



Humanities Sciences
ISSN: 1308 7320 (NWSAHS)
ID: 2016.11.1.4C0200

Status : Original Study
Received: December 2015
Accepted: January 2016

Yaşar Zorlu

Erciyes University, yzorlu@erciyes.edu.tr, Kayseri-Turkey

<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2016.11.1.4C0200>

MEDYADAKİ ŞİDDET VE ETKİLERİ

ÖZ

Medya başta televizyon, akıllı telefon ve bilgisayar gibi araçlarıyla gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Ancak, özellikle televizyon dizileri ve haberleri, çizgi filmler, filmler, bilgisayar oyunları vb. ile şiddet içeren çok sayıda unsur, başta çocuklar ve gençler olmak üzere toplumun her kesimine sunulmaktadır. Böylece insanlar gerçek hayatta olduğundan çok daha fazla kavga, cinayet, intihar, gasp, darp, cinsel taciz, işkence gibi çeşitli şiddet olaylarına medya içeriklerinde tanık olmaktadır. Araştırmalar uzun süre şiddet içeren medya ürünleriyle vakit geçiren bilhassa çocuklar ve gençlerin olumsuz etkilendiklerini, şiddeti içselleştirdiklerini göstermektedir. Ancak, daha tehlikelisi, medyanın şiddeti öğretmesi, gerçek yaşamda toplumu şiddet karşısında duyarsızlaştırmasıdır. Ülkemizde de özellikle çocuklar, gençler ve kadınların televizyon karşısında ve internet ortamında saatlerce kaldıklarını araştırmalar ortaya koymaktadır. En popüler kitle iletişim aracı olan televizyon programları ve bilgisayar oyunlarındaki şiddete odaklanan bu çalışmanın amacı da; masum gibi görünen program ve oyunlara dikkat çekmek, şiddeti olağanlaştıran medya içeriklerine toplumun eleştirel bakmasına katkı sağlamaktır.

Anahtar Kelimeler: Medya, Şiddet, Televizyon, Bilgisayar Oyunları, Şiddetin Olağanlaştırılması

VIOLENCE IN MEDIA AND ITS EFFECTS

ABSTRACT

Media, undoubtedly television, smart phone and computer, has become the inseparable part of daily life of many people. However, various forms of violence are offered to children, young viewers and other members of society through video games, TV serials, news, cartoons and movies. In this way, the viewers are frequently exposed to murder, fight, suicide, torture, sexual abuse through contents of media. The research proves that especially the young people and children who are always busy with means of media involving violence contents are negatively influenced, and they tend to internalize the violence. The most important factor that needs to be mentioned here is that media offers violence to people and it becomes quite normal for them. Thus, they turn out to be indifferent to violence. The research also shows that children, the young people and women in our country spend a great amount of their daily life watching television and surfing on the net. This study portraying the violence in video games and TV programmes aims to focus on their effects, which seem to be harmless and have no real function in violating the society. Moreover, it is intended that, through this study, society should be able to criticize the media contents.

Keywords: Media, Violence, Television, Computer Games, Public Acceptance of Violence



1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Günümüzde medya geniş anlamıyla ele alındığında başta televizyon olmak üzere bilgisayar/internet, gazete, sinema, cd, video, billboardlar, afişler gibi çeşitli araçlarıyla yaptığı yayınlarda yoğun şekilde şiddet içerikli unsurlar barındırmaktadır. En yaygın kitle iletişim aracı olan televizyonda haberler, diziler, çizgi filmler, filmler, direnç yarışmaları, müzik klipleri gibi popüler programlarda sürekli olarak şiddet öne çıkan unsurlar arasında bulunmaktadır. Pek çok gazetenin genellikle üçüncü sayfaları tecavüz, cinsel taciz, intihar, cinayet, soygun vb haberleri içermektedir. Bilgi teknolojisinin baş döndürücü hızlı gelişmeleriyle televizyon gibi artık günlük hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelen bilgisayar ve internette de en basit çocuk oyun siteleri ve pek çok dijital oyunlar, haber siteleri vb. hatta bu içerikleri sunabilecek kapasiteye sahip cep telefonları da yoğun şekilde şiddet unsurlarıyla insanların karşısına çıkmaktadır.

Jean Baudrillard'ın belirttiği gibi gündelik yaşama küçük dozlar halinde aşıl原因an şiddet; kitle iletişiminin özünü oluşturan "gündelik haberler, cinayetler, devrimler, nükleer ya da bakteriyolojik tehlike" tarafından beslenir (akt. Çakır, 2008:165). Bu bağlamda diğer kitle iletişim araçlarına göre sahip olduğu etkinliğinden dolayı neredeyse medya ile eşleşen televizyonun (Kejanlıoğlu, 2005:83) etkileri; çocuklar ve gençler tarafından yoğun bir şekilde izlendiğinden daha çok tartışılmaktadır. Çocuğun yaşı, televizyonda hangi programları seyrettiği, ne kadar süre televizyon önünde kaldığı, kimlerle bu süreci paylaştığı gibi pek çok etken televizyon-çocuk etkileşiminde rol oynamaktadır. Nitekim televizyonda olduğu gibi internet erişimiyle multimedya özelliği taşıyan bilgisayar veya akıllı telefon vb. kitle iletişim araçlarına gündelik yaşamlarında saatlerce vakit ayıran çocuk ve ergenler beden ve ruh sağlığı bakımından ciddi riskler taşımaktadırlar (Kara, 2011:33 ve 4). Nitekim araştırmalar; medya yayınlarının anti-sosyal davranışları ve şiddeti desteklemesiyle özellikle çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yaptığını ortaya koymaktadır (Akt. Palabıyıkıoğlu, 1997:124; Marshall, 1999:485). Ancak bu konudaki daha çarpıcı bulgu ise araştırmaların; şiddet içerikli davranışlar ile medya karşısında geçirilen süre arasında bağ bulunduğunu göstermektedir.

Medyanın yeni araçlarından olan internet de; önce gelişmiş ülkelerde, çok geçmeden 1990'ların ortalarından itibaren Türkiye'de yaşam biçimini değiştirmeye başlayan bir olgu haline gelmiş, başta çocuk ve gençlerin yoğun ilgisini çekmiştir. Ancak konusu ve içeriği doğrudan şiddet ve cinsellik üzerine kurulu bilgisayar oyunlarından başka; çocuklar internette, basit oyun sitelerini tıkladıklarında bile karşılarında seks, pornografi, ırkçılık, uyuşturucu, alkol, çeşitli silahlar, bomba yapımı gibi konularda siteler açılmaktadır (Tuncer, 2001:427-429). Çocukların bunları merak ederek okuması veya izlemesi beklenen bir durumdur. Tüm masumiyetleriyle her türlü etkileşime açık olan çocuklar, bu tür olumsuz görüntülerden hiç şüphesiz etkileneceklerdir (Tuncer, 2000:208). Dolayısıyla 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. Böyle bir yapıda iletişim teknolojileri şiddetin araçlarından birine dönüştüğü gibi (Çakır, 2008:161) bireylere şiddeti nasıl uygulayacaklarını da öğretmektedir.



Bu yüzden 1980'lerin sonlarından itibaren, küreselleşmeyle ve teknolojik gelişmelerle birlikte medyanın gittikçe artan söz konusu olumsuz güçlü etkilerine karşı; izleyicilerin korunması ve medya okuryazarlığı eğitiminin önemi ve gerekliliği tartışılmaya başlanmıştır. Zira artık dünyamız, yazılı, görsel ve işitsel tüm medya araçlarının yayınları ile donatılmış bir dünyadır. Böyle görsel bir dünyada etkin bir birey olarak yaşayabilmek için yeni iletişim becerileri kazanma gereği ortaya çıkmaktadır (Türkoğlu, 2007:95).

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Günlük hayatta özellikle şiddet olaylarında ve şiddet içerikli davranışlardaki artışta medyanın önemli bir etkisi olduğuna dair tartışmalar gündemden düşmemektedir. Zira medyanın artık günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesiyle birlikte; insan davranışlarını da etkileme gücüne sahip olduğuna dair toplumda son zamanlarda genel bir kanaat bulunmaktadır (Palabıyıkçıoğlu, 1997:123; Uysal, 2006:121; Sim; 1996:127 ve 130). Çünkü yoğun şekilde takip edilen medya, kişinin algılamaya süzgecinin ve bilişsel çerçevesinin oluşmasında çok önemli bir role sahip bulunmaktadır (Yüksel, 2005:42). Ayrıca başta televizyon olmak üzere medya araçları; topluma sundukları içeriklerin malzemesini gerçek dünyadan alırlar ve bu malzemeyi kendi bakış açılarına ve çıkarlarına göre işleyerek kendilerine has bir dünya kurgularlar. Bundan dolayı insanlar televizyonda gerçek dünyayı izlemezler. İzledikleri; gerçek dünyadan bir takım unsurlarla ve bu unsurların temsilleriyle kurulan bir dünyadır. Kısacası medyanın gösterdiği dünya, gerçek dünyanın yerine kurgulanan bir dünyadır (Mutlu, 2005:411).

Bu çalışma da, gerçeğe sanalın birbirine karıştığı medyanın sunduğu şiddetin; gündelik yaşamda içselleştirdiğini ve toplumda şiddete karşı duyarsızlaşmaya yol açtığını televizyon ve dijital oyunlara odaklanarak irdelemektedir. Çalışma, özellikle televizyon ve internet ortamında masum gibi görünen fakat hiç de masum olmayan program ve oyunlara dikkat çekmek amacı taşımaktadır. Çalışmada medya ile şiddet arasında sıkı bir bağ bulunduğunu gösteren Türkiye'de yapılan bazı alan araştırmaları değerlendirilmiş, yine bu kapsamda söz konusu bağı teyit eden ABD'de gerçekleştirilen kimi araştırmalara da atıf yapılmıştır.

3. MEDYA VE ŞİDDET (MEDIA AND VIOLENCE)

Medyanın en çok tartışılan ve en çok üzerinde araştırma yapılan başlıca birkaç konusundan biri de şiddet konusudur. Şiddet dar anlamıyla; insanların bedenine yönelik fiziksel güç kullanmak suretiyle saldırmak, vurmak, sert ve acı verici eylemlerde bulunmaktır. Geniş anlamıyla ise şiddet; gerek fiziksel gerekse ruhsal olarak insanın bir bütün olarak kişiliğine yönelik fiziksel ve ruhsal tüm saldırılar ile benimsediği değerlerine ve inançlarına yapılan baskıları ifade etmektedir (Yüksel, 2005:39-40). Başka bir ifadeyle şiddet bireyin bedensel ve ruhsal açıdan zarar görmesine, yaralanmasına veya sakat kalmasına neden olan bireysel ve toplu hareketlerin tamamını kapsar (Aktaş, 2008:151). Bu açıdan şiddetin; hakaret etmek, aşağılamak, incitmek gibi psikolojik (Uysal, 2006:122), intihar girişimleri, kendini yaralama gibi bireyin kendisine yönelik türleri bulunmaktadır (Oktik, 2008:200; Mil ve Şanlı, 2015:233). 1967'den itibaren her yıl önde gelen Amerikan televizyon kanallarının prime time ve hafta sonu programlarından alınan örneklemelerin çözümlemesini yapan George Gerbner ve arkadaşları ise şiddeti; "fiziksel zarar veya ölüm içerecek şekilde kişinin kendisine veya başkalarına yöneltilen fiziksel güç kullanımı veya tehdidi" olarak tanımlamışlardır (Giddens, 2000:394).

Şiddet medyadan asırlarca önce hikâye anlatımında önemli bir unsur olarak yer almıştır. Mısır, Sümer, Babil halklarının tümü şiddet



olaylarını resmetmişler, Eski Ahit kitapları da; savaş, soykırım, insan kurban etme gibi hikâyeler aktarmıştır (Trend, 2008:21-2). Medyada ise şiddet sunumunun sinemadan önce başladığı ileri sürülmektedir. Zira hikâye anlatımlarında şiddet önemli bir unsur olarak kullanıldığı gibi erken tiyatro eserlerinden beri de şiddet bazı oyunlarda yer almaktadır. İlk kitle iletişim aracı gazetenin de neredeyse şiddet haberleriyle başladığı belirtilmektedir. Bu bağlamda ABD’de halkın şiddet suçları hikâyelerine merakını gidermek için Ulusal Polis Gazetesi yayınlanmaktadır (Özer, 2010:11). Bugün de medyada şiddet; kitlelere seyirlik bir eğlence malzemesi olarak bol bol sunulmaktadır (Uysal, 2006:121).

Özellikle televizyon gibi görsel medya araçlarında; şiddeti popülerleştiren, şiddet örnekleri sunan, şiddeti bir model olarak gösteren programları sık sık görmek mümkündür. Medyada şiddet; bu programlar ile farklı biçimlerde başta çocuklar ve gençler olmak üzere toplumun her kesimine sunulmaktadır. Araştırmalar, haberlerde verilen bombalama, patlama, doğa felaketleri, cinayet ve çeşitli şiddet içeren görüntülerin çocuklar üzerinde yıkıcı etkiler bıraktığını göstermiştir (Kara, 2011:36-45; Sözen, 2008:80-82). Fakat medyanın bu konudaki en sinsi ve tehlikeli etkisi, gerçek yaşamda bireylerin şiddet karşısında duyarsızlaşmasına yol açması ve şiddeti normalleştirmesidir (Semerci, 2008:51).

Medya ile şiddet olgusu arasında doğrudan bir bağ bulunduğu görüşüne katılmayan Medyada Şiddet Efsanesi’nin yazarı David Trend de medyadaki şiddetin, daha yıkıcı bir şey yaptığını belirtmekten kendini alamamaktadır: “medyada şiddet, insanları şiddet dolu bir dünyada yaşadıklarına ve dünyayı daha güvenli hâle getirmek için şiddetin gerekli olduğuna inandırır.” (Trend, 2008:80).

Medya insanların gündelik yaşamlarında sürekli çeşitli şiddet türleriyle karşılaşacağı bir sendroma yol açması yanında, korku ve dehşet saçan ekranlardaki sanal şiddet sunumları; bir boşalma, bir arınma aracına dönüşmekte, bu durum giderek şiddetin ve suçun kanıksandığı, onaylandığı ve şiddete yönelimin kolaylaştığı sert bir iklime yol açmaktadır (Çakır, 2008:167). Zira şiddet içerikli medyanın tüketimi çoğunlukla bir grup etkinliği olduğundan film veya oyun bittiğinde deneyim sona ermeyip sohbet konusu olmaya devam eder. Özellikle katılımcılardan rakiplerini vurmaları beklenen bilgisayar oyunlarında da şiddet, sanal ortamda da olsa haz alınarak öğrenilir ve uygulanır. Hatta şiddet imgelerine dayanabilme yeteneği akranlar arasında genç bir erkeğin gücünün veya olgunluğunun ölçütü sayılır (Trend, 2008:53). Dolayısıyla medyada yer alan şiddet olgusu ve sanal şiddet deneyimleri şiddetin içleştirilmesine yol açabilmektedir.

Bazen medyadaki şiddet görüntülerinin; izleyicinin kendisini kahramanla özdeşleştirerek şiddet eğilimini tatmin ettiği ve bundan dolayı medyanın şiddeti azaltıcı bir rol oynadığı iddia edilse de araştırmalar; medyanın daha çok şiddeti tetikleyici ve öğretici bir işlev gördüğünü ortaya koymaktadır (Palabıyıköçlü, 1997:124). Zira döngüsel olarak şiddet; toplumsal yaşamda ne kadar artıyorsa yoğun şiddet barındıran filmlere ve diğer programlara talep de paralel olarak artmaktadır. Bir araştırmaya göre; “Kurtlar Vadisi” dizisinin tüm bölümlerini babasından hiç dayak yemeyen öğrencilerin sadece %25’i izlerken babasından dayak yiyen öğrencilerin ise %56’sı izlemiştir (Gümüş, 2006:57). RTÜK’ün ilk öğretim çağındaki öğrencilerin televizyon izleme eğilimlerine yönelik yaptırdığı araştırmada da bu çağdaki çocuklar arasında en çok sevilen televizyon kahramanları olarak Spider Man (Örümcek Adam) ve Polat Alemdar öne çıkmaktadır (2006a:19 ve 51). Dolayısıyla medyada şiddetin sık sık gösterilmesiyle bu olgu azalmadığı gibi aksine daha da yaygın hale gelmekte, toplumda şiddete karşı



duyarsızlaşma artmaktadır. 1979'dan beri Afganistan'da, 1990'ların başından beri Irak'ta, son yıllarda da Suriye gibi dünyanın az gelişmiş ülkelerinde süren savaşlarda milyonlarca sivilin ölümüne ve sakat kalmasına yol açan şiddete karşı uluslararası toplum ciddi bir tepki göstermemektedir.

İnsanlığın bu vahşetler karşısında umursamaz tutumunda, savaşların ve şiddet uygulamalarının kanıksamasında medyanın dizi film yayınlar gibi sürekli savaş görüntüleri sunması, savaşın yarattığı şiddetin izleyicilerde "Kaç tane bomba atıldı; aaa bak nasıl parladı!" şekline dönüşmesinin önemli payı bulunmaktadır (Semerci, 2008:52). Örneğin bu bağlamda katliamları bir seyre dönüştüren televizyon, seyir ve boşalmanın iç içe geçerek dış tehdidin, korkunun, rutinin, pasifliğin ve çaresizliğin dayatıldığı bir yola dönüşmüştür (Çakır, 2008:173).

Bunun yanında medyanın şiddetle ilgili algıları etkilediği de bilinmektedir. Kadına yönelik şiddette, özellikle de cinsel şiddette; televizyon showlarının ve filmlerin önemli etkisi vardır. Zira medyada şiddete maruz kalanın; her önüne gelenle beraber olan birisi olarak sunulduğu, suçun şiddete maruz kalana aitmiş gibi gösterildiği, yine tecavüzcünün psikolojik ve biyolojik olarak cinsel dürtülerine karşı koyamadığına dair adeta mazeret gibi yanlış görüşler ileri sürüldüğü olmaktadır (Kara, 2011:45). Bu açıdan bakıldığında, medyada en çok istismar edilen kesim kadınlardır. Yine fiziksel ve cinsel şiddet açısından kadın cinsiyetinden sonra belki en fazla medyanın olumsuz etkilerine maruz kalanlar ise çocuklardır. Bu bağlamda medya karakterlerinin model alınması, onlarla özdeşim kurulması çocuklar ve gençlerin hatta yetişkinlerin bile öğrenme süreçlerini etkilediği yaygın olarak kabul edilmektedir. Eğitimciler düşünce, tutum ve değerler açısından iyi model olmanın yararlı etkilerini belirttikleri gibi gücün, saldırganlığın, şiddetin medya karakterleri yoluyla model olarak sunulmasının da; özellikle çocuk ve gençleri bu davranışları meşru görmeleri yönünde etkilediğini kabul etmektedirler (Uysal, 2006:124 ve 5). Nitekim ilköğretim çağındaki çocukların bir kısmı büyüdüklerinde Polat Alemdar gibi olmak istediklerini belirtmişlerdir (RTÜK, 2006a:20 ve 62). Bu bağlamda medya-şiddet ilişkisini inceleyen ve 51.000 katılımcı üzerinde gerçekleştirilen 280 ayrı çalışmanın meta analizini yapan bir çalışma (Dolu vd., 2010:58 ve 9), medyada yer alan şiddetin; şiddet içerikli medyayı yoğun olarak takip eden gerek çocuklarda gerekse yetişkinlerde şu dört ana olumsuz etkiye neden olduğunu ortaya koymuştur:

- Saldırganlık ve şiddete eğilimde artışa ve huysuzluğa yol açmaktadır.
- Medyadaki şiddet izleyicileri çevrelerini ve dünyayı daha korkulacak bir ortam olarak algılamaya ve kendilerini silah veya kesici-delici alet taşıyarak korumaya yönelik tedbirler almaya yönlendirmektedir. Bu durumda da medyadaki şiddet gerçek hayata taşınmış olmaktadır.
- Medyadaki şiddet insanlarda çevrelerindeki şiddet olaylarına veya şiddet mağdurlarına karşı duyarsızlaşma ve vurdumduymazlık meydana getirmektedir.
- Daha çok şiddet içerikli materyale ulaşma ve izleme isteğini arttırmaktadır. Bu tür sonuçlara ulaşan ve medya-şiddet ilişkisi üzerinde duran pek çok bilimsel çalışma genel olarak; medyada yer alan şiddet içerikli unsurların olumsuz etkilere yol açtığı konusunda hemfikirdirler.

Buna karşın medya ise; çeşitli ürünlerinde veya programlarında şiddet unsuru bakımından çocuk-yetişkin ayrımı yapmamaktadır. Bilim kurgu filmleri, çizgi filmler, haberler, diziler, sinema filmleri sürekli şiddet içeren görüntülerle izleyiciyle buluşmaktadır. Görsel



olarak yaşananların da insanları etkilediği bir gerçektir (Uysal, 2006:122; Palabıyıköğlü, 1997:124).

3.1. Televizyon ve Şiddet (Television and Violence)

Türkiye’de 1990’ların başından itibaren özel-ticari televizyon yayıncılığının başlamasıyla medya ve şiddet ilişkisine dair yapılan araştırmalarda şiddete en fazla televizyonlarda yer verildiği saptanmıştır. Çünkü Türkiye’de 1990’ların başından itibaren özel-ticari televizyon yayıncılığının yaygınlaşmasıyla birlikte “reality show”lardan haberlere kadar hemen her programda kanlı, küfürlü sahneler ekranlara hâkim olamaya başlamıştır (Palabıyıköğlü, 1997:123-4). Buna karşın araştırmalar gerek çocuklar ve gerekse yetişkinler için televizyonun en önemli boş vakit geçirme aracı olduğunu göstermektedirler. Türkiye’de gerçekleştirilen araştırmalar televizyona oldukça fazla vakit ayrıldığını göstermektedir. Örneğin 2006’da RTÜK’ün yaptırdığı 1719 ilköğretim öğrencisinin katıldığı bir araştırmada boş zaman etkinliklerinin dağılımında kitap okumakla (%64.9) televizyon seyretmek (%64.6) oranları neredeyse aynı derecede çıkmıştır (2006a:3, 17 ve 23). RTÜK’ün yaptırdığı bir başka araştırmada, Türkiye’de genel olarak kadınların günlük televizyon izleme ortalaması 4.43 saat iken, %20’lik bir kesim ise gün içinde 6 saat veya daha fazla televizyon izlemektedir (2007:7 ve 31). Örneklem olarak Konya’nın alındığı 18-75 yaş aralığında kadın-erkek cinsiyet dağılımının dengeli olduğu bir araştırmada, günlük ortalama televizyon izleme süresinin 4 saat civarında (3.71.saat) olduğu saptanmıştır (Çakır ve Çakır, 2010:146, 157). RTÜK’ün Türkiye genelinde yaptırdığı bir diğer araştırmada da Türkiye’de gerek hafta içi ve gerekse hafta sonu televizyon izleme ortalaması 5 saati aşmaktadır. Ayrıca araştırmaya katılanların yaklaşık %19’u ise hafta içi 10 saat ve daha fazla televizyon izlediklerini belirtmektedirler (2006b:15, 44 ve 48). RTÜK’ün vardığı bu sonuçların çocukların da televizyon izleme süreleri yetişkinlerinkine yakın görünmektedir (Uysal, 2006:121 ve 2; RTÜK, 2006a: 18 ve 39). Bunda televizyonun çok kolay ulaşılabilir ve yaygın olması, okuma-yazma gerektirmemesi, görsel-işitsel olmasının büyük etkisi bulunmaktadır (Uysal, 2006:121 ve 2). Bu kapsamda çok sayıda araştırma, özellikle televizyon izleme alışkanlıkları ve süreleri ile şiddet eğilimi gösterme arasında bir ilişki bulunduğunu göstermektedir (Şahin, 2011:46; Büyükbakkal, 2007:39-40; Palabıyıköğlü, 1997:124-125).

Bu araştırmaların yanı sıra 1950’lili ve 1960’lı yıllarda bile televizyon programlarının insan davranışları, özellikle çocuklar üzerine etkileri hakkında araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmaların çoğunluğu da televizyon programlarının suç ve şiddet eğilimlerine etkisi üzerine olup yine bunların çoğu Amerika’da gerçekleştirilmiştir (Giddens, 2000:394). ABD’de 1954’de televizyonda şiddeti araştıran iki ayrı çalışma başlatılmış ve her iki araştırma da televizyonda özellikle çocuk programlarında yoğun şekilde şiddet unsurunun bulunduğunu göstermiştir (Özer, 2010:11). 1967’den itibaren ise her yıl önde gelen Amerikan televizyonlarının prime time ve hafta sonu programlarından alınan örneklemelerin çözümlemeleri yapılarak şiddete yönelik tespitler yapılmıştır. Bu araştırmaya göre; televizyon dramları yüksek düzeyde şiddet içermektedir. Bu tür programların %80’i, saat başına 7.5 şiddet olayı oranıyla şiddet içerdiği gözlenmiştir. Yine çocuk programları öldürme olayını daha az gösterse de yüksek seviyede şiddet sergilemektedir. Özellikle de çocukların yoğun ilgi gösterdikleri çizgi filmler; diğer bütün televizyon programlarından daha fazla şiddet unsuru ve olayını içermektedir (Giddens, 2000:394).

Yine ABD’de televizyona yönelik 1993-2001 yıllarını kapsayan bir araştırmada her yıl ‘prime time’da gösterilen programların %60’ında bazı



şiddet unsurları bulunduğu görülmektedir (Azak, 2004:31). Bu programlarda şiddet içeren görüntülerin yılda on bin saati bulunduğu kaydedilmektedir. Yine her bölümünde onlarca şiddet sahnesi bulunan diziler ve filmlerden başka en çok izlenen ana haber programlarının da %31'inin şiddet içerikli olduğu belirtilmektedir (akt. Gümüş, 2006:56). Türkiye'de gerçekleştirilen araştırmalara göre de Türk televizyonlarındaki şiddet ve saldırganlık dozu dünya televizyonları ile paralellik göstermektedir. Televizyonda gösterilen şiddet eylemleri %47 ile daha çok iki kişi arasında geçmekte, on saniye kadar sürmekte ve şiddet eylemlerinin yarıya yakını bir silahı da içermektedir. Söz konusu eylemlerin %64'ü kentlerde yaşanmaktadır (Adak, 2004:31).

Amerika'da Ulusal Televizyon Şiddet Araştırması (NTVS)1997'de televizyonun insanları, şiddete teşvikten ziyade, şiddetin normal bir sorun çözme yolu olduğuna ikna etmesinin daha mümkün olduğu sonucuna varmıştır. Bunun yanında medyada gösterilen şiddetin, insanlara şiddetin her yerde olduğu, bu yüzden korkuya kapılmaları gerektiğine inanmalarına yol açacağı yönünde uyarıda bulunmuştur (Trend, 2008:42).

Aile Araştırma Kurumu tarafından iki özel kanal (ATV ve SHOW TV) üzerinde yapılan bir çalışmaya göre de şiddet içeren yayınların %78.3'ünde kurgusal şiddete rastlanmaktadır. Şiddet içeren programların türü ise şöyle sıralanmaktadır: Yerli filmler/diziler %23.3, reality showlar %21.7, yabancı filmler/diziler %20, haberler %10, müzik programları %5, spor programları %5, haber programlar %3.3, magazin programları %1.7, ve diğer programlar %10 oranında şiddet barındırmaktadır. Şiddet içeren programların en yoğun yayınlandığı yayın kuşağı ise %38.3 oranıyla prime-time kuşağıdır. Özellikle prime-time'de şiddet içeren programların yayınlanması, yaş ve cinsiyet gözetmeksizin herkesin bu tür yayınlara maruz kalması demektir. Bu durum özellikle çocuklar açısından tehlikeli sonuçlar doğurabilmektedir (Adak, 2004:31). Çünkü televizyonun izleyiciler üzerindeki etkilerini araştıran çalışmalar; genel olarak izleyicilerin seyrettikleri karşısında edilgen ve ayırım yapamaz olduklarını ileri sürmektedir (Giddens, 2000:395). Endüstriyel bir sektör olan medya; ticarî çıkarlarıyla hareket ettiğinden, reyting uğruna şiddet ve cinsellik gibi güçlü uyarıcılara başvurmaktadır (Şahin, 2011:45). Seyirciyi ekranlara çekmenin yolunu şiddetin dozunu arttırmaktan geçtiğini keşfeden "gerçeğin şovcuları" sıradan insanların trajedilerinden göz yarıcı dramalar üretmektedirler (Sim, 1996:130). Bu kapsamda futbol yorumu yapan spor programlarına da işaret etmek gerekir. Reyting adına yorumcular kavgacı, hırçın üsluplarıyla taraftarları şiddet ve saldırganlığa sevk etmekte, tribünleri, saha içini ve dışarıyı ciddi derecede etkilemektedirler (Mil ve Şanlı, 2015:239).

Ülkemizde, televizyonun en çok izlenme saatlerinde gösterilen Arka Sokaklar, Kurtlar Vadisi, Küçük Sırlar, Deli Yürek, Behzat Ç gibi dizilerde yönetmenlerin "günlük hayatın gerçekleri" diye öne sürdükleri entrika, şiddet ve işkence olaylarını tüm detaylarıyla gösterilmekten kaçınmamaktadırlar. Bu dizilerdeki olaylar, temalar ve karakterler; genelde gündelik hayatla ilişkilendirildiğinden izleyiciler üzerinde oldukça etkili olmaktadır. Bu yüzden aileler birçok dizi kahramanlarının adını çocuklarına isim olarak verebilmektedirler (Geçer, 2013:101).

Yine izleyiciler çeşitli televizyon programlarında çok sayıda tecavüz, bombalama, soygun, öldürme, işkence, kavga, trafik terörü, tehdit, intihar, çevreye zarar verme gibi görüntülerle karşılaşmaktadır. Bu tür içeriklere sahip programlarda izleyiciler tarafından rağbet gördüğünden yüksek reyting de; şiddet ve cinselliğin yoğun şekilde işlenmesine başlanmaktadır (Sim, 1996:130; Geçer, 2013:90). Bundan dolayı izlenme oranlarını sürekli yüksek tutmak için televizyon programlarında şiddet ve cinsellik sık sık kullanılmaktadır.



Böylece insanlar gerçek hayatta olduğundan çok daha fazla kavga, cinayet, gasp, darp, cinsel taciz, işkence gibi çeşitli şiddet olaylarına çeşitli televizyon programlarında tanık olmaktadır. Oysaki televizyon gerçek dünyanın bir yansıması değildir. Çünkü televizyon programlarının çoğunluğu kurmacadır. Gerçek ile kurmaca da aynı şey değildir. Bundan dolayı izleyici gerçek dünya ile kurmaca televizyon/medya dünyası arasında ayırım yapabilme bilincine sahip olmalıdır (Uysal, 2006:123).

3.2. Televizyonun Şiddeti Olağanlaştırması (Public Acceptance of Violence in Television)

Televizyon ve şiddet ilişkisi üzerine yapılan araştırmaların pek çoğunda televizyonun izleyicilerin davranışları üzerinde doğrudan etkilerde bulunduğu varsayımından hareket edilmiştir (Geçer, 2013:87). Bu bağlamda birçok araştırma; televizyonun insanları öğretici-bilgi verici ve toplumsallaştırıcı işlevi yanında çeşitli programlarında yoğun şiddet sahneleri sunarak şiddeti, sıradanlaştırdığı ve yaydığını, bilhassa çocuklar ve gençler arasında şiddetin, saldırgan davranışların taklit edilerek öğrenilmesine ve içselleştirilmesine yol açtığını ortaya koymaktadır (Palabıyıköçlü, 1997:125; Büyükbakkal, 2007:39).

Televizyonun etkileri bununla da kalmamakta, sürekli şiddet görüntülerini sunması izleyicide şiddete karşı kanıksamaya yol açmaktadır (Kara, 2011:46). Zira televizyonun gösteri boyutu öne çıkan sunum yapısı izleyiciyi gerçek deneyimden uzaklaştırarak olayın etkisini azaltmakta, tepki vermeyi güçleştirmekte, buna karşın kanıksamayı kolaylaştırmaktadır (Çakır, 2008:173). Bunun yanında araştırmalar, televizyonun şiddet uyarıcı etkisi olduğunu (Büyükbakkal, 2007:39), sürekli şiddet içerikli yayınları izleyen çocuk ve yetişkinlerin bunları izlemeyenlere kıyasla şiddete karşı duyarsızlaştıklarını da göstermektedir (Çamlıbel, 2012:70, 72 ve 73).

Şiddetin mizah unsuru olarak sunulması da şiddeti önemsizleştirmekte ve şiddete karşı duyarsızlaşmaya yol açmaktadır. Gülme ve eğlence ortamında şiddetin öğretilmesi taklit edilmesini daha da attırmaktadır (Çamlıbel, 2012:58). Dolayısıyla, televizyonlarda gösterilen magazin, yarışma ve show türü programlarda diyaloglar şiddet içerikli bir tarzda kurulmaktadır. Bu tür görüntüler aracılığı ile de şiddet toplumsal bağlamda olumlu karşılanmakta, bir iletişim tarzı olarak benimsenmekte ve yüceltilmektedir (Kara, 2011:46). Medya şiddetin doğrudan sorumlusu olmasa da sürekli şiddeti öne çıkararak meşrulaştırmakta, kanıksatmakta ve gündelik hayatın bir parçası yapmaktadır. Bu suretle medya; şiddetin önemli bir öğreticisi, aracısı, tetikleyicisi, provokatörü ve olağan hale getiricisi olmaktadır (Gümüş, 2006: 56). Terör ve şiddet eylemleri bağlamında da televizyon bunları yansıtan bir araç olmaktan da öteye geçmiş, sunuş biçimiyle bazen bu tür eylemlerin propagandasına, özendirilmesine de aracılık yapabilmektedir. Bu konuda diğer medya araçları da televizyondan geri kalmamaktadır (Keleş, 1985:28 ve 29). Yine bu bağlamda mafya dizileri aşırı şiddet içermeleriyle, verdikleri açık ve örtülü mesajlarıyla şiddeti ve yasadışıluğu özendirmekte ve meşrulaştırmaktadır. Bu konuda Sosyal Psikiyatri Derneği Başkanı Prof. Oğuz Berksun, mafya dizileri ve filmlerinin ergenlik çağındaki çocukları çok fazla etkilediğine dikkat çekerek, çocukların doğrudan şiddet davranışlarını görmelerinin ve silahlara yakın olmalarının son derece sakıncalı olduğunu belirtmektedir (Kara, 2011:54).



3.3. Televizyondaki Şiddet ve Çocuklar (Violence in Television and Children)

Günümüzde çocukların sosyalleşmelerinde ve eğitim süreçlerinde en etkili araçlardan biri olan televizyon, çocuklara pek çok şeyi öğretmekle kalmıyor öğrettiklerini davranış haline de getiren bir araç da olmaktadır. Bu bağlamda çocuklar, bolca şiddet sunan televizyondan şiddeti de öğrenmektedirler. Ancak artık bu konudaki tartışmalar televizyonun şiddeti öğretip öğretmediğinden çok çocukların televizyonun olumsuz etkilerinden nasıl korunacağı bağlamında yoğunlaşmaktadır (Adak, 2004:27). Çünkü araştırmalar çocukların televizyonda şiddet içeren yayınları izlemelerinin saldırgan davranışları öğrenmelerinde ve taklit etmelerinde etkisi olduğunu ortaya koymaktadır (Adak, 2004:32; Büyükkakkal, 2007:39).

Örneğin bir grup çocuğa şiddet sahneleri bol olan filmlerin, diğer bir grup çocuğa saldırgan sahnelerin bulunmadığı filmlerin izlettirilip ardından her iki grubun da oyunlarının gözlemlendiği bir deneysel araştırmada şiddeti bol olan filmleri izleyen çocukların birbirlerine daha çok sataşım vurdukları, daha çok itişip kakıştıkları saptanmıştır (Yörükoğlu, 1985:67-8). Zira televizyon sadece bilgi veren, eğiten, doğruyu öğreten, kısacası kitleri olumlu açıdan zenginleştiren bir araç değildir. Son derece masum gibi görünen bebek ve çocuk figürlü televizyon reklamları bile şiddeti bir araç olarak kullanmaktadır. Daha ilk yaşlarından başlayarak çocukların bilinçaltılarında şiddet, çokça rağbet ettikleri reklamlarla da sinsice yerleşmektedir (Aydemir, 2014:168-169). Bundan dolayı televizyon-çocuk ilişkisinde üzerinde en fazla durulan, araştırma yapılan konu şiddettir. Çünkü şiddet, haberlerden filmlere, dizilerden çizgi filmlere dek her yerde her an hayatın bir parçası olarak sunulmaktadır (Şengül, 2011:26).

RTÜK'ün 2006'da MEB ile yaptığı "TV Program İçeriklerinin Çocuk ve Gençler Üzerindeki Etkileri" konulu araştırma, televizyondaki şiddet gerçeğini çarpıcı verilerle ortaya koymuştur. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar günde 3-4 saat televizyon izlemekteler ve ilköğretim çağını tamamlamış bir çocuk yaklaşık 100 bin şiddet sahnesi, 8 bin ölüm veya öldürülme sahnesine şahit olmaktadır. Çocukların izledikleri şiddet görüntüsü arttıkça saldırgan davranış sergilemeleri artmakta, düşmanlık duyguları beslenmekte, başkalarının çektiği acı ve eziyet karşısında duyarsızlaşmaktadır (Akt. Büyükkakkal, 2007:39-40).

Çocuklar 3-4 yaşından itibaren 12-13 yaşına kadar günde ortalama 1-2 saat sadece çizgi film izledikleri, bunun yanında gençler ve yetişkinler için hazırlanan televizyon programlarını da izledikleri düşünülürse, yoğun şiddet bombardımanına maruz kaldıkları açıktır (akt. Aydemir, 2014:168). Nitekim Radyo ve Televizyon Üst Kurulu'nun, 2006 yılında 7 ile 14 yaşları arasındaki ilköğretim çağı çocukları üzerinde gerçekleştirdiği araştırmanın sonuçlarına göre de; çocukların televizyondan en çok olumsuz etkilendiği konuların başında şiddet (%71.1) ve cinsellik (%82.7) gelmektedir (2006a:19 ve 55). Yine bu araştırmaya göre ilköğretim çağındaki çocukların en çok izlediği program türlerinin başında %72.1 oranı ile çizgi filmler ile %70.1 oranı ile yerli diziler bulunmaktadır (2006a:18 ve 45). Kadınların da televizyon programları arasında en çok yerli dizileri izlediklerini (%58.6) ve kadınların televizyonda en çok şiddet (%52.6), cinayet (%8) ile cinsellik (%14) ve tecavüz mağdurları (%13.1) görüntülerinden rahatsız olduklarını Kurul'un bir başka araştırması göstermektedir (2007:9, 11, 47 ve 74).

Türkiye'de yapılan başka bir araştırmada da çocukların yoğun olarak televizyon izledikleri hafta içi 16-21.30 ve hafta sonu 9-21 saatleri arasında 5 özel televizyon kanalında yayınlanan 80 film, şiddet düzeyi tespit edilmek üzere izlenmiştir. 5600 saniyelik izlenme



süresinde 80 filmde şiddet oranı %33.1 olarak tespit edilmiştir. Filmlerin toplam süresinin %13.8'ni vurma, yaralama ve öldürme gibi fiziksel şiddetin, %10.9'unu sözel şiddetin, %8.4'ünün ise psikolojik şiddetin oluşturduğu ifade edilmiştir (akt. Uysal, 2006:122). Dolayısıyla çocukların günde ortalama 4 saat televizyon izledikleri düşünüldüğünde yoğun bir şekilde şiddet bombardımanı altında kaldıkları ortadadır. Kaldı ki; filmler, diziler, belgeseller, spor müsabakaları, çizgi filmler, müzik klipleri ve reklamlar gibi televizyon yayınlarının çoğunluğu şiddet görüntüleri içermektedir. Bu bağlamda erken yaşlardan itibaren televizyon seyreden bir çocuk 12 yaşına geldiğinde -gerçek yaşamla mukayese edilemeyecek kadar- ortalama olarak 20.000 cinayet ile 100.000 şiddet görüntüsüne maruz kalmaktadır (Çamlıbel, 2012:54-55).

1970'lerin Heidi, Şeker Kız, Alis Harikalar Diyarında, Arı Maya, Candy gibi sevgiyi, mutluluğu, neşeyi ve huzuru işleyen çizgi filmlerin yerini son zamanlarda bol şiddetli, öldürme, yaralama ve intikam almalı, kötülerin çok acımasız ve saldırgan olduğu Voltron, Ninja Kurbağalar, Robocop, Power Rangers gibi ithal çizgi filmler almıştır (Geçer, 2013:92; Büyükbakkal, 2007:40). Bu kapsamda en yüksek şiddet sahnelerinin ithal programlarda görüldüğü ve bunlar içinde de ABD'den ithal edilenlerin ve çizgi filmlerin başı çektiğini Belgrad TV üzerine yapılan bir araştırma da gösterilmiştir (Perkoviç, 1985:21).

Şiddeti seyirlik bir eğlence olarak sunan televizyonda; çocukların yoğun izlediği çizgi filmlerin güldürü tarzında olanlarının tamamı ile süper kahramanlı olanlarının ise tamamına yakınının şiddet içerdiği tespit edilmiştir. TV Guide (Televizyon Rehberi)'in bir araştırması da çizgi filmlerin en çok şiddet görüntüsü içerdiği tespitini teyit etmektedir (Çamlıbel, 2012:56). Ayrıca şiddeti öne çıkaran dramalarda ve çoğu çizgi filmde alttan alta adalet ve oç alma temaları işlenmektedir. Örneğin kötü adamlar gerçek yaşamda olduğundan çok daha fazla adalet önüne çıkarılmaktadır. Yine birçok filmde ve dizide olduğu gibi çizgi, filmlerde de kötü veya tehditkâr tipler genellikle "hak ettikleri" cezayı görmektedirler, yaptıkları kötülükler yanlarına kâr kalmamaktadır (Giddens, 2000:395).

ABD'de Ulusal Televizyon Şiddet Araştırması tarafından yapılan bir içerik analizi çalışmasında da belirtildiği gibi televizyonda şiddet, özellikle de çocuk programlarında daha bir göz alıcı şekilde sunulmaktadır. Böylece gerçek ile kurgu ve hayalî olanı ayırt etmekte zorlanan çocuklara şiddet yoluyla sorunları çözen süper kahramanlar rol model olarak gösterilmektedir (Çamlıbel, 2012:55-56). Bundan dolayı en etkili şiddet sunumu; izleyicilerin hayran olduğu karakterlerin uyguladığı şiddettir. Çünkü izleyiciler, herhangi bir karaktere kıyasla hayran olduğu karakterle özdeşim kurma ve onu rol model alma eğilimi gösterirler (Çamlıbel, 2012:57). Bundan dolayı Türkiye'de erkek çocukların bir dönem; Kurtlar Vadisi'nin uyuşturucu çetelerine, mafya babalarına ve teröre karşı şiddet kullanarak iyiyi ve doğruyu savunan başkahramanı Polat Alemdar gibi davrandıkları görülmüştür. Çünkü başta çocuk ve gençlere; polis, hukuk ve mahkemenin kötülüklerle, mafyavari organizasyonlarla mücadelede hiçbir işe yaramayacağı, kötülük yapanların ancak şiddet kullanılarak bertaraf edilebileceği mesajı verilmiştir (Geçer, 2013:132-136). Çocuklar da bu mesajı alarak bu tür dizi kahramanlarını model almakta, ortaya küçük yaşta mafya-çete elemanları çıkabilmektedir (Semerci, 2008:50).

Ayrıca şiddet içeren programlar suçun nasıl işleneceğini, suç işleme tekniklerini de öğretmektedir. Bazı hukukçulara göre 5 yaşındaki bir çocuk her gün televizyon izleyerek 15 yaşına geldiğinde 18000 cinsel taciz, saldırı, kavga ve işkence yolu öğrenmiş olmaktadır. Böylece günlerinin önemli bir kısmını televizyon izleyerek geçiren çocuklar gerçek olanla kurgu olanı birbirine karıştırabilmekte, psikolojik



yapıları ve algılamaları olumsuz yönde etkilenebilmektedirler. Bu olumsuz etkilenme sadece çocuklarla sınırlı olmayıp gençler, hatta yetişkinler için de söz konusu olabilmektedir (Akt. Geçer, 2013:91-92).

Televizyondaki görüntülerle birlikte anlatılanlar özellikle çocukların zihinlerinin yanlış yönlendirilmesine yol açabilmektedir. O görüntüdeki olayı adeta aynen yaşayabilmekte, bazen telafisi imkânsız sonuçlar doğmaktadır. Örneğin kendini "pokemon" sanarak camdan aşağı atlayan, eski Irak lideri Saddam Hüseyin'in asılması görüntülerinden etkilenecek kendisini asan çocuklara ve Polat Alemdar'a özenerek çete kuran gençlere dair haberler televizyon ve gazetelerde sık sık yer almaktadır. Benzer şekilde cinli-perili-sihirli dizi ve filmlerin etkisinde kalan çocuklar; "keşke sihirli bir gücüm olsaydı da bir el hareketiyle bütün ödevimi yapabilseydim", " keşke bende halı üzerinde uçabilseydim" diyebilmektedir (Geçer, 2013:91).

Yine çocuklar televizyonda sık sık gösterilen intihar sahnelerinden etkilenmekte, etkilendikleri oyuncu karakterlerin intihar sahnelerinin gerçeğe dönüştürmektedirler (Sim, 1996:129). 2007'de Şanlıurfa'da 12 yaşındaki Hatice Demir'in "Yaralı Yürek" dizisinin "Beyaz" adlı karakterinin intihar sahnesinden, 2010'da 9 yaşındaki Onur Öztepe'nin "Kurtlar Vadisi" dizisinde "İskender Büyük" karakterinin ipile asılması görüntüsünden etkilenecek kendilerini asmaları Türkiye'de çocukların televizyondaki şiddet görüntülerinin ne kadar yıkıcı olduğunun sadece birkaç örneğidir (Çamlıbel, 2012:63). Bu açıdan bakıldığında medya, şiddetin sadece aktaran ve yayan değil bazen şiddeti yaratan kaynak olabilmektedir (Yüksel, 2005:40).

Çocuklar seyrettikleri televizyon programlarının içeriğini yorumlayarak da tepki vermekte ve gündelik yaşamlarındaki başka anlam sistemleriyle ilişkilendirmektedirler. Burada davranışları asıl etkileyen televizyondaki şiddetin kendisi değildir. Asıl etki eden; şiddet gösteriminin nasıl sunulduğu ve çocuklar tarafından nasıl yorumlandığı, nasıl okunduğudur (Giddens, 2000:396). Dolayısıyla şiddet de "öğrenilebilir" bir kavram olduğundan "şiddetin dozu" ve "hedef kitle analizi" konularında yayıncılar hassasiyet göstermeli, özellikle çocukların ve gençlerin şiddetten ne denli etkilenebileceğini dikkate almalıdır (RTÜK, 2004:5). Çünkü uzun süre yaldırganlık ve vahşet/şiddet içerikli filmlerinden etkilenmeyen çocuk yoktur. Özellikle hayal/kurgu olan ile gereceği ayırt etmede en çok zorluk çeken oyun çağındaki çocukların daha çok etkilenirler (Yörükoğlu, 1985:68). Bundan dolayı medyanın nasıl "okunacağı", nasıl yorumlanacağı özellikle çocuklar ve gençler için hayati önem taşımaktadır. Zira pek çok yayındaki şiddet gösterimleri yanlış yorumlandığı veya okunduğu için kurgu ile gerçek birbirine karıştırılmakta, kurgu gerçekmiş gibi algılanabilmektedir. Gerçek ile kurgunun karıştırılmaması, medyanın sunumlarındaki asıl maksadının ne olduğu konusunda başta çocuklar olmak üzere izleyiciler uyarılmalıdır.

4. İNTERNET/BİLGİSAYAR OYUNLARINDA ŞİDDET (VIOLENCE IN INTERNET/COMPUTER GAMES)

1960'lardan itibaren gelişmeye başlayan bilgisayar oyunları artık internetin de yaygın hâle gelmesiyle birlikte gündelik yaşamda çok büyük bir ilgi çekmekte, boş zamanları değerlendirmede sıkça başvuru alan bir eğlence, sanal âlemde gerçekleştirilen bir tür sosyal aktivite işlevi haline gelmektedir (Kan, 2012:52; Özer ve Birsen, 2010:350-351). İlköğretim çağındaki çocukların da bilgisayarı daha çok oyun ve eğlence amacıyla kullandıkları görülmektedir (RTÜK, 2006a:17 ve 31). Ayrıca özellikle gençler için önemli bir eğlence kaynağı olan bilgisayar oyunları işadamları için de büyük bir kâr kaynağıdır (Kellner, 2010:36). Bugün itibarıyla dijital oyunların en yeni türü çevrimiçi (online)



oyunlar olup internetten ücretli veya ücretsiz indirilebilmektedir (Yıldız, 2007:60). Dijital oyunlar teknik açıdan konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar olmak üzere temelde üçe ayrılabilir. Ayrıca bu oyunlar tek kişilik oyun veya çok oyunculu oyun olmaları bakımından da tasnif edilebilmektedir. Çoklu oyunculu dijital oyunlar, eğlenceden başka aynı anda oyuncular arasında etkileşime ve belli bir deneyimin paylaşılmasına da imkân sağlamaktadır (Binark, 2007:12). Etkileşime en açık olan ve internet üzerinden çevrimiçi oynanan oyunlar da kendi içlerinde; PC oyunları, Türkçeye "çok kullanıcı zindan" anlamında çevrilebilen metin tabanlı MUD'lar (Multi-User Dungeon) ve yine Türkçe'de "devasa online oyun" anlamına gelebilen üç boyutlu grafik temelli MMOPRG'ler (massive multiplayer online role-playing game) olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Ayrıca dijital oyunlar; temaları ve teknolojik özellikleri bakımından da ele alınmaktadır (Binark, 2007:12-13). İnternet ortamında oynanan oyunların pek çoğu; gerek oyun tekniği, gerek tek kişilik veya çok oyunculu oyun olmaları, gerekse içerik bakımından birbirleriyle benzerlik göstermektedir.

İlk ticarî video oyunlarından *Commodore-Atari*, *Nintendo*, *Sega*, *Sony Playstation* gibi konsol donanımlı bilgisayar oyunları üretiminden internet üzerinden gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretimine geçilmiş bulunmaktadır. Hatta cep telefonları ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar da gittikçe yaygın hale gelmektedir. Devasa online (MMOPRG) oyunların en popüler olanları arasında *EverQuest*, *Knight Online*, *Ultimate Online*, *World of Warcraft*, *Guild Wars* ve yakın zamanlarda bir Güney Kore firması olan Joymax tarafından üretilen *SilkroadOnline*'ı saymak mümkündür. Devasa online oyunlarda oynamak isteyenlerin mutlaka çevrimiçinde olması gerekir (Binark, 2007:12-14). MMORPG'lerin en önemli özelliği ise milyonlarca oyuncu tarafından oynanmasıdır (Yıldız, 2007:63). Bir diğeri; çok sayıda oyuncunun katılımıyla oynanan oyun türlerinden biri olan MUD türü oyundur ve genel olarak; savaş ve rekabete dayanan macera tipi MUD'lar ile sosyal etkileşime ve sanal dünya inşasına odaklanan sosyal MUD'lar olmak üzere temelde iki çeşit (Soyseçkin, 2007:26) olarak ele alınmaktadır. Ancak hızla gelişen bilgisayar teknolojisine bağlı olarak internet ortamında oynanan şiddet ve cinsel içerikli oyunların da toplumda, özellikle de çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkiler bıraktığı görülmektedir (Dolu vd., 2010:55). Bundan dolayı şiddetin çeşitli olumsuz etkilerini ve internet/bilgisayar oyunlarında şiddet ve cinsellik sunumunun nasıl gerçekleştiğini yaygın olarak oynananlardan bir kaçını üzerinden açıklamak mümkün olacaktır.

Bu bağlamda çevrimiçi/internet oyunlarında, özellikle macera tipi MUD'larda gerçek hayattaki gibi cinsel tacizler yaşanmaktadır. Hatta kadın oyuncu tacize maruz kalmamak için cinsiyetsizliği işaretlediğinde bile şiddetli cinsel tacizlerin yaşandığı, öğleki birkaç gün boyunca yaşanan şokun atlatılmadığı, sanal erkeklikle bile muhatap olmanın korkutucu ve ürkütücü olduğu, bir çeşit travmaya yol açtığı belirtilmektedir. Yine bu tür oyunlarda birçok erkeğin; flört etmek, yardım görmek ve kadınsılığın avantajlarından yararlanmak için kadın karakterinde oynadıkları ve bu suretle kadın cinselliğini istismar ettikleri görülmektedir (Soyseçkin, 2007:34-36).

Devasa online oyunlardan biri olan *Silkroad* oyunu da; ipekyolu tarihi ve mitolojisi üzerine kurulu olup, asıl konusu kervan ticaretidir (Yıldız, 2007:62). *Silkroad Online*; türünün tipik bir örneğidir. Ayrıca senaryosu diğer devasa online oyunlara benzediğinden bu oyun için yapılacak değerlendirmelerin benzerlerini de kapsayacağını söylemek mümkündür. Bu oyunda oyuncular belli bir seviyeden sonra tüccar, avcı ve hırsız rollerinden birini tercih ederek aralarında mücadele ederler. Düşmanlık, savaş, dövüş, yağma, soygun, kıyım ve öldürme oyundaki en



başta gelen eylemlerdir (Bayraktutan Sütçü, 2007:43). Ayrıca oyunda bu eylemleri gerçekleştirmek için yıldırım, ateş, güç, mızrak, kılıç, jilet, ok gibi şiddet ifade eden araçlar kullanılmaktadır. Yine oyunda karakterler silahlarını güçlendirmek için birçok büyüden yararlanırlar. Bunların yanında *Silkroad* oyununda öldürmek, saldırmak, dövüşmek ve savaşmak gibi şiddeti yayan ve yaşatan çok sayıda unsur vardır. Örneğin oyuncu, oyunda alacağı görevler gereği bir takım yaratıkları öldürmelidir. Zira oyuncunun başarısı; öldürdüğü yaratık sayısına bağlıdır (Yıldız, 2007:64 ve 5). Böylece oyunda şiddet sadece fiziksel olarak uygulanmamakta büyü gibi farklı şiddet biçimleri de öğrenilmekte ve uygulanmaktadır. Dolayısıyla oyun sürekli olarak şiddeti değil teşvik etmek, gerekli kılmaktadır. Oyunda klanlar arasındaki mücadele ve rekabetin yabancı düşmanlığını körüklediği de görülmektedir. Örneğin Türk klanları kendi aralarında dayanışırken yabancı klanlara karşı ise bir takım düşmanca tutum sergilerler. Sanal dünyadaki bu oyunda da gerçek dünyada olduğu gibi (oyuncular arasında) eşitsizlik bulunmaktadır. Oyunda; oyunu başarıyla sürdürmek ve kazanmak için gerekli olan iktidar araçlarına ve ekonomik sermayeye sahip olma bakımından kaynaklanan eşitsizlikler ortaya çıkar. Oyunda seviye (level) ve karakter geliştikçe gerçek hayatta olduğu gibi yeni ve daha güçlü rakipler ortaya çıkar. Böylece sanal dünyada boş ve hoş zaman geçirmek için oynan oyun; oyun vasfından çıkarak gerçek dünyada var olan belli kimlikleri -örneğin ırkçılık, cinsiyet ayrımcılığı gibi- pekiştirmekte ve yaymaktadır (Yıldız, 2007:66-68).

Kervan ticareti üzerine kurulan *Silkroad* oyununda oyuncular hazineleri paylaşmak ve diğer klanlarla savaşmak için gruplar oluştururlar. "Orman Kanunları"nın geçerli olduğu bu tür oyunlarda bireysel oyuncuların düşmanlarıyla tek başlarına mücadele etmeleri mümkün olmadığından bir klana katılmak zorundadırlar (Bayraktutan Sütçü, 2007:46). Nitekim başka bir devasa internet oyununda oyuncular; karşı klanın şiddeti ve saldırısı karşısında güç ve güvenlik sağlamak için oyun içinde bir klana katıldıklarını belirtmişlerdir (Telci, 2013:6).

İTÜ Teknokent bünyesindeki Sobee firması tarafından geliştirilen *İKV* (*İstanbul Kıyamet Vakti*) adlı ilk Türkçe MMORPG'de de yoğun şiddetin yanında cinsel görüntüler de vardır. Oyunda dünya; 1956 yılında meteor felaketine uğramış ve felaketin üzerinden 51 yıl geçmiştir. Oyun bu süre zarfında bambaşka bir hal alan İstanbul'un Eminönü bölgesinde geçmektedir. Bu ilk Türk yapımı devasa online oyun, yüzbinlerce kişi tarafından oynanmaktadır (Telci, 2013:1-3).

Pek çok dijital oyunda olduğu gibi *İKV*'de de savaşmak ve canavarları öldürmek önemli görevlerdir. Oyuncuların kimi savaşçı, kimi büyücü kimi de şifacı karakterindedir. Oyuncular avatarlarıyla yani oyundaki karakterleriyle; düşman yaratıkları öldürerek veya verilen görevleri tamamlayarak oyunda bir üst seviyeye çıkarlar (Telci, 2013:5-6). Bu yüzden bu tür oyunlarda başarılı olmak, bir üst level'de oynayabilmek; düşman veya rakip karakterleri öldürmekten, ezmekten, şiddet uygulamaktan geçmektedir.

İKV oyunu düşmanlık üzerine kurulmuş bir oyundur. Oyunda iki klan birbirine düşman haldedir. Bunlar, Lodos Muhafızları ve Arzın Çocukları'dır. Bu iki klan; oyuncular tarafından değil, oyun yapımcıları tarafından kurulmuştur. Bu nedenle oyun; piyasaya çıktığı ilk andan itibaren iki merkezli olarak kurgulanarak oyun içi iletişim ve savaşın canlı tutulmasının planlandığı düşünülmektedir. Oyuncu bir klana katıldığında, karşı klanın bütün üyeleri onun için, o da diğer oyuncular için düşman sayılmaktadır. Oyunda savaşmak ve öldürmek başarının temelidir. Çünkü klan savaşlarında oyuncu rakip klan üyelerini öldürdüğü takdirde klan parası ve şan puanı kazanmaktadır. Şan puanı; oyuncunun klan içindeki rütbesini belirler. Klan parası ise, sadece klan



tüccarlarında satılan, özel bir takım eşyaları satın almak için kullanır. Yine oyun içinde oyuncu gücünü artırmak için gerçek parayla sanal Boz Ayı, Kangal gibi savaşa yardımcı yırtıcı hayvanlar, yağma artırıcılar, iksirler satın alabilmektedir (Telci, 2013:4). Bu da şiddetin, saldırganlığın oyuncular üzerinde kalıcı olmasına, mizaca dönüşmesine etki edebilecek bir durumdur. Zira oyunun kuralları ve oyuncuların, oyun içinde sergiledikleri tutum ve davranışlar, oyun dışı dünyadan çok farklı değildir. Oyuncular, gerçek yaşamdaki değer ve tutumlarını oyuna yansıtmaya, çevrim dışı hayatlarını çevrimiçi taşımaya eğilimlidirler. Dolayısıyla MMORPG'lerde, çevrimiçi ve çevrimdışı (gerçek) hayatlar arasında akışkanlık söz konusudur (Telci, 2013:8).

Kısa adı FPS (first person shooter) olan vurucu kişi oyununda da oyun; iyiler ve kötüler üzerine kuruludur. Oyuncu bu oyunda; oyunun kahramanı olan bir karakteri kontrol eder. Bu oyundaki tek amaç; kazanmak için öldürmektir. Oyuncunun kontrol ettiği karakter; karşısına çıkan rakipleri vurarak, yok ederek oyunda ilerler. Bu arada vurulan kişilerden kan aktığı, vücutlarının paramparça olduğu ekrana yansır. Bu oyunda asıl dikkat çekici taraf; çevrim içi olmayan rakip bilgisayar iken, çevrim içi biçiminde rakiplerin oyuncular olmasıdır. Böylece her bir oyuncu kendisini kahraman, rakip oyuncularını da düşman olarak görmektedir. Kahraman da oyunu (savaşı) kazanmak için herkesi öldürmek zorundadır (Özer ve Birsen, 2010:35).

Böylece eğlence veya boş vakit geçirmek için oynanan bu oyun; oynayanlara şiddetin, öldürmenin provasını yaptırmış olmakta, şiddeti içselleştirmektedir. Oyuncuların interaktif katıldığı bu tür oyunlarda; oyuncuların temel gayesi rakip oyunculara veya karakterlere zarar vererek, öldürerek bir şekilde onları oyunda devre dışı bırakmaktadır. İnternet veya bilgisayar ortamında oynanan ve "dijital oyunlar" olarak da nitelenen tüm bu oyunlarda oyuncuların bir şiddet ortamında oynamaları sağlanmaktadır. Öldürme, yok etme, sürekli mücadele, rakipleri alt etme, hırsızlık, tuzak kurma, düşmanlık vb. eylemler oyuncuların temel özellikleri olmaktadır. Çok daha vahimi, bu oyunlar; gerçek yaşamdaki cinsiyetçiliği, ırkçılığı, faşizmi, neo-faşizmi, otoriteryanizmi, lidere tapıcılığı ve kitle psikolojisini doğallaştırmaktadır. Örneğin "Hükümran Senfoni" oyununun tanıtımındaki; "Ve Hükümran Senfoni'de hangi enstrüman olacağınıza siz karar vereceksiniz" ya da "Egemenliğin peşinde sadece bir piyon olmak..." ifadelerinde mücadele ve rekabet kızıştirilmektedir (Binark, 2007:20).

Macera ve korku temalı olan dijital oyunların çoğunluğu; toplumda var olan önyargıları, cinsiyet rollerini, ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal âleme taşımaktadırlar. Örneğin *SilkroadOnline* oyununda oyuncuların ırkçı, cinsiyetçi yaklaşımlar sergiledikleri, farklı kültürlere ve inançlara küfürlü hakaretlerde buldukları görülmektedir. Buna karşın oyundaki Türk klanlarından biri olan Turkishfire; aynı adlı forum sitesinde "Türk'ün Türk'ten başka dostu var mıdır?" konulu bir anket uygulayarak Türk oyuncular arasında bir dayanışma, kültürel saldırılara karşı bir savunma girişimi başlatmıştır (Binark, 2007:15-16).

Ayrıca Nazizm'in simgelerinin oyuna taşınması üzerine Türk oyuncular da TR kısaltmasını avaturları üzerine ekleyerek etnik ve milli aidiyetlerini oyun içinde ortaya koymuşlardır. Dolayısıyla dijital oyunların tasarımları da gerçek dünyadaki mevcut ve egemen popüler kültürün kodlarından beslenmektedir. Örneğin, *SilkroadOnline*'da alternatif dünya tasarımı, oryantalist imgelerden beslenen bir mizansene ve karaktere sahiptir. Ayrıca bu tür oyunlar genelde iyiler ve kötüler arasındaki egemenlik mücadelesi üzerine kurulmuştur (Binark, 2007:17-18). Bu tür oyunları inceleyen araştırmalar bunların birbirinden çok



farklı olmadığını, temalarının savaş, rekabet, öldürmek eylemleri üzerine kurulduğunu göstermektedir.

Artık milyarlarca dolarlık bir ticarî işlem hacmine sahip dijital oyun endüstrisi; ticarî hacmini daha da büyültmek ve kârını daha da arttırmak için oyuncuların ilgisini yoğunlaştıracak daha gerçekçi, üç boyutlu, ses ve dokunuş efektli oyunlar geliştirerek piyasaya sunmaktadır (Dolu vd., 2010:55). Online oyunları oynayan kişi sayısının devasa rakamlara ulaşmış olmasına karşın bu oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine bakıldığında durum pek de iç açıcı değildir. Özellikle internet ve oyun bağımlılığı konusuna dikkat çeken uzmanlar, çocukların bu online oyunlardan olumsuz etkilendiklerine vurgu yapmaktadırlar (Akdağ ve Cıngı, 2012:685).

Dijital oyunların tercih edilmesine yönelik bir araştırmada; macera ve heyecan arayışı gibi nedenlerle oyun oynayan üniversite öğrencilerinin; *Need For Speed* gibi adrenalini yüksek yarış oyunları ile yoğun kan ve şiddet içeren *Crysis*, *Max Payne* vb. silahla oynanan gerçek zamanlı oyunları oynadıkları tespit edilmiştir (Pala ve Erdem, 2011:68). Bu oyunların özellikle de yoğun şiddet içermesi endişeleri de beraberinde getirmektedir. Son zamanlarda dijital oyunların içeriklerini analiz eden araştırmalar bu oyunların %89'unun en az bir çeşit şiddet içeren unsura yer verdiğini, yarısından fazlasının da ciddi fiziksel şiddet ve ölüm içerdiğini, ayrıca pek çok oyunun cinsel ve etnik ayrımcılık unsurlarını barındırdığını göstermesi bu endişeleri haklı çıkarmaktadır (Dolu vd., 2010:55 ve 56).

İnternet aracılığıyla neden şiddet içerikli oyun oynandığına ilişkin yapılan bir araştırmaya göre de; bu tür oyunları oynayanlar ilköğretim veya lise yıllarında, erken yaşlarda oynamaya başlamışlar, ilerleyen yaşlarında da devam etmektedirler. Atari oyununun ise söz konusu oyunlara başlama da etkin rol oynadığına ve bu tür oyunların bir süre sonra bağımlılık yaptığına dikkat çekilmektedir. Yine sözü edilen araştırmada oyunculardan biri şiddet oyunları sayesinde içindeki şiddeti körelttiğini, kızgınlığını attığını, günlük hayatta dövmek istediği kişilere karşı olan şiddetini bu şekilde boşalttığını belirtmiştir. Bir diğeri ise bu oyunlar sayesinde stres ve dertlerinden uzaklaştığını söylemiştir (Özer ve Birsen, 2010:360-380).

Yine bu tür oyunları oynayanlar sürekli kazanmak ve bir şeyi başarmak duygusunu yaşamak için de oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu açıklama da; sanal oyunların, oynayanlar üzerinde bir gerçeklik duygusu yarattığını, gerçek dünyada mücadele ederek başaramayacakları başarıya duygusunu oyunlarda yaşadıklarını göstermektedir. Nitekim kazandıkları zaman mutlu olmaktadır, kendilerini iyi hissetmektedirler (Özer ve Birsen, 2010:376-8). Bunların yanı sıra, şiddet içerikli dijital oyunların saldırgan duyguları ve davranışları arttırarak ve sosyalliği azaltarak da oynayanlar üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır (Dolu vd., 2010:69). Örneğin savaş oyunlarını savaşçı rolüyle oynayanların benlikleri bölünebilmekte, oyuncu- benlik, gerçek benlikten daha gerçek olduğunu düşünebilmektedir. Böylece savaşçı/ aynı anda hem katil hem de normal insan olabilmektedir (Çakır, 2008:177).

Online oyunlar çocukları ve oyun oynayan yetişkinleri tamamen farklı bir kişilik yapısına büründürmekte ve bu oyunlar dolayısıyla toplumdaki ve çevreden kopuk bireylere zemin hazırlanılmaktadır. Çocukların zamansız ve savunmasız karşı karşıya kaldıkları cinsel içerikli sitelerin yanı sıra internet ortamında oynanılan dijital oyunların ise bir başka tehlikesi bulunmaktadır. Çocuğu, sosyalleşmesi gerektiği bir dönemde içine kapanık kılan, bencil davranmasına yol açan ve körpe beyinleri etkileyerek gelecek nesillerin problemliliğine yol açan bir tehlike söz konusudur (Akdağ ve Cıngı, 2012:685-686).



Zira küreselleşmeyle ve internetin yaygınlaşmasıyla hemen hemen dünyanın her yerinde dijital oyunlar, görülmemiş bir çekicilikle çocuklar ve gençler tarafından oynanan bu oyunlar o kadar gerçekçidir ki özellikle çocuklar; dışarıdaki dünya kadar gerçek sanabilmektedirler. Bundan dolayı bu durum çocuklar için ciddi bir sorun oluşturmaktadır (Giddens, 2000:388). Bu olumsuz etkilerine karşın Türkiye’de internet ortamındaki oyunlara rağbetin oldukça fazla olduğu görülmektedir. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2010yılı itibariyle) Türkiye’de yaklaşık olarak 35 milyon kişinin internet kullanıcısı olduğunu ve bunların takriben %25’inin online oyun oynadıklarını ve haftada 50 saatlerini online oyun oynayarak geçirdiklerini belirtmiştir (Dolu vd., 2010:69-70). Bu da internetin ve oyun oynanan sitelerinin güvenliğini akla getirmektedir.

Dolayısıyla, internetin güvenlik kontrolünün tam yapılamaması ve ailelerin de bu konuda bilinçsiz olmalarının (Akdağ ve Gölgeci, 2009) yanı sıra günümüzde artık her çocuğun elinin altında olan online mecraların imkânlarından yararlanmak elbette çok önemlidir. Fakat olumsuz her türlü içeriğe de yine bu ortamlar vasıtasıyla sınır tanınmadan ulaşılabiliyor olunması, anne babaların kontrollü ve denetim içerisinde, çocuklarıyla birlikte bu mecralarda yer almasını gerektirir. Dijital ortamda yaşayan günümüz nesillerinin en çok şikâyet ettiği gibi, onları anlayabilmenin ve değerlendirebilmenin, onlarla ortak dili konuşabilmenin yegâne unsuru, anne babaların bu mecraya hâkim olmasıdır. Bu şekilde ancak aile iletişiminin etkin bir şekilde sağlanabileceği düşünülmektedir (Akdağ ve Cıngı, 2014:87).

Ayrıca TİB’in (Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı) internet ortamında şiddet, cinsel istismar, küfürlü konuşmaya ve kumara alıştırmaya gibi yayınlara maruz kalan çocukların ailelerinin ve diğer internet mağdurlarının “İnternetin Güvenli Kullanımı Ebeveyn Sunumu” da bu konuda ailelere yol gösterici olmaktadır. Ayrıca çeşitli şikâyet ve bilgilendirmelerle TİB birtakım düzenlemeler yaparak gerekli kurum ve birimleri uyarmaktadır. Dolayısıyla TİB’in internetin güvenli kullanımına yönelik uygulamalarının ve internet kullanıcılarını bilinçlendirme çalışmalarının hem ayrıntıları hem de konuyla ilgili diğer eğitici ve bilinçlendirici pek çok güncellenen bilgi ve yöntemler, duyurular, seminer çalışmaları için <http://www.guvenliweb.org.tr> adresini sık sık ziyaret etmek son derece yararlı olacaktır. Bu suretle sürekli gelişme ve yenilenme gösteren internete yönelik güncellenen gelişmelerden hem de güvenli internete yönelik yeni uygulama ve bilgilendirmelerden zamanında haberdar olunacaktır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS)

Medya, hızla gelişen iletişim teknolojinin imkânlarını da kullanarak televizyon, dijital medya, gazete, sinema gibi araçlarıyla kitlelere sürekli şiddet içerikli unsurlar sunmaktadır. Medyanın etkileri üzerine yapılan birçok araştırma da; medya yayınlarını izleme süresi ile olumsuz etkilenme arasında bağ bulunduğunu göstermektedir. Bu bağlamda Türkiye’de özellikle televizyon karşısında ve internet ortamında başta çocuklar, gençler ve kadınlar saatlerce vakit geçirmektedirler. İzleyicilerin diziler, eğlence programları, bilgisayar oyunları, alış-veriş siteleri gibi pek çok medya ürününden yayılan şiddet içerikli sunumların olumsuz etkilerine maruz kaldıklarını, bombalama, patlama, cinayet vb. şiddet içeren görüntülerin çocuklar üzerinde yıkıcı etkiler bıraktığını yine araştırmalar ortaya koymaktadır.

Ancak bu yöndeki en tehlikeli etkisi; gerçek yaşamda toplumun şiddet karşısında duyarsız davranmasına yol açması, özellikle toplumda en çok takip edilen televizyon aracılığıyla şiddeti öğretmek



olağanlaştırması ve gündelik hayatın bir parçası, hatta karşılaşılan sorunların bir çözüm biçimi hâline getirmesidir. Ayrıca medyadaki şiddetten en çok etkilenenler ise çocuklar olmaktadır. Çünkü çocuklar saatlerce televizyon izlemekte, internet ortamında veya bilgisayarlarda oyun oynamaktadırlar. Televizyonda izledikleri pek çok çizgi filmler ve basit dijital oyunlar bile yoğun öldürme, yaralama, saldırma, intihar gibi sahneler sunmaktadırlar. Bazen bu tür görüntülerden çocuklar öğle etkilenmektedirler ki; kendilerine adeta ideal model olarak sunulan kahramanları, mafya karakterlerini örnek alarak onlar gibi saldırgan davranışlar sergiledikleri medyaya yansımakta, bu tür haberler gündemden düşmemektedir.

Medya özellikle televizyon ve online oyunlarla şiddeti görsel ve seyirlik bir şölene dönüştürmektedir. Böyle bir sunumla şiddet görüntülerinin sık sık gösterilmesi şiddet olgusunu gerçek yaşamda azaltmadığı gibi, aksine daha da yaygınlaşmasına yol açmakta, toplumda da şiddete karşı duyarsızlaşma artmaktadır. Yine medyada dizi, film, çizgi film, dijital oyun gibi yapımların kahramanlarının model olarak sunulması özellikle çocukların ve gençlerin onlarla kendilerini özdeşleştirmelerine yol açmaktadır. Medya da; pek çok araç ve programlarıyla daha çok izlenmek, daha çok kâr etmek için şiddet içerikli yayınlar yaptığından başta çocuklar ve gençler saldırganlığı, şiddeti meşru görmeye, gerçek hayatta da sorunların şiddet yoluyla çözülebileceğini düşünmeye başlamaktadırlar. Bundan dolayı sorunlarını çözmeye ve çeşitli hedeflere ulaşmada şiddeti bir yöntem olarak kullandıkları görülmektedir.

Bu durum karşısında anne-babalar ise; çoğu kere çocuklarını başlarından savmak bazen de ödüllendirmek için ya televizyona yönlendirmektedirler ya da internet ortamında veya internetsiz bilgisayarda dijital oyun oynamalarına imkân sağlamaktadırlar. Fakat çocukların bu ortamlarda ne türlü şiddet ve uyarıcılarla karşılaştıklarından, tüketim kültürünün teşvik edici albenili görüntülerine nasıl maruz kaldıklarından çoğu zaman habersizdirler. Örneğin dijital oyunların pek çoğunda şiddet ve cinsellik, hatta erotik unsurlar iç içedir. Bu oyunlarda müstehcenliğin ve kadın karakterinin görsel-cinsel bir unsur olarak kullanılmasının yanında savaş, düşmanlık, öldürme, yaralama, soygun, hırsızlık, ırkçı yaklaşımlar sıkça görülen olgulardır. Aileler bu durumun farkında olsalar da kaba bir şekilde yasaklamanın dışında çocuklarını genelde medyanın, özelde bilgisayar-internet oyunlarının olumsuz ve zararlı içeriklerinden koruma konusunda yetersiz kalabilmektedirler.

Bundan dolayı birçok ülkede hükümetler, medyanın olumsuz etkilerinden başta çocuk ve gençleri korumak üzere yasal düzenlemeler gerçekleştirmişlerdir. Türkiye’de de bu amaçla Radyo ve Televizyon Üst Kurulu kurulmuştur. “6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun”un özellikle yayın ilkeleri gereği RTÜK; cinsel ve şiddet içerikli yayınları da denetlemekte ve ihlal tespit ettiğinde ağır yaptırımlar uygulayabilmektedir. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu da cinsel ve şiddet içerikli suçların internet ortamında işlenmesi hâlinde “23/5/2007 tarih 5651 sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi Ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun” ile bu tür ihlallerin yapıldığı internet sitelerine erişimi engellemektedir. Ayrıca 1/11/2007 tarihli “İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmelik” ile de internet toplu kullanım sağlayıcılarına konusu suç oluşturan içeriklere erişimi önleyici içerik filtreleme yazılımını kullanma zorunluluğu getirilmiştir.

Sonuç olarak, televizyondan, internete, cep telefonundan gazeteye ve bilgisayara kadar, neredeyse su-ekmek gibi -varlıklısından yoksuluna



hemen herkes için- hayatın ayrılmaz bir unsuru hâline gelen medyanın olumsuz etkilerine karşı; izleyicileri ve özellikle çocukları bilinçlendirecek projelere ihtiyaç bulunmaktadır. Bu bağlamda, başta çocuklar olmak üzere, herkese medyayı takip ederken, özellikle de televizyon izlerken ve internet ortamında bulunurken sunulan her şeyi kabullenip pasif olarak izleme yerine; seçici davranma, eleştirel gözle bakma becerisi kazandıracak ve medyada sunulan pek çok şeyin kurgusal bir nitelik taşıdığı bilincini sağlayacak medyayı okuma, medyanın doğasını kavrama eğitimi yaygın ve etkin olarak verilmelidir.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- Adak, N., (2004). Bir Sosyalizasyon Aracı Olarak Televizyon ve Şiddet, bilig, Yaz, Sayı:30.
- Akdağ, M. ve Cıngı, M., (2012). İnternet ve Sosyal Medyanın Çocukların Oyun Alışkanlıklarına Etkisi. 2nd International Symposium "New Communication Technologies and Social Transformation. 2-4 Mayıs, Kırgızistan.
- Akdağ, M. ve Cıngı, M., (2014). The Impact of Internet and Social Media on Kids' and Parents' Game Habit. Epiphany: 7(1), ss: 63-89.
- Akdağ, M. ve Gölgeci, K., (2009). İnternet ve TV Medyası Kullanımında Ebeveynlerin Okul Çağındaki Çocukları Üzerinde Etkisi: Erciyes Üniversitesi Akademisyenleri Örneği. Uluslararası Katılımlı II. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kongresi, 7-9 Ekim. Gündüz Eğitim Yayıncılık.
- Aktaş, A.M., (2008). Aile İçi Şiddet. Doğu Batı Düşünce Dergisi, Sayı:43, ss:151-158.
- Aydemir, M., (2014). Medyada Şiddetin Dönüşümüne Bilinçaltı Etki Yöntemleri ve "Mutlu Şiddet" İlişkisi. KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, Cilt: 16 (Özel Sayı I), ss:166-170.
- Bayraktutan Sütçü, G., (2007). Devasa Online Oyunlarda Klan Kültürü ve Liderlik Olgusu. Folklor/Edebiyat, Cilt:13, Sayı:50.
- Binark, M., (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. Folklor/Edebiyat, Cilt:13, Sayı: 50.
- Büyükbakkal, G., (2007). Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Etkileri. İÜ. İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 28, ss:31-44.
- Çakır, S., (2008). Medya ve Şiddet, Doğu Batı Düşünce Dergisi, Sayı:43, ss:161-180.
- Çakır, V. ve Çakır, V., (2010). Televizyon Bağımlılığı. Konya: Literatürk Yayınları.
- Çamlıbel İrkin, A., (2012). Çocukların Gelişim Süreci ve Televizyonun Etkileri. RTÜK Uzmanlık Tezi, Ankara.
- Dolu, O., Büker, H. ve Uludağ, Ş., (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. Adli Bilimler Dergisi/Turkish Journal of Forensic Sciences, Sayı: 9(4).
- Geçer, E., (2013). Medya ve Popüler Kültür-Diziler, Televizyon ve Toplum. İstanbul: Metamorfoz Yayıncılık.
- Giddens, A., (2000). Sosyoloji. Ankara: Ayraç Yayınları.
- Gümüç, A., (2006). Şiddetin Nedenleri. Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu. Ankara: Eğitim Sen Yayınları, ss:39-92.
- Kan, D., (2012). Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası. The Turkish Online Journal Of Design, Art And Communication-Tojdoc October, Volume: 2 Issue:4.



- Kara, T., (2011). Görsel Medyanın Aile Bireyleri Üzerindeki Etkileri Üzerine Bir Araştırma. TÜİK Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi.
- Kejanlıoğlu, D.B., (2004). Türkiye’de Medyanın Dönüşümü. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Keleş, R., (1985). Kent Yaşamı, Şiddet ve Kitle İletişim Araçları. Kitle İletişim Araçları ve Şiddet, Unesco 1985 Yılı 8. Seminer Tutanakları. İstanbul: Hürriyet Vakfı Yay., ss:25-29.
- Kellner, D., (2010). Medya Gösterisi. İstanbul: Açılım Kitap.
- Mil, H.İ. ve Şanlı, S. (2015). Sporda Şiddet ve Medya Etkisi: Bir Maçın Analizi. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Güz-2015 Cilt:14 Sayı:55 ss:231-247.
- Oktik, N., (2008). Bireysel Bir Şiddet Olarak İntiharın Sosyolojik Açılımı, Doğu Batı Düşünce Dergisi, Sayı:43, ss:199-218.
- Özer, Ö. ve Birsen, H., (2010). İnternet Aracılığıyla Şiddet İçerikli Oyun Oynama. Medyada Şiddet Kültürü. Ed. Ömer Özer, İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Özer, Ö., (2010). Giriş. Medyada Şiddet Kültürü. Ed. Ömer Özer, İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Pala, F.K. ve Erdem, M., (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:12, Sayı:2.
- Palabıyıkçoğlu, R., (1997). Medya ve Şiddet, AÜ. Kriz Dergisi Cilt:5, Sayı:2, ss:123-126.
- Perkoviç, N., (1985). Belgrad TV’sindeki Şiddete Dayalı Programlar. Kitle İletişim Araçları ve Şiddet, Unesco 1985 Yılı 8. Seminer Tutanakları. İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları, ss: 21-22.
- RTÜK, (2008). Medyada Şiddete Duyarlılık Paneli. 26 Kasım 2004, Ankara: RTÜK Yayınları.
- RTÜK, (2006a). İlköğretim Çağındaki Çocukların Televizyon İzleme Alışkanlıkları. Ankara: RTÜK Kamuoyu Yayın Araştırmaları ve Ölçme Dairesi Başkanlığı.
- RTÜK, (2006b). Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması. Ankara: RTÜK Kamuoyu Yayın Araştırmaları ve Ölçme Dairesi Başkanlığı.
- RTÜK, (2007). Kadınların Televizyon İzleme Eğilimleri. Ankara.
- Semerci, B., (2008). Simge Kullanımı. Medyada Şiddete Duyarlılık Paneli. 26 Kasım 2004, Ankara: RTÜK Yayınları.
- Soyseçkin, İ., (2007). Siberuzamda Bir Dünya: Mudlarda Toplumsal Cinsiyetin Şekillenışı. Folklor/Edebiyat, Cilt:13, Sayı:50.
- Sim, Ş., (1996). Medya ve Şiddet. İÜ. İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı:3. ss:127-131.
- Sözen, E., (2008). Simge Kullanımı. Medyada Şiddete Duyarlılık Paneli, 26 Kasım 2004, Ankara: RTÜK Yayınları.
- Şahin, A., (2011). Eleştirel Medya Okuryazarlığı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şengül Zübeyr, M., (2011). Televizyon Yayınlarında Küçüklerin Korunması. Ankara: RTÜK Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi.
- Şen Telci, A., (2013). Siber Uzamda Sosyal ve Kültürel Kodların Oyun Aracılığıyla İnşası: İstanbul Kıyamet Vakti. Akademik Bilişim, 22-25 Ocak 2103 Konferansı, Antalya.
- Trend, D., (2008). Medyada Şiddet Efsanesi-eleştirel bir giriş-, Çev. G. Bostancı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.



-
- Tuncer, N., (2000). Çocuk ve İnternet Kullanımı, Türk Kütüphaneciliği, sayı:14-2.
 - Tuncer, N., (2001). İnternet: Çocuk ve Yasalar. Türk Kütüphaneciliği, sayı:15-4.
 - Türkoğlu, N., (2007). Toplumsal İletişim. İstanbul: Kalemus Yayınları.
 - Uysal, M., (2006). Medya ve Şiddet. Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu, 20 Mayıs 2006, Ankara.
 - Yıldız, H., (2007). Homo Sapiens'in Boş Zamanı-Homo Ludens'in Sanal Kariyeri, Folklor/Edebiyat, Cilt:13, Sayı:50.
 - Yörükoğlu, A., (1985). Televizyon, Çocuklar ve Saldırganlık. Kitle İletişim Araçları ve Şiddet, Unesco 1985 Yılı 8. Seminer Tutanakları. İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları, ss:67-9.
 - Yüksel, M., (2008). Medyada Kadın ve Şiddet. Medyada Şiddete Duyarlılık Paneli, 26 Kasım 2004, Ankara: RTÜK Yayınları, ss: 39-47.