davranışı gerçekleştirme eğilimi sergilemektedirler. Dizide de şiddet içeren davranışlar sayesinde oyunların kazanıldığı gösterilmekte

ve pekiştirilmektedir. Dolayısıyla dizinin popülaritesi ile çocuklar arasında izlenmesinin artmasıyla dizideki şiddet içeren eylemlerin çocuklar tarafından kendi aralarında taklit edildiği gözlemlenmiştir.

Bunun yanı sıra dizinin popülaritesi yalnızca şiddet eylemlerini artırmamış, aynı zamanda dizide kullanılan aksesuarların, kıyafetlerin ve hatta dizide şeker kalıbı oyununda kullanılan dalgona isimli şekerin dahi gerçekte hayatta popülarleşmesine neden olmuştur. Dizinin etkisi Squid Game (Kalamar Oyunu) temalı işletmelerin açılmasına bile sebep olmuştur.

Dizinin sebep olduğu etkiler bunlarla sınırlı kalmamış, etkileşim ve izlenme amacıyla sonu ölümcül olmayan Squid Game (Kalamar Oyunu) videoları çekilmiş, bunlar için parkurlar hazırlanmış ve kazananlara da para ödülü verilmiştir. Dizinin ikinci sezonu öncesinde de yine dizinin yayınlandığı ana platform Netflix'te yayınlanacak Squid Game (Kalamar Oyunu) isimli bir reality show duyurulmuştur. Bu yapının içeriğinin tanıtımından da Squid Game'in (Kalamar Oyunu) ölümcül olmayan bir versiyonunun gerçek katılımcılarla gerçekleştirileceği anlaşılmaktadır.

Araştırmadan çıkan temel sonuç şu şekildedir:

Medya içeriklerinde yer verilen şiddetin pornografik sunumu özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır. Yeni medya platformları şiddet içerikli öğeleri artırmış ve söz konusu içeriklere her yaştan insanın erişimini daha kolay hale getirmiştir.

Ayrıca araştırmanın sonucunda yeni medya platformlarının dikkat çekebilmek, etkileşim almak ve rakiplerin arasından sıyrılabilme amacıyla şiddetin pornografik şekilde gösterildiği içerikleri kullanarak bu içeriklerin popülarleştirilmesini sağladığını söylemek mümkündür. Yeni medya platformlarında her ne kadar özellikle dijital yayıncılık alanında ebeveyn kontrolü seçeneği olsa da içeriklerin internet ortamındaki diğer sitelerde yayınlanmasının önüne tamamen geçilemediğinden bu içeriklere erişimin kolaylaştığı görülmüştür.

Şiddetin pornografik biçimde sunumu özellikle çocuk ve genç yaştaki izleyicileri bu davranışları gerçekte hayatta taklit etmelerine sebep olacak kadar etkilemekte, psikolojik ve sosyolojik olarak olumsuz sonuçlara neden olmaktadır.

Bu gibi tehlikeli durumların önüne geçilebilmesi için dijital dizi ve film izleme platformlarındaki denetlemelerin artırılmasına yönelik RTÜK'ün yetki alanı genişletilmiş olsa da yaş sınırı ve sakıncalı içerik uyarısı eklendiğinde bu içerikler yayınlanabilmektedir. Bu noktada sorumluluk ebeveynlere düşmektedir. Ebeveyn denetimlerinin açık olması, çocukların ve gençlerin izledikleri sakıncalı içeriklerin takip edilmesi gerekmektedir. Ancak içeriklere farklı platformlardan da ulaşabilmesi bu denetimi zorlaştırmaktadır. Çocukların ve gençlerin izledikleri içeriklerden etkilenmesini, faydalı unsurları öğrenip zararlı unsurlardan kaçınabilmelerini sağlama amacıyla medya

içerikleri ile ilgili eğitim almaları bu tür içeriklerin etkilerini azaltacaktır. Medya içeriklerinin zararlı etkilerini azaltma amacıyla çocuklara küçük yaştan itibaren medya okuryazarlığı eğitimi verilmesi gerekmektedir. Medya okuryazarlığı eğitimi ile çocuklar ve hatta yetişkinler izledikleri içeriklerdeki zararlı unsurları daha kolay ayırt edebilir ve sakıncalı mesajlardan kaçınabilirler. Bu eğitim okullarda ders olarak verilebileceği gibi kurslarda da verilebilir. Çocukların pedagojik gelişimini destekleme amacıyla medya okuryazarlığı eğitimi çocuklar için zorunlu tutulabilir. Böylece zararlı medya içeriklerine maruz kalınsa bile psikolojik etkileri azaltılabilir.



KAYNAKLAR

- (2000, 30 Ekim), “İşte gerçek Pokemon!” *Milliyet*, <https://www.milliyet.com.tr/the-others/iste-gercek-pokemon-5334938> (Erişim tarihi: 5 Nisan 2023).
- (2005, 24 Mart), "Polat Alemdar'a özendim, öldürdüm" *Vatan*, <https://www.gazetevatan.com/yasam/polat-alemdara-ozendim-oldurdum-49861> (Erişim tarihi: 8 Nisan 2023).
- (2019, 18 Ekim), “Yılda 13 boksör ringlerde hayatını kaybediyor” *BBC News Türkçe*, <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-50095438> (Erişim tarihi: 15 Aralık 2023).
- (2021, 8 Ekim), “Squid Game'de kullanılan ayakkabıların satışı yüzde 7 bin 800 arttı” *Gazete Duvar*, <https://www.gazeteduvar.com.tr/squid-gamede-kullanilan-ayakkabilarin-satisi-yuzde-7-bin-800-artti-haber-1537911> (Erişim tarihi: 12 Haziran 2023).
- (2021, 8 Ekim), Violent ‘Squid Game’ student playground reenactments cause school to issue warning” *New York Post*, <https://nypost.com/2021/10/08/squid-game-student-reenactments-causes-school-to-issue-psa/> (Erişim tarihi: 14 Haziran 2023).
- (2021, 10 Ekim), “Egypt: Schools warn parents about children copying dangerous scenes from Netflix’s Squid Game” *Gulf News*, <https://gulfnews.com/world/mena/egypt-schools-warn-parents-about-children-copying-dangerous-scenes-from-netflixs-squid-game-1.82846940> (Erişim tarihi: 15 Haziran 2023).
- (2021, 11 Ekim), “Ebeveynlere 'Squid Game' uyarısı: Çocuklarınıza izletmeyin” *Cumhuriyet*, <https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/ebeveynlere-squid-game-uyarisi-cocuklariniza-izletmeyin-1875800> (Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).

(2021, 17 Ekim), “Qatar’s schools, psychologists warn of dangerous impact of ‘Squid Game’ on children” *Doha News*, <https://dohanews.co/qatars-schools-psychologists-warn-of-dangerous-impact-of-squid-game-on-children/> (Eriřim tarihi: 14 Haziran 2023).

(2021, 18 Ekim), “Profesörden ‘Squid Game’ tehlikesine karřı uyarı” *Sözcü*, <https://www.sozcu.com.tr/2021/gundem/profesorden-squid-game-tehlikesine-karsi-uyardi-6713735/> (Eriřim tarihi: 12 Haziran 2023).

(2021, 18 Ekim), “Squid Game çılgınlığı yayılıyor: Endonezya'daki bir kafede dizinin tartışmalı oyunları canlandırılmaya başlandı” *NTV*, https://www.ntv.com.tr/galeri/dunya/squid-game-cilginligi-yayiliyor-endonezyadaki-bir-kafede-dizinin-tartismali-oyunlari-canlandirilmaya-baslandi,0oM-r4n0s0GhXD208yVu_Q/QjMa9HktSECiU8b7N06y1w (Eriřim tarihi: 12 Haziran 2023).

(2021, 18 Ekim), “Squid Game izleyen çocuklarda görüldü! Uzmanlardan peş peşe uyarılar...” *Hürriyet*, <https://www.hurriyet.com.tr/dunya/squid-game-izleyen-cocuklarda-goruldu-uzmanlardan-pes-pese-uyarilar-41919852> (Eriřim tarihi: 10 Haziran 2023).

(2021, 29 Ekim), “Squid Game: New York'ta bazı ilkokullarda diziye ait Cadılar Bayramı kostümleri yasaklandı” *BBC News Türkçe*, <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-59086412> (Eriřim tarihi: 11 Haziran 2023).

(2022, 4 Aralık), “Pinterest”. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pinterest> adresinden alındı.

(2023, 14 Aralık), “Netflix”. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Netflix> adresinden alındı.

(2023, 5 Ekim), “Prime Video”. https://tr.wikipedia.org/wiki/Prime_Video alındı.

(2023, 23 Aralık), “Disney+”. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Disney%2B> adresinden alındı.

(2023, 26 Aralık), “BluTV”. <https://tr.wikipedia.org/wiki/BluTV> adresinden alındı.

(2023, 15 Mayıs), “MUBI”. <https://tr.wikipedia.org/wiki/MUBI> adresinden alındı.

(2023, 4 Nisan), “Squid Game”. https://tr.wikipedia.org/wiki/Squid_Game adresinden alındı.

(2023, 2 Aralık), “Squid Game: The Challenge” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, https://en.wikipedia.org/wiki/Squid_Game:_The_Challenge adresinden alındı.

(2023, 1 Ekim), “LinkedIn” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/LinkedIn> adresinden alındı.

(2023, 30 Ekim) “Tumblr” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tumblr> adresinden alındı.

(2023, 1 Aralık), “Reddit” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Reddit> adresinden alındı.

(2023, 10 Aralık), “YouTube” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube> adresinden alındı.

(2023, 15 Aralık), “Twitter” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Twitter> adresinden alındı.

(2023, 17 Aralık), “Instagram” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Instagram> adresinden alındı.

(2023, 23 Aralık), “Facebook” *Vikipedi Özgür Ansiklopedi*, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Facebook> adresinden alındı.

Akbulut, Ö. (2022, 10 Eylül), “Nitel Analizler (İçerik ve Betimsel Analiz)”. <https://docplayer.biz.tr/421042-Nitel-analizler-icerik-ve-betimsel-analiz.html> adresinden alındı.

Akbulut, U. (2013), “Osmanlı Basın Tarihine Bir Katkı: Gazetelerin Yayınlanma Amaçları Üzerine (1831-1876)”, *Turkish Studies*, 8/5: 31-57.

Aksu, T. (2010, 2 Ekim), “Tehlikeli fenomen SMACKDOWN” *Milliyet*, <https://www.milliyet.com.tr/gundem/tehlikeli-fenomen-smackdown-1296337> (Erişim tarihi: 10 Aralık 2023)

Akyıl, G. (2022, 27 Nisan), “Atlı Mızrak Dövüşü: Bir Orta Çağ Sporunun Tarihi”. <https://arkeofili.com/atli-mizrak-dovusu-bir-orta-cag-sporunun-tarihi/#:~:text=Atl%C4%B1%20m%C4%B1zrak%20d%C3%B6v%C3%BC%C5%9F%C3%BC%2C%20C5%9F%C3%B6valyelerin%20birbirlerine,%C3%A7o%C4%9Funda%20g%C3%B6r%C3%BClen%20turnuvalar%C4%B1n%20temel%20etkinli%C4%9Fiydi> adresinden alındı.

Alemdar, K., Erdoğan, İ. (1998), *Başlangıcından Günümüze İletişim Kuram ve Araştırmaları*, Ankara: MY Yayınları.

Arslan, H., Topal, A. (2021), “Çocuk Odaklı Habercilik Üzerine Yeni Medyaya Şiddet, Taciz, Tecavüz, Cinayet Haberleri Üzerinden Eleştirel Bakış: Leyla Aydemir Örneği”, *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 11: 132-159. doi: 10.21733/ibad.897262

Ayan, S. (2006), “Şiddet ve Fanatizm”, *C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 7/2: 191-209.

Bağır, M. (2018), “Aristoteles’in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville”, *Egemia*, 2/2018: 35-55.

Bak, G., Altıntop. M., Bak, A. (2020), George Gerbner'in Genel İletişim Modeli, Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı", *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6/25: 484-492
doi: <http://dx.doi.org/10.31589/JOSHAS.288>

Bandura, A. (1977), *Social Learning Theory*, New Jersey: Prentice Hall.

Başaran, F. (2006), "Bir Teknolojik Yenilik Olarak İnternetin Tarihi: Ulusal Yenilik Sistemi, Kamu Politikaları ve Standartlar", *Kültür ve İletişim*, 9/2: 9-32.

Beyazperde. (2023, 30 Ekim), "Ölümlü Dünya 2", <https://www.beyazperde.com/filmler/film-318337/fotolar/detay/?cmediafile=22044836> adresinden alındı.

Binark, F. M. (2007), "Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorunlar ve Yöntem Sorunu", Binark. F. M. (Ed.), *Yeni Medya Çalışmaları*, Ankara: Dipnot Yayınları: 21-44.

Binark, F. M., Löker, K. (2011), *Sivil Toplum Örgütleri İçin Bilişim İçin Bilişim Rehberi*, Ankara: STGM Yayınları

Binark, F. M. (2014), *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bolat, E. (2023, 11 Temmuz), "Facebook şaşkınlık yarattı: Dünyanın en popüler sosyal medya platformları belli oldu!". <https://shiftdelete.net/populer-sosyal-medya-platformlari-temmuz-2023> adresinden alındı.

Bozkurt, Ö., Hno, H. F., Layek A. (Ed.) (2022), *16. Uluslararası Güncel Araştırmalarla Sosyal Bilimler Kongresi Tam Metinleri*, Recent Academic Studies.

Bulunmaz, B. (2011), "Yeni Medya Eski Medyaya Karşı: Savaşı Kim Kazandı Ya Da Kim Kazanacak?", *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4/7: 22-29.

Burgos, J. (2023, 15 Haziran), “‘Squid Game’ Is Causing White Vans Sales to Spike 7,800%—Get Them Before They’re Gone”. https://www.yahoo.com/lifestyle/squid-game-causing-white-vans-151529805.html?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE2Zkc7TRBhJ-1sGi-igADEYdaKb79rg39aS7anqVVH5WjfS8fp1BxowWddop8R9oyljQOTMSeX_aQ5cofdsFU6n2T3hSB7UHqp1_9A0FJBsvEx59Vi_YQA7XpxI8F5wtb8AY5w2EYRmkMjJUipg6Q_nY0H6SoRM7BRNBeQtwJbQ&guccounter=2 adresinden alındı.

Büyükbaykal, G. (2012), “Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, *İletişim Dergisi*, 28: 31-44.

Can, H. (2006), “Aristoteles’te Katharsis Kavramı”, *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 2: 63-70.

Cantekin, B. (2020, 7 Ocak), “Tarihin İlk Elektronik Bilgisayarı ENIAC”. <https://www.iienstitu.com/blog/tarihin-ilk-elektronik-bilgisayari-eniac> adresinden alındı.

Chandler, D., Munday, R. (2018), *Medya ve İletişim Sözlüğü*, (Çev. B. Taşdemir), İstanbul: İletişim Yayınları.

Çınar, Ö. (2021), “Sosyal Medyada Şiddet”, *Journal of Management Theory and Practices Research*, 2/1: 37-44.

Demirci, B. (2023, 10 Ağustos), “Akıllı Telefonlar Konuştuklarımızı Dinliyor Mu?”. <https://geek.com.tr/rehber/akilli-telefonlar-konustuklarimizi-dinliyor-mu/#:~:text=Evet%2C%20ak%C4%B1l%C4%B1%20telefonunuzda%20gerekli%20izinlere,dinleyebilir%20ve%20bunlar%C4%B1%20analiz%20edebilir> adresinden alındı.

Dikmen, H. (2022), Toplumsal Bir Sorun Olan Şiddet Sorunsalının Medya ile Etkileşimi: Engellenebilir Şiddet, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Dilber, F. (2014), “Kitle İletişim Araçları ve Suç Olgusu”, *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi* 16, Özel Sayı I: 60- 66.
- Dilber, F. (2017), “Kitle İletişim Araçlarında Yer Alan Terör ve Şiddet İçeren Mesajların Bireylerin Davranışlarına Etkisi: Karaman İli Örneği”, *Akademik Bakış Dergisi*, 60: 204-265.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 1. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-1-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 3. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-3-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 4. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-4-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 6. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-6-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 7. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-7-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 8. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-8-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizibox. (2021, 17 Eylül), “Squid Game 1. Sezon 9. Bölüm”. <https://www.dizibox.tv/squid-game-1-sezon-9-bolum-izle/> adresinden alındı.
- Dizilla. (2023, 4 Aralık), “Squid Game: The Challenge 1. Sezon 3. Bölüm”. <https://dizilla.club/squid-game-the-challenge-1-sezon-3-bolum> adresinden alındı.

Dizilla. (2023, 4 Aralık), “Squid Game: The Challenge 1. Sezon 10. Bölüm”. <https://dizilla.club/squid-game-the-challenge-1-sezon-10-bolum> adresinden alındı.

Dolu O., Büker H., Uludağ Ş. (2010), “Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme”, *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4): 54-75.

Doruk Şahin, Ö. (2020), “George Gerbner’in yetiştirme kuramına özgün bir katkı: Kamular türkü söyleyin”, *Etkileşim*, 6: 200-204. doi: 10.32739/etkilesim.2020.6.82

Erdem, M. N. (2020), “Medya İçeriğinde Şiddetin Sunumu Üzerine Argümantatif Bir Çalışma”, *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9/2: 1198-1217.

Erdoğan, İ. (1998), “Gerbner’in Ekme Tezi ve Anlattığı Öyküler Üzerine Bir Değerlendirme”, *Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 1/2: 149-180.

Ereke, Y., Parlayandemir, G. (2020), “Toplumsal Cinsiyet Ekseninde Alternatif Bir Anlatı: Şahsiyet Örneği”, *İNİF E-dergi*, 5/1: 110-128.

Ergüney, M. (2020), “RTÜK’ün İnternet Denetimi: İlgili Mevzuat Üzerine Bir Değerlendirme”, *AJITE: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 11/41: 96-122. doi: 10.5824/ajite.2020.02.005.x

Eroğlu, Y. (2014), Ergenlerde Siber Zorbalık ve Mağduriyeti Yordayan Risk Etmenlerini Belirlemeye Yönelik Bütüncül Bir Model Önerisi, Doktora Tezi, Bursa, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ersöz, B. (2020), “Yeni Nesil Web Paradigması: Web 4.0”, *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 1/2: 58-65.

Flixpatrol. (2023, 20 Mart), “The Most Popular Video Streaming Service in Countries Around The World”. <https://flixpatrol.com/> adresinden alındı.

Freud, S. (2010), *Civilization and Its Discontents*, USA: Martino Publishing.

Garcia-Murillo, M., MacInnes, I. (2002). “The impact of technological convergence on the regulation of ICT industries”, *The International Journal on Media Management*, 5/1: 57-67.

Güneş, A. (2013), “Kil Tabletlerden Elektronik Tabletlere: İletişim Araçlarının Tarihsel Gelişim Süreci”, *E-Journal of New World Sciences Academy*, 8/3: 277-300.

Güngör, N. (2016), *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

Işık, M. (2008) “TV, Çocuk ve Şiddet Araştırmalarında 50 Yıl”, İnceoğlu Y. G., Akıner, N. (Ed.) *Çocuk Televizyon ve Eğitim*, Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları akt. Ulusoy, A. (2008), Televizyon Programlarındaki Şiddet İçerikli Görüntülerin Gençlerin Ruhsal ve Psikolojik Gelişimlerine Etkileri Üzerine Teorik ve Uygulamalı Bir Çalışma: Kurtlar Vadisi Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Kayseri, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İplikçi, H. G. (2015), “İletişimde Temel Modeller ve Kitle İletişim Modelleri”, *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 7/5: 15-25.

İspir, N. B., İspir, B. (2008), “Televizyon Programı İçeriği Dereceleme Sembollerinin Kullanımı ve Ebeveyn Yönlendirmesi”, *Selçuk İletişim Dergisi*, 5/3: 176- 183.

JustWatch. (2023, 5 Şubat), “JustWatch Streaming Charts”. <https://www.justwatch.com/> adresinden alındı.

Kahraman, H. B. (2005), *Cinsellik Görsellik Pornografi*, İstanbul: Agora Kitaplığı akt. Yelmen, M. F. (2018), “Ölümün Pornografisi ve Haber Fotoğrafçılığı Bağlamında Medyadaki Yansımaları”, *Yeni Düşünceler*, 9: 30-44.

- Kahya, Y. (2018), “Medyanın Gençler Üzerinde Sosyal Sapma ve Şiddet Bağlamında Etkileri”, *SDÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 45: 43-57.
- Karaboğa, M. T. (2018), “Medya Çağında Çocuk ve Çocuk Kültürü: Şiddet ve Tüketim Kültürünün Yansımaları”, *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2/2: 1-17.
- Kaye, B. K., Medoff, W. J. (2001), *The World Wide: A Mass Communication Perspectives*, Mountain View, CA: Mayfield Publishing Company akt: Yaşar, M. C., (2017), *İletişim Süreçlerine İlişkin Modeller*, Vize Yayıncılık.
- Kebapçı, R. A. (2001), Televizyon Ana Haber Bültenlerinde Şiddet Olgusu, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılıç, N. (2019), “Geleneksel Medya ile Yeni Medyanın Karşılaştırılması: Kuramsal Bir Analiz Çalışması”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6/36: 227-239.
- Koç, N. E. (2018), “Şiddet İçerikli Dizilerin Popülarite Sebepleri”, *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 2/1: 26-36.
- Kurşun, H. (2016), Medya ve Şiddet Medyadaki Şiddet Olgusunun Toplumsal Hayata Yansıması Hakkında Niceliksel Araştırma: Gaziantep İl Örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. (2003), *New Media: A Critical Introduction*, New York: Routledge.
- Mayer, B. A. (2021), “Kids Are Playing 'Squid Game' at School—Should Parents Be Concerned?”. <https://archive.md/cIZfw#selection-3213.1-3213.69> adresinden alındı.
- McLuhan, M. (1964), *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*, (Çev. Gül Çağalı Güven), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

McQuail, D. (1997), *İletişim Modelleri Kitle İletişim Çalışmalarında* (4. Baskı), Ankara, İmge Kitabevi Yayınları.

Mezda, K. (2021), “Covid 19 Pandemisi Sürecinin Türkiye’deki Sinema Salonlarına Etkisi Üzerine Bir Analiz”, *Egemia*, 8: 72-90.

MrBeast. (2023, 20 Haziran), “Gerçek Hayatta 456.000 Dolarlık Squid Game”. <https://www.youtube.com/watch?v=0e3GPea1Tyg> adresinden alındı.

Mutlu, E. (2005), *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*, Ankara, Ütopya Yayınevi.

Narin, Z. (2021, 6 Nisan), “Kontrolün Sizde Olduğunu Hissettirecek İnteraktif Dizi ve Filmler”. <https://gq.com.tr/dahasi/kontrolun-sizde-oldugunu-hissettirecek-interaktif-dizi-ve-filmler> adresinden alındı.

Netflix (2023, 5 Mayıs), “Dahmer Canavar: Jeffrey Dahmer’ın Hikâyesi”. <https://www.netflix.com/title/81287562> adresinden alındı.

OECD. (2007), “Broadband and The Economy”, (DSTI/ICCP/IE(2007)3/FINAL). (<http://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=DSTI/ICC> P/IE(2007)3/FINAL&docLanguage=En:)

Omrod, J. E. (2020), *Öğrenme Psikolojisi*, (Çev. Ed. M. Baloğlu), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık

Onay, C. Z., Artsın U. (2020), “Şiddet Pornografisi ve Medya”, Akdal, T. (Ed.), *Multidisipliner Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları*, Konya: Literatürk Academia: 235-358.

Oyero, S. O. (2010), *Mass Communication A Book of Readings*, (Ed. Ralph A. Akinfeye), 14-31, Logos: Department of Mass Communication, University of Logos. akt: Yaşar, M. C. (2017), *İletişim Süreçlerine İlişkin Modeller*, Vize Yayıncılık.

Özer, M. A. (2014), “Siyasal İletişimin Etkinliğinde Algılama Yönetiminin Rolü”, *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 3/7: 166-197.

Özgür, G., Yörükoğlu, G., Baysan Arabacı, L. (2007), “Lise Öğrencilerinin Şiddet Algıları, Şiddet Eğilim Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler”, 6. *Ulusal (Uluslararası Katılımlı) Hemşirelik Öğrencileri Kongresi'nde poster bildiri olarak sunulmuştur 26-29 Haziran 2007, İstanbul.*

Özkök, E. (1985), *İletişim Kuramları Açısından Kitlelerin Çözülüşü*, Ankara, Tan Yayınları.

Özyurt, C. (2017), *Küreselleşme Sürecinde Kimlik ve Farklılaşma*, İstanbul, Açılım Kitap.

Özyürek, A. (2017), “Çocuğa Yönelik Şiddete Duyarlık Ölçeği Geliştirme Çalışması”, *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7/2: 462-472.

Park, S. E. (2019), “Technological Convergence: Regulatory, Digital Privacy, and Data Security Issues”, (Congressional Research Service). https://www.everycrsreport.com/files/20190530_R45746_461fe45bf0ce4a3f25e8d1a507c308fee4d5bfd4.pdf

Polat, O. (2016), “Şiddet”, *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 22/1: 15-34.

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. “Hakkımızda”, <https://www.rtuk.gov.tr/hakkimizda/1749> (Erişim tarihi: 26 Aralık 2023).

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. (2016), Üst Kurul Kararları No: 31. <https://www.rtuk.gov.tr/UstKurulKarar/Detay/8039> (Erişim tarihi: 11 Kasım 2023)

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu ile Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumundan (2019, 1 Ağustos), “Radyo, Televizyon ve İsteğe Bağlı Yayınların İnternet Ortamından Sunumu Hakkında Yönetmelik” *Resmî Gazete* <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2019/08/20190801-5.htm> (Erişim tarihi: 10 Aralık 2023)

Sarı, Ü., Türker, H. (2021), “Dijital Platform Kullanıcılarının İzleme Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma: Netflix Örneği”, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21/1: 59-80.

Signorielli, N. (1993), “Television and Adolescent’ Perceptions About Work”, *Youth and Society*, 24/3: 314-41 akt. Özer, Ö. (2005), “Yetiştirme Kuramı: Televizyonla Yaşamının İdeolojik Kültürel Sonuçlarına Yönelik Yapılan Araştırma”, *Sosyal Bilimler Dergisi*, 1: 75-108.

Şevik, E. (2015), Yeni Medya ve Nefret Söylemi: Yeni Medyada Cinsel Yönelim Temelli Nefret Söylemi Üzerine Bir İnceleme, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tannenbaum, P. H., Zillmann, D. (1975), “Emotional Arousal in the Facilitation of Aggression Through Communication”, *Advances in Experimental Social Psychology*, 8: 149-192.

Tathioğlu, S. S. (2021), “Öğrenmeye Sosyal-Bilişsel Bir Bakış: Albert Bandura”, *Sosyoloji Notları*, 5/1: 15-30.

Turna, M. (2020), “Kaşağı Hikâyesinin Psikanalitik Edebiyat Kuramına Göre İncelenmesi”, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 20/1: 189-206.

Ulusoy, A. (2008), Televizyon Programlarındaki Şiddet İçerikli Görüntülerin Gençlerin Ruhsal ve Psikolojik Gelişimlerine Etkileri Üzerine Teorik ve Uygulamalı Bir Çalışma: Kurtlar Vadisi Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Kayseri, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Uyar, T. (2019, 2 Aralık), “Medya Nedir? Ne İçin Kullanılır?”. <https://www.iienstitu.com/blog/medya-nedir> adresinden alındı.

Uzunaslan, A. (2005), “Antik Roma’da Gladyatör Oyunları”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12: 15-58.

Ünlüer, O. (Ed.), (2013), *Medyada Temel Ayrımlar ve Etiğe İlişkin Değerler*, Anadolu Üniversitesi Yayınları akt. Katıtaş, S., Seylim, E., Demirkan, S. (2022), “Medya Etiği ve Medya Okuryazarlığı Eğitimi Üzerine Bir İnceleme”, *Alanyazın Eğitim Bilimleri Eleştirel İnceleme Dergisi*, 3/1: 153-175.

Wood, R., Bandura, A. (1989), “Social Cognitive Theory of Organizational Management”, *Academy of Management Review*, 14/3: 361-384.

Yavuz, S. (2014), Şiddetin Sosyo-Kültürel Kaynakları ve Medya Metinleri Aracılığıyla Sunumu, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yemen, S. (2021), Şiddetin Sosyal Medya Üzerinden Yayılması: Emine Bulut Cinayeti, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yener, Ş. (2023), “Şiddet, Şiddet Türleri ve Okulda Öğretmene Yönelen Şiddet”, *İçtimaiyat*, 7/1: 278-294.

Yeşilyaprak, B. (Ed.), (2003), *Sosyal Öğrenme Kuramı, Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Yıldız, D. E. (2017), *Davranışlarımız ve Biz* (1. Baskı), İstanbul: Pozitif Yayınları.

Yılmaz, M. (2016), “İletişim Kuramları Çerçevesinde Âşık Edebiyatı, Âşıklar ve Âşık Muhitleri” *Bartın Üniversitesi Uluslararası Edebiyat ve Toplum Sempozyumu 28-30 Nisan, 2016*, 221-230.

Yoloğlu, N. (2019), “Yakınsama (Convergence) ve Çapraz Medya (Crossmedia) Stratejisinin Medya Sektöründe Yansımaları”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7: 1449-1464.

Zeyn. (2020, 23 Ocak), “Ted Bundy'nin İdam Edilmeden Önceki Son Konuşması (Türkçe Altyazılı)”. <https://www.youtube.com/watch?v=iN6IUEdpzHk> adresinden alındı.

Zillmann, D. (2008), “Excitation Transfer Theory”, *The International Encyclopedia of Communication* akt. Berna, L. T. (2021), Erken Dönem Uyumsuz Şemaların ve Şema Modlarının Saldırganlık Türleri Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Zorlu, Y. (2016), “Medyadaki Şiddet ve Etkileri”, *Humanities Sciences*, 11/1: 13-32. doi: <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2016.11.1.4C0200>