

PAPER DETAILS

TITLE: Siddete Karsi Duyarsizlasma ve Sosyal Medya Iliskisi Üzerine Bir Inceleme

AUTHORS: Özlem Yumrukuz

PAGES: 89-106

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/378749>



Şiddete Karşı Duyarsızlaşma ve Sosyal Medya İlişkisi Üzerine Bir İnceleme

An Inquiry on Desensitization to Violence and its Relation with Social Media

Özlem YUMRUKUZ*

Öz

Çalışmada, şiddetin medyada görünürlük kazanmasının ve işlenişinin toplum hayatındaki izdüşümleri, bir sosyal medya platformu olan Facebook üzerinden ele alınmıştır. Çalışma kullanıcıların şiddet içeriklerine yönelik tutumlarını anlayabilmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada, içeriklerin paylaşılması kimi zaman “duyarlı olmak” ile eşdeğerken kimi zaman tam tersi biçimde “duyarsızlaşmaya” neden olduğu önermesi sınındığı için, medyanın uzun vadedeki toplumsal değerlerin algılanışında oluşturabileceği etkileri ele alan diğer saha çalışmalarına katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Çalışmada anket yöntemi ve nitel içerik analizi kullanılarak, şiddet içeriklerinin oluşturabileceği etkiler duyarsızlaşma boyutu çerçevesinde incelenmiştir. Şiddet içeriklerinin anlamsızlaşmasının, medya tarafından aracılanması neticesinde bağlamından kopması ile gerçekleştiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Facebook, Şiddet, Duyarsızlaşma, Sosyal Medya.

Abstract

The study examines the presence of violence and its dimensions in the social realm through the exploration of social networking site Facebook. It focuses on understanding users' attitude towards violent content. As the study tests that once the violent content posted or shared with a purpose of being sensitive it actually leavens the roots of desensitization; it is thus thought that it could contribute and shed light on the future studies related with social media effect on individual perception and social values in the long term. With this purpose, the methods of questionnaire and qualitative content analysis were used to observe the implications of violent content in the frame of desensitization. It is concluded that once the violent content is mediated by the social media it becomes decontextualized and meaningless.

Keywords: Facebook, Violence, Desensitization, Social Media.

* Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo TV Sinema Bölümü, ozlem.yumrukuz@yandex.com

Giriş

Son on yıllık zaman içerisinde kullanımı gittikçe artan sosyal medyanın, insan doğası ve sosyal ilişkiler üzerinde olağanüstü derecede güçlü ve hızlı etkiler bıraktığı sezgisel olarak anlaşılabilmektedir. Zira çok yeni ve hızlı bir şekilde toplumsal hayatta önemli bir yer edindiği için bu etkilerin sonuçlarını kısa vadede gözlemek mümkün olamamaktadır. Toplum hayatının bir ögesi olarak şiddetin, sosyal medya platformuna nasıl taşındığını ve oradan tekrar toplum hayatına nasıl geri döndüğünü, sürekli bir devinim içerisindeki toplumun bugünü ve yakın geleceğini çözümlemek bakımından önemlidir. Bu çalışma, sosyal medyanın şiddet üzerindeki bu dönüştürücü etkisine ilişkin analizlere katkı sağlamak üzere hazırlanmıştır.

Medya ve Yabancılaşma

Bir görüşe göre medya, kamu ahlakının temelini oluşturan toplumsal değer ve normları belirli bir bakış açısı çerçevesinde pekiştirirken aynı zamanda bireyin öz saygısını ve sosyal çevreye uyumunu etkilemektedir (Turska-kawa, 2011, s. 176). Söz konusu etki, toplumsal değerlerin algılanış biçimini yeniden tanımlamakta ve ona çoklu anlamlar kazandırmaktadır. Öte yandan yeni medya teknolojilerinin oluşturduğu anlamlar ise sadece medyayı dizayn edenler tarafından değil, aynı zamanda kullanıcıların kendileri tarafından geliştirilen normlar yoluyla yapılandırılmaktadır (Hayes, Carr ve Wohn, 2016, s. 173). Örneğin, yeni medya ortamlarının hiper-metinsel özelliği kullanıcıların birbirine bağlı birçok metni birbiriyle ilişkilendirebilmelerine olanak sağlamaktadır ve böylelikle kullanıcılar çoklu anlamlar üretebilmektedir.

Toplum hayatına ve karar alma süreçlerine katılımı az olan toplum katmanlarının medyayla kurduğu ilişkiyi konu alan araştırmalarında Jones, Carpenter ve Quintana (1985), ileri düzeyde yabancılaşmanın, bir topluluk içinde özgüven eksikliği, açık olmama, güvensizlik, amaçsızlık, karar vermede güçlük, yetersizlik hissi, yüksek endişe ve yalnızlık gibi duyguları tetikleyebildiğini bulgulandırmıştır (McClosky ve Schaar, 1965, ss. 14-40). Seeman (1959) bir kavram olarak “yabancılaşma”yı ortak bir tanım etrafında birleştirmeye çalıştığı çalışmasında; Marx’ın işçi sınıfının “güçsüzlüğü”nü, Adorno ve Mannheim’in örneklendirdiği “anlamsızlaşma”sını, Durkheim’in anomi veya belirli hallerde bireyin toplumsal normlar karşısındaki “kuralsızlığı”nı, Nettler’in entelektüelin popüler olandan “izolasyonu”nu ve Fromm’un “Sağlıklı Toplum”unda ortaya koyduğu “kendinden uzaklaşma”sını bir potada eriterek kapsayıcı bir tanım elde etme arayışına girmiştir (s. 783). Bu arayışın bir sonucu olarak yabancılaşmayı; sosyal etkileşime girmede zorluk, bireylerin kendi aralarında veya bir topluluktaki grupla arasına mesafe koyması ve kendini dışlaması şeklinde ortaya çıkan durum olarak tanımlayabiliyoruz.

Turska-kawa (2011) medyanın yabancılaştırma üzerindeki etkisini konu aldığı çalışmasında, medyanın toplumun tüm kesimlerini aynı yönde ve derecede etkilemediğini, ancak özellikle yabancılaşmayı deneyimleyenlerin yaşamında çok güçlü bir etkisi ve yeri bulunduğunu göstermiştir. Bu kapsamda, medyanın yabancılaşma halini devam ettirici ve bu kesimleri ataletle sürükleyici bir etkide bulunduğunu belirtir ve bunun sonuçlarının toplumsal alanda bir tür kayıtsızlık ve ilgisizlik hali olarak yansıdığını ifade eder (s. 178). Çünkü birey aslında kendi

deneyimlerini ifade edebileceği bir alan yaratma çabası ile medya ortamlarına dâhil olurken, bir yandan kendi özel alanına sıkışmakta ve belirli öznel ahlaki ölçütler oluşturabilmektedir. Deneyimlerinin ortak bir alanda meşrulaştırılması için, ihtiyacı olan ve kendini temsil eden çok sesli ortak bir toplumsal alanın kenarında duran birey, sürekli bir sosyalleşme savaşımı vermektedir. Bunun bir sonucu olarak medyanın, yolsuzluk ve kişisel menfaatlerin baskın olduğu bir ortamda, sosyal sermaye kalitesini azaltan bir unsur olarak aynı zamanda bireylerin cesaretinin kırılmasına ve motivasyonlarını kaybetmesine yol açan mekanizmanın bir parçası olduğunu söylemek mümkündür (Putnam'dan aktaran Turska-kawa, 2011, s. 176).

Bununla birlikte medya, doğal ve sosyal çevrede gelişen değişimlerden insanları haberdar ederek, gelecek nesillere bir önceki neslin kazanımlarını ve toplumsal yapıyı bütünleştirici bir etki oluşturarak bireylerin ve toplumların kimliğini oluşturan belirli davranış kalıplarını aktarmaktadır. Bu iki farklı görüş birlikte değerlendirildiğinde medyanın, insanın duygusal ihtiyaçlarına hitap eden önemli bir kaynak olması bakımından ekonomik, politik ve sosyal alanların tümünü etkileyen bir araç olarak işlevselleştiğini söylemek mümkündür.

Şiddetin Medyaya Taşınması

Şiddet tarih öncesi toplumlardan bu yana var olsa da kitlesel medyanın ortaya çıkışıyla birlikte temsili farklılaşmıştır (McCall ve Shields, 2008, s. 1-9). Eski çağlarda dramatik ya da yüz yüze yapılan savaş içerikli oyunlarda ve yarışmalarda şiddet mevcuttu. Kitlesel medyanın ortaya çıkmasıyla birlikte eklektik, kontrollü ve editoryal bir denetim altında spor, sinema ve TV endüstrisinin ürünü olarak estetize edilmiş şiddet öğelerine yer verilmeye başlandı. Teknolojinin dijital ses ve görüntü kaydını alabildiğine kolaylaştırması ve sosyal medya platformlarının oluşmasıyla birlikte yeni bir köklü değişim daha meydana gelmiştir. Bu yolla şiddet, estetize edilmiş ve denetim altındaki teatral sunumunun dışına taşmış oldu. Medyanın dijitalleşmesiyle birlikte bugün şiddetin üretimi ve dağıtımını sağlayan kanallar değişime tabi olduğundan, şiddetin toplumda alımlanma seviyesi ve oluşturduğu algı dünyası farklılaşmıştır. Bu şekilde gerçek hayatta doğrudan gözlemlenebilecek “gerçek” şiddete sanal ortamda bir aracı vasıtasıyla ve dozu hafifletilmiş haliyle maruz kalma süreci başlamıştır.

Baudrillard'ın (2014) “Simülasyon Kuramı”ndaki terminoloji üzerinden okunduğunda şiddetin kendisi sıcak bir olayken, medya kanalıyla aracılanması ve yayılması şiddeti gerçek olayın soğuk bir gösterimine dönüştürmektedir (s.36). Bu dönüşümle şiddet içerikleri otantikliğinden sıyrılarak anlamsız, içi boşaltılmış ve ardı ardına gelen milyonlarca tür içerikle benzer mahiyette tüketilmiş olmaktadır. Medyadaki şiddetin soğuk olaya dönüşmesi gerçekleşen baği silikleştirmektedir. Çünkü olaylar şiddetin kendisinden ziyade yalnızca şiddetle ilgili olmaktadır.

Birey ve şiddet arasındaki mesafenin yaklaşmasıyla birlikte meydana gelen etkileşimin toplumsal yaşayış ve algı üzerindeki etkisini anlamaya yönelik yapılan boylamsal araştırmalar, medyadaki şiddetin olumlu sosyal davranışları, empatiyi ve şiddete gerçek hayatta fizyolojik reaksiyon vermeyi olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir (Ferguson ve Beresin, 2017,

ss. 4-6). Buna benzer şekilde Kaiser Vakfı'nın 2010 yılındaki anket çalışmasına göre 8-18 yaş arası Amerikan gençleri günde ortalama 7,5 saatlerini farklı medya kanallarını kullanarak geçirmektedir. Bunun 4,29'unu DVD ve televizyon, 2,31'ini müzik, 1,29'unu bilgisayar ve 1,13'ünü video oyunlarına harcamakta ve neredeyse tüm Amerikan çocukları video oyunlarını oynamaktadır (Rideout, Foehr ve Roberts, 2010). Bu tarihlerden sonra tablet bilgisayar ve diğer mobil cihaz teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte; artan kapasitenin yer ve zamandan bağımsız çevrimiçi oyun oynamaya ve sürekli veri akışına (streaming media) izin vermeye başladığını dikkate aldığımızda, günden güne medya çeşitliliği, yaygınlığı ve medyaya maruz kalma yoğunluğunun arttığını, medyaya sürekli bağlı kalma dönemine girildiğini söyleyebilmek mümkündür. Artık medya aygıtlarına sadece belirli süreler tahsis etmiyor, başka iş ve aktivitelerle uğraşırken ve hatta istirahat halinde dahi medya aygıtlarından bir veya birkaçını aynı anda kullanabiliyoruz.

Anderson, Bushman, Donnerstein, Hummer ve Warburton (2015) medya şiddetine ilişkin akademik literatürü inceledikleri çalışmalarında, medyada şiddet veya şiddet medyasına ilişkin çalışmaların geçmişinin 1960 yılı öncesine kadar uzandığını ve ulaşılan sonuçlar arasında büyük ölçüde bir konsensüs bulunduğunu belirtmişlerdir (s.5). Buna göre, agresif davranış veya şiddet eyleminin çok sayıda nedeni olmasına rağmen hiçbir neden tek başına yeter ve/veya gerek şart değildir; ancak bu nedenlerden her birisi, özellikle tetikleyici bir nedenin varlığı halinde şiddet olasılığını artırmaktadır.

Kişilerarası çatışma içeren kısa hikayelere sonuç üretmeleri istenen bir laboratuvar çalışmasında Bushman ve Anderson (2002), medya şiddetine maruz kalanların daha fazla agresif sonuçlar ürettiğini, 2009 yılındaki bir başka çalışmalarında ise yetişkinlerin şiddet filmi izledikten sonra koltuk değneğini düşüren yaralı bir yabancıya yardım etme konusunda daha yavaş olduklarını görmüşlerdir.

Spesifik olarak duyarsızlık sürecini incelemek üzere yapılan çalışmalarında Fanti, Vanman, Henrich ve Avraamides (2009) duyarsızlığı, negatif veya sakınılacak bir uyaran tekrarlandıkça ona verilen duygusal tepkinin azalması olarak tanımlamıştır ve duyarsızlığın medya şiddetine sürekli maruz kalanlar için kısa vadede gerçekleşebileceğini göstermiştir (s. 179). Şiddet uyarısına gösterilen tepki eğrisel bir kalıp izlemekte, başlangıçta şiddet görüntülerinden daha az keyif alınıp kurbanların acıları daha fazla duyumsanırken, sonraki tekrarlar da daha çok keyif alınıp kurbanların acıları daha az duyumsanmaya başlamaktadır. Medya şiddetine ilk kez maruz kalındığında, gözlemlenen şiddete karşı beklenen olumsuz cevaplarla tutarlılık arz edecek şekilde; korku, artan kalp ritmi, perspirasyon, rahatsız hissetme ve bezginlik gibi sakınmaya dönük tepkiler üretilirken, kişinin uzun süre ve tekrarlanan tecrübelerinden sonra ekran medyasındaki şiddetin psikolojik etkisi azalmakta, alışkanlığa dönüşmekte ve gözlemci zamanla duygusal ve bilişsel olarak şiddet medyasına duyarsızlaşmaktadır (Wei, 2007, s. 371).

Duyarsızlıkla ilgili bir diğer çalışmada ise Funk, Baldacci, Pasold ve Baumgardner (2004) duyarsızlığı, bir uyarana karşı bilişsel, duygusal ve nihayetinde davranışsal cevapların azalması veya ortadan kalkması olarak tanımlanmıştır (s. 24). Örneğin duyarsızlaşma meydana geldiğinde

ahlaki değerlendirme süreci de bozulur. Çünkü birey değerlendirme sürecini başlatmak için gerekli olan işaretleri algılamaz veya bunlara cevap vermez. Sonuçta eylemler, bunların ahlaki boyutları dikkate alınmadan hayata geçirilir. Empati, diğerinin halini tecrübe etme ve algılama kapasitesi ile ahlaki değerlendirme süreci için kritiktir. Ekran medyasındaki şiddet, şiddet eylemlerinin gerçek sonuçlarına karşı izleyicileri duyarsızlaştırmak suretiyle empatiyi etkileyebilir.

Çalışmalarında; “Şiddete Dönük Davranışlar Ölçeği: Çocuk Versiyonu” (ATVC), “KID-SAVE” ve “Çocukların Empatisine İlişkin Anket” (CEQ) olmak üzere 3 ayrı ankete dayalı endeks üzerinden ölçümleme yaparak, ulaştıkları regresyon sonuçlarına göre video oyunlarının daha düşük empati ve daha güçlü şiddete dönük davranışlarla ilişkili olduğu sonucuna varmışlardır. Buna göre, aktif ve yaratıcı doğasından dolayı video oyunları ve empatik cevaplandırma arasında oldukça güçlü bir ilişki bulunması beklenebilir bir durumdur. Bu birliktelikle ilgili; Sakamoto (1994) video oyunlarının sık kullanımı ve düşük empati arasında bir ilişki bulmuş (ss. 22-27), Barnett vd. (1997) oyun tercihleri, özsaygı ve empati arasındaki ilişkileri incelediği çalışmalarında şiddet içerikli oyun sevenlerin düşük empati skorlarına sahip olduğunu gözlemiştir (s. 1332).

Sonuçta medyadaki şiddet, gerçek hayattaki şiddetten daha sık tekrar etmektedir. Haklı bir nedene bağlanmış, gerekçelendirilmiş ve görünürde olumsuz hiç bir sonuç doğurmamıştır. Dolayısıyla şiddetin sunumu da şiddet davranışının yanlışlığına ilişkin kabulü değiştirebilir ve şiddete dönük davranışların gelişimini teşvik edebilir. Şiddet kabul edilebilir; çünkü gerçek değildir ve bundan dolayı kurbanlar gerçekten acı çekmezler. Şiddet oyunları oynamak şiddeti normalleştirir, şiddetin gerçek hayattaki sonuçlarına duyarsızlığı artırmaktadır.

Ancak yarım asır boyunca, medyadaki şiddetin izleyici üzerine etkisine dair yapılan araştırmalardan sadece %35,2’si şiddetin medyada işlenişinin olumsuz bir etki doğurduğu sonucuna ulaşmıştır. Söz konusu etki özellikle de genç sayılabilecek yaş gruplarında tespit edilmiştir (Christopher ve Beresin, 2017, s. 15). Ancak bu tür deneysel çalışmalar, şiddet ve sonucunda ortaya çıkan davranış başka faktörleri göz ardı ederek, salt bir neden-sonuç çerçevesi içinde ele almışlardır. Oysa dolaylı yoldan davranışa etki eden, görünmeyen, açığa çıkmamış birtakım duyuşsal ve bilişsel süreçleri şiddete etki eden faktörler olarak değerlendirmek gerekmektedir.

Diğer taraftan medyadaki şiddet ile toplumsal alan arasında anlamlı bir bağ kuramayan çalışmaların çoklukta olduğu belirtilmiştir (Ferguson ve Beresin, 2017). Hatta tam tersine medyadaki şiddetin olası şiddet içerikli davranış söndürdüğünü ortaya koyan araştırmalar da vardır (Breuer, Vogelgesang, Quandt, ve Festl, 2015; Colwell ve Kato, 2003; Ferguson ve Olson, 2014; Feshbach ve Tangney, 2008). Sosyal medya çoğunlukla bireyi eğlendiren, rahatlatan ve bireyin dış dünyanın stresinden uzaklaşıp olumsuz duygularından arınmasını sağlayan bir ortam olarak işlevselleştiği için; şiddet içeriklerinin tüketimi daha ziyade biriken, davranışa her zaman dönüşmeyen, hatta eğlence haline gelebilecek şekilde formatlanmaktadır. Bu nedenle şiddetin zararsız gibi görünen sembolik temsilleri kısa vadede saldırganlık davranışının ortaya çıkmasına neden olmasa bile uzun vadede şiddet içeriğine karşı “duyarsızlaşma” potansiyeli taşımaktadır (Ferguson ve Beresin, 2017).

Duyarsızlaşma sonucu bireyin içsel ahlaki değerlendirme eğilimi, bireydeki daha ilkel, birincil ve dürtüsel süreçlerle geri plana itilmektedir. Dolayısıyla duyarsızlaşma sonucu; korku, endişe, kaygı, nefret, şiddet, saldırganlık ve gerginlik gibi duyguların azalması, şiddet içeriğini takip eden veya maruz kalan için bir süre sonra zevk aracı haline gelebilmektedir (Carnagey'den aktaran Krahé, Möller, Huesmann, Kirwil, Felber, ve Berger, 2011, s. 491). Huesmann ve Kirwil (2007) bu süreci duyarlılaşma (sensitization) olarak adlandırmaktadır (s. 631). Bu demek oluyor ki bazıları için şiddeti izlemek eğlencelidir ve şiddet her ne kadar öfkeyi tetiklese de bu kaygı haline kadar ilerleyememektedir. Tam tersine ne kadar çok şiddet içeriği izlenirse o kadar çok şiddete bağımlı hale gelmektedir.

Sosyal Medyanın Dilsel Özelliği

Şiddet nesnesi, dijital medya araçları yoluyla sembolik olarak veya doğrudan görselleştirilerek üretim, dağıtım, tüketim zinciri içinde sürekli dolaşımda kalabilmektedir. Bu şekilde içeriklere yüklenen anlamlar tek bir sembolik düzeye indirgenebilmektedir. Bronislaw Malinowski bilinçli bir amaca yönelik olarak kullanılmayan, gerçek anlamda bilgi içermeyen ve bağımsız sosyal etkileşimin sınırlandırıldığı iletişim şeklini “İlişkisel İletişim” (Phatic Communication) olarak tanımlamaktadır (aktaran Hayes, Carr ve Wohn, 2016, s. 173). Günümüzde bu iletişim modelini sosyal medya ortamlarında gözlemlemek mümkündür. İlişkisel iletişimin araçlarından biri sayılan “emojiler”, çok katmanlı ve granüler yapıda farklı seviyelerdeki farklı duyguların aktarımını öfke, sevinç ve üzüntü gibi üst başlıklar altında kategorize ederek sembolleştirmektedirler. Buna ilaveten, “like” (beğeni) alma gibi içeriğin bir diğer ilişkisel *phatic* özelliği de “içeriği oluşturanın çeşitli anlamlar yüklediği”, asıl iletişimsel amacın ve “her zaman içeriği beğenmeye yönelik olmayan” sosyo-kültürel bağlamının ötesinde işlevselleştirilmiş bir iletişimsel araç olarak kullanılmasıdır. Dolayısıyla içeriğin anlamı, özneyi doğrudan veya dolaylı olarak temsil eden ya da sadece etkileşime girilen nesnelere yüklenen semboller üzerinden sözel (verbal) ve sözel olmayan dijital medya dizaynları yoluyla oluşturulmaktadır.

Bu dizaynlar belirli bir bilgi vermekten ziyade daha çok kişilerarası ilişkileri belirlemeye yöneliktir (Wang, Tucker ve Rihll, 2011, s. 44-51). İletişimsel çember içinde şiddetin etkileşim nesnesi haline gelmesi ve şiddet nesnesinin sembollere indirgenmesi, yeni anlamlar oluşturulabilmekte veya iletilmek istenen mesajın ötesinde anlamlandırılabilir. Silahla poz verme, insan veya hayvanlara yapılan işkenceler ve dayak, kavga, ölüm içerikli görseller; “beğenilme” eğilimiyle ibret olma, korkutma, meydan okuma, güç gösterisi gibi mesajlarla birer iletişim yolu olarak kullanılırken, medya şiddetin iletiminde asıl olarak şiddetin kaynağı haline gelmektedir.

İçeriksiz dijital medya kültürünün bir parçası haline gelen ve “minimalist iletişimsel pratik” olarak adlandırılan bu dizaynlar yoluyla (Coupland, Coupland ve Robinson'dan aktaran Hayes, Carr ve Wohn, 2016, s. 173) aynı mesaj, mesajın alındığı sosyal bağlama göre farklı yorumlanabilmektedir (Carr'dan aktaran Hayes, Carr ve Wohn, 2016, s. 173). Bu farklılıklar şiddet içeriğinin anlamsal karşılığını etkilemektedir. Örneğin, aynı anda birçok farklı yorum,

emoji, görsel etrafında dolaşımda olan şiddet nesnesi bazı gruplar için haz, bazıları için nefret, bazıları için ise acıma hissi uyandırabilmektedir ve gerçek hayatta temsil ettiği bağlamdan ötede sembolleşmektedir. Görüntülere verilen farklı tepkiler bir süre sonra yumuşatma (smooth out) ve ortalamaya evrilme (mean reversion) etkisi doğurabilmekte ve aşırı duyarlılığı azaltabilmektedir. Dolayısıyla emojiiler derin ve farklı duyguları tek bir duygu temsiline indirgemektedir.

Yöntem

2016 yılının 1 Ağustos – 30 Eylül tarihlerinde rassal olarak seçilen 130 kişilik bir örneklem grubuna, Facebook kullanıcılarının şiddete yönelik görüşleri ve tutumlarını belirlemek için çevrimiçi ortamda hazırlanan “Sosyal Medyada Şiddet ve Medyayı Kullanma Pratiği” anketi uygulanmıştır. Çalışmada kullanılan ölçekte yer alan sorular R programının 3.4.1 versiyonu kullanılarak analiz edilmiştir.

İkinci olarak, Facebook ortamında dolaşımda bulunan şiddet içerikli bir video nitel içerik analizi yapılarak incelenmiştir. İçerik analizi yönteminde ölçme işlemi, değişkenlerin derinlemesine incelenmesiyle gerçekleştirilebilmektedir. Dolayısıyla, içerikte belirlenmiş öğelerin hangi sıklıkla tekrar ettiği oransal olarak ölçülmekte, benzer ifadeler bir araya getirilip kümelenmekte ve özetlenmektedir. Bu yöntemlerden elde edilen bulgular: “Şiddetin Facebook üzerindeki dolaşımı, şiddete karşı duyarsızlaşmaya neden olmakta mıdır?” hipotezini test etmek için ve bununla bağlantılı olarak; “Medya, sınırlı ve özgün değer yargıları oluşturma ve bunların meşru zemine taşınması ile bireyde herhangi bir değere bağlı kalmama ve hazların peşinden gitme gibi eğilimleri tetiklemekte midir?” sorusuna cevap aramak üzere kullanılmış ve bu yolla medyanın toplumsal değerlerin değişimi üzerindeki rolü tartışılmıştır.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, sosyal medyada şiddetin sıklıkla işlenmesi ve şiddete karşı duyarsızlaşma arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada 130 denek üzerinden yapılan bir anket çalışması ve şiddeti bir eğlence aracı olarak ele alan bir Facebook sayfasının içerik analizi yapılmıştır. Örneklem grubu rassal olarak seçildiğinden deneklerin 30’u erkek, 100’ü kadın olmak üzere anket uygulaması yapılmıştır. Sayısal eşitliğin tam anlamıyla sağlanamaması çalışmanın daha homojen bir yapıda olmasını bir bakıma sınırlandırmıştır. Bunun yanı sıra çalışmanın çevrimiçi anket tekniği kullanılarak yapılmış olması, katılımcıların anlık psikolojik durumlarına göre objektif cevap verme eğilimlerini etkileyebilmektedir. Bu nedenle çalışmanın göreceli olarak nitel olduğu söylenebilir.

Bulgular

Medya Hangi İhtiyaçlara Cevap Verir?

Anket çalışmasına katılanların Facebook’u kullanma pratiklerine bakıldığında; %47,7 ile fotoğraf ve video yükleme, %45,4 ile yorum ve bilgi paylaşma, %38,5 ile pasif kullanıcı olarak

sadece içerik takip etme ve %22,3 ile başka profillerde dolaşma eylemlerinin tercih edildiği anlaşılmaktadır. Paylaşılan içerikler ilgili oldukları konulara göre sıralandığında, birinci sırada kişilerin sadece kendileri ile ilgili görsel bilgi paylaşma veya takip etme eğiliminde olduğu görülmüştür. Kişilerin %47,7'si Facebook'ta fiziksel görüntüsüne önem vermektedir, %55,4'ü genelde kendilerinden ve ne hissettiklerinden bahsetmez, %66,2'si ise başkaları tarafından beğenilme ve dikkat çekme amaçlı paylaşım yapmaktadır.

Görülmektedir ki kullanıcılar Facebook'u bilgi edinme, eğlenme ve sosyalleşme aracı olarak kullanmaktadırlar. Buna bağlı olarak, sosyal medyayı kullanma pratiklerinin altında ise temelde; istikrarlı bir temsil oluşturma, haz alma, acıyı hafifletme, iletişim kurma ihtiyacı ve öz saygıyı güçlendirme eğiliminin olduğu söylenebilir (Turska-kawa, 2011, s. 177). Genel itibarıyla söz konusu ihtiyaçların sosyal medya tarafından da doyurulduğunu söylemek mümkündür.

Sosyal Medyada Şiddet İçerik ve Yorumları Neden Paylaşıyor?

Anket sonuçlarına tekrar dönecek olursak, Facebook kullanıcılarının temel olarak; kişinin görünürlüğünü sağlamak, beğenilmek, onaylanmak, takdir edilmek için dolaşıma soktuğu, kendisinin olan veya kendisi ile ilgili olduğunu düşündüğü görsellerin teşhiri ile sosyal etkileşim içinde var olma çabası güttüğü görülmüştür. Kullanıcılar bu gayeye ulaşabilmede kendi görsellerinin yanı sıra kendilerini olumlu veya olumsuz anlamda temsil eden yollara başvurma, kendini ispat etme ve başkalarını ikna etme amacı ile fikri paylaşımlar yoluyla da öz saygıyı güçlendirme gibi yollara başvurmaktadırlar. Bütün bu ihtiyaçlar çerçevesinde şiddet içeriklerinin Facebook ortamındaki dolaşımı incelendiğinde üç ayrı grup amaçla paylaşım yapıldığı anlaşılmaktadır:

a) Savaş, kaza, terör ve ölüm ile ilgili şiddet içeren görsellerin paylaşılmasıyla şiddete tepki çekmek ve olumlu geri dönüt alabilmek için Facebook üzerinden “toplumsal bilinç/duyarlılık temsili oluşturma” çabası.

b) İletişim kurma veya acıyı hafifletme ihtiyacına yönelik siyasi görüş belirtme, nefret söylemleri, küfür, argo, tehdit vb. içerikte sözlü şiddet içeren provokasyon amaçlı paylaşım yapmak.

c) Şiddet içeriğinin eğlence aracı haline getirilmesi ile şiddeti izlemekten ve yaymaktan haz alma amaçlı paylaşım yapılmaktadır.

Şiddet içeriklerinin hangi amaçla paylaşıldığına yönelik açık uçlu soruya verilen başlıca cevaplar; sosyal ortam içinde başkalarını maddi ve manevi olarak yardım etmeye teşvik etme, kınama ve toplumsal tepki oluşturmaktır. Buna göre, sosyal medya kullanıcılarının şiddet paylaşımlarını bilinç ve duyarlılık temsili oluşturma amacıyla yaptıkları sonucu ön plana çıkmaktadır.

Sosyal Medyada Şiddete Gösterilen Duyarlılığın Kişilerarası İletişime Etkisi Var mı?

Tepkinin dile getirilmesi ile haberlerin kitlelere duyurulması şiddeti engellemeye yönelik eğilimler gibi görünse de çoğu zaman, sosyal medyayı aşmayan psikolojik rahatlama boyutunda

kalabilmektedir. Keza şiddet içeren veya sosyal sorumluluk gerektiren paylaşımlardan etkilenecek yorum yapma veya paylaşma yerine, gerçek hayatta bunu engellemeye veya çözüm bulmaya çalışan sosyal medya kullanıcılarının oranı %28,5'tir. Şiddet içerikli paylaşımlardan –sosyal sorumluluk projeleri de dâhil– etkilenecek gerçek hayatta yaptıkları eylemler; “miting ve düzenlenen söyleşilere katılmak, imza ve yardım kampanyalarına destek olmak, hayır kurumlarına bağışta bulunmak, maddi yardımda bulunmak, protestolara katılmak, kitap dağıtımı, sosyal yardım organizasyonları düzenleme, gönüllü eğitmenlik, çocuklara hediye ve temel ihtiyaç yardımları” olarak sıralanmıştır. Ancak kullanıcıların %71'i bahsi geçen amaçlar doğrultusunda paylaşım yapmak ile yetinmiş ve gerçek hayatta herhangi bir eylemde bulunmadıklarını ifade etmişlerdir. Buradan hareketle, şiddet içeriklerinin Facebook ortamında dolaşımı, bireyin tepki verme güdüsünü sanal ortamla sınırlayarak, psikolojik arınma ile bireyde kayıtsızlık hali oluşturduğu söylenebilir.

Ayrıca terör, kaza, haksızlık, kadın-çocuk cinayetleri veya cinsel istismar gibi şiddet içeriklerine sosyal medyada sessiz kalan, paylaşım yapmayan veya konu dışı paylaşım yaptığı düşünülen kişilere karşı, kullanıcıların %38,4'ü bu içerikleri paylaşmayan kişiler hakkında olumsuz düşünceye sahiptir ve içerikleri paylaşmaları gerektiğini düşünmektedir. Bu kişiler genel olarak “duyarsız” olarak nitelendirilmiştir. Toplumsal hayattaki belirli konulara karşı duyarlı olmanın sosyal medya üzerinden gerçekleştirilmesi gerektiğine inanan bir bakış açısı mevcuttur. Bununla birlikte kullanıcıların %36,9'u paylaşım yapmayanları onların kişisel tercihleri olarak görürken, %6,9'u paylaşım yapılmaması gerektiğini düşünmekte, %4,6'sı ise sanal paylaşımlarla psikolojik olarak rahatlamak yerine gerçek hayatta şiddeti engellemeye yönelik sorumluluk almak gerektiğine inanmaktadır. Dolayısıyla şiddet içeriklerinin çevrimiçi ortamda dolaşımının kişilerarası iletişimde bireylerin birbirleri hakkında kanaat oluşturmalarını etkileyebildiği görülmektedir.

Şiddete Karşı Oluşan Duyarlılık, Şiddet İçeriklerinin Paylaşılmasını Azaltabiliyor Mu?

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre Facebook'ta cinsel içeriklerin, siyasi ve dini içeriklerin ve mahremiyet alanına girenlerin yanı sıra, şiddet içeriklerinin paylaşımının en çok rahatsızlık duyulan konulardan birisi olduğu gözlenmektedir. Buna göre araştırmaya katılan Facebook kullanıcıları, bu içeriklerin içinde en rahatsız edici olanlarını; “terör, kaza, kan ve savaş, ölmüş insan, hayvan resimleri, mafyavari propagandalar, nefret söylemleri, küfür, hakaret, başkalarının kişilik haklarını zedeleyici görsel, metin ya da videolar, argo ve çocukların olumsuz etkilenebileceği içerikler, insanların rahatsızlık duyduğu her şey, şiddete ve suça teşvik eden video ve fotoğraflar ve her türlü şiddet eylemi” olarak ifade etmiştir.

Diğer taraftan bu şekilde düşünenlerin %66,3'ü Facebook'ta şiddet içeriklerini takip edip paylaşmaktadır. Bu sayede şiddetin gösterimi sürekli dolaşımda kalabilmektedir. Kullanıcıların %60,4'ü şiddet içerikli görselleri paylaştıklarında psikolojik olarak rahatladıklarını ifade etmişlerdir. Buna göre şiddeti yayma pratiği acıyı hafifletme, şiddetin verdiği rahatsızlık duygusundan arınma ve rahatlama amacı ile dolaşımda kalmaktadır. Kullanıcıların %77'si şiddet

içeriklerine maruz kaldıklarında da bundan etkilendiklerini belirtmişlerdir. Bununla birlikte bu kişilerin hepsi etkinin, gerçek hayatta aynı seviyede deneyimledikleri şiddetten daha az olduğunu düşünmektedirler.

Literatürdeki deneysel çalışmaların genelinde, ekran medyası yoluyla şiddet içeriklerine maruz bırakılan bireylerin, sonraki bir gerçek şiddet olayına daha düşük tepki verip vermediği test edilmiştir. Bu çalışmada ise, Türkiye kamuoyunda şiddet unsuru barındıran terör, kadına yönelik şiddet ve çocuk istismarı gibi konuların zaten yoğun olarak işlendiği dikkate alınarak; katılımcılara bu nitelikteki olayları hangi sıklıkta ve ne amaçla paylaştıkları, paylaşım yapmalarının sorumluluk duygusunu hangi ölçüde tatmin ettiği, bu nitelikte paylaşımların gündelik hayata bir yansıması olup olmadığı gibi sorular yöneltilmiştir. Bu sorular regresyon analiziyle test edildiklerinde en yüksek t ve F değerleri bileşimi aşağıdaki gibi tablolştırılmıştır. Sonuçlara göre, şiddet içerikli paylaşımların gündelik hayata etkisinin olduğunu söyleyenlerin, şiddet içerikli paylaşımlar yapılmasına karşı oldukları görülmüştür. Bunun yanı sıra terör, savaş vb. paylaşımlar yapmanın herhangi bir arınma ve rahatlama hissi yaratmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo: Duyarsızlaşmaya İlişkin Regresyon Analizi.

Call:				
lm(formula = Q6 ~ Q3 + Q8, data = veriset)				
Residuals:				
Min	1Q	Median	3Q	Max
-0.90535	-0.17348	0.02461	0.32652	0.52461
Coefficients:				
	Estimate	Std. Error	t value	Pr(> t)
(Intercept)	0.67348	0.05688	11.840	<2e-16 ***
Q3	-0.19809	0.07875	-2.516	0.0131 *
Q8	0.23187	0.10109	2.294	0.0234 *

Signif. codes: 0 '***' 0.001 '**' 0.01 '*' 0.05 '.' 0.1 ' ' 1				
Residual standard error: 0.3776 on 127 degrees of freedom				
Multiple R-squared: 0.08982, Adjusted R-squared: 0.07549				
F-statistic: 6.267 on 2 and 127 DF, p-value: 0.002538				

Bir taraftan şiddetten rahatsızlık duyulurken diğer taraftan paylaşma eyleminin devam etmesi ilk bakışta çelişkili gibi görünse de bunun şiddet içeriğini paylaşmanın, şiddet içeriğine maruz kalmaktan daha az rahatsız edici olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Diğer bir ifadeyle, şiddeti yayma eğilimini bilinçaltında normalleştiren bireyin, şiddeti paylaşmayı kendi

iradesine bağlı olarak seçtiği bir eylem olarak gerçekleştirilmesi ve belirli bir amaç doğrultusunda bilinçaltında meşrulaştırılması, bir tarafta şiddet içeriğini paylaşma eylemini yaptırırken öte tarafta kendi tercih etmediği şiddet içeriklerine maruz kalmaktan rahatsız olduğunun bir göstergesidir. Bireyin şiddete maruz kalması, şiddete karşı daha duyarlı hale gelebildiğini göstermektedir ve bu yüzden örneklemin çoğunluğu sayfalarında akan şiddet içeriklerini rahatsız edici bulmaktadır.

Dolayısıyla, kişilerin stresten arınmalarını sağlayan ve duygularını ifade etmeye yarayan paylaşma eylemi, gerçek hayatta herhangi bir etkilenme veya eylemde bulunma tecrübesinin yerini almıştır. Çünkü gerçek hayattakine benzer şekilde tecrübe edilen bir yaşamışlığa verilen duygusal tepkilerin doğması, hissedilmesi ve unutulmasında olduğu gibi çevrimiçi ortama kopyalanan içerikler de orada; deneyimlenmekte, gözlemlenmekte, hissedilmekte, aktarılmakta ve normalleşmektedir. Ancak Facebook'ta deneyimlenenin gerçek olayın sürekli tekrar üretimi olması ve dolayımlanması gerçeklik hissini farkında olmaksızın aşındırdığı için bu alışma evresi daha hızlı gerçekleşmektedir.

Sonuçta, geçmişten bugüne şiddet, sanatsal veya estetik biçimlerde oyun, spor, film gibi gösterimler kanalıyla nispeten kahramanlık temasının olduğu medya içeriklerine konu olmuştur. Ancak gündelik hayattaki gerçek şiddetin gerek sosyal gerekse geleneksel medyada görünür hale gelmesi ile şiddetin doğrudan ve dolaylı olarak deneyimlenmesi farklı bir boyut kazanmıştır. Sosyal medyanın yaygınlaşmasından önce şiddetin nispeten daha kontrollü bir gösterimi söz konusuyken, sosyal medya ile birlikte şiddet içeriklerini sansürlüce, filtresiz ve denetimsiz izleme imkânı doğmuş oldu. Sonuçta, gündelik hayattaki şiddetin sosyal medyada tepkiyi ifade etme şekli olarak paylaşılması, şiddeti sürekli bir biçimde görünür kıldığı için, tam tersi şiddete alışma ve şiddetin kanıksanması, şiddeti sıradanlaştırıp gündelik gerçeklik içinde şiddetin normal bir eylemiş gibi algılanması gibi sonuçlar ortaya çıkarmıştır.

Bir Eğlence Aracı Olarak Şiddet İçerikleri

Anket çalışmasına katılanların içerisinde, yaptıkları şiddet içerikli yorum ve paylaşımların nedeni olarak bundan haz aldıklarını veya eğlendiklerini söyleyen anlamlı bir çoğunluk bulunmamaktadır. Dolayısıyla anket çalışmasının şiddet içeriklerini bir eğlence aracı olarak kullanan kitleye ulaşmadığını veya katılımcıların şiddet içeriklerini bir eğlence aracı olarak gördüklerini söylemeye çekinmiş olabilecekleri düşünülebilir.

Bu nedenle, şiddet içeriklerinin Facebook ortamında bir eğlence aracı olarak dolaşımının toplumsal alana etkisini görebilmek için anket yerine anketten elde edilen sonuçları tamamlamak üzere nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda Facebook'ta açılan dövüş videolarının yüklendiği "Kavga Dövüşler" başlıklı sayfa seçilerek şiddet içeren örnek bir video incelenmiştir.

Video "İzlerken bile heyecana kapılacağınız derlenmiş birbirinden harika Sokak Kavgaları Nakavtlar. Bunlar gerçek olabilir mi sizce?" başlığı ile yüklenmiştir ve 8'46" sürmektedir. Görüntüler sokak ortasında veya kapalı mekânlarda gerçekleşmiş, bazıları bilinçli olarak kaydedilmiş, bazıları ise güvenlik kamerası vb. tarafından kendiliğinden kaydedilmiş şekliyle

kolajlanmıştır. 8 Mart 2017 tarihi ve 12.38.00' itibarıyla video; 57 bin kez görüntülenmiş, 747 kez beğenilmiş, 229 kez paylaşılmış ve 75 yorum almıştır. Yorum yapanların büyük çoğunluğu erkek kullanıcılarıdır. Kendisi ile benzerlik kurma, izlemekten keyif alma, arkadaş etiketleme, aslan/kaplan benzetmesi, komik bulma, kavga etme isteği, kavga teknikleri için reklam verme, küfür ve alay etme içerikli yorumlar sıklıkla tekrar etmektedir. İzleyen kişilerde kavga etme isteğine yönelik yorumlar mevcuttur.

Video, baştan sona farklı zaman-mekân dilimlerinin kesilip kolajlanarak, 43 segmente ayrılmak suretiyle gerçek yaşamdan alınmış dövüş görüntülerini içermektedir. Dövüşenlerin fiziksel özellikler bakımından hemen hemen eşit oldukları göz önünde bulundurulduğunda, görüntülerdeki "rekabet" vurgusunun asıl şiddeti gizlediği gözlenmektedir. Ayrıca bu kişilerden biri, diğerinden kadın, çocuk veya hayvan gibi fiziksel olarak daha güçsüz sayılabilecek bir konumda olmadığı için de dövüş sahneleri bir bakıma oyun gibi algılanmaktadır. Dolayısıyla şiddet içeriğinin izleyende bırakacağı etkinin varlığını, acıma duygusunu ortaya çıkarıp çıkarmadığı da belirleyebilmektedir.

Videoda dövüş eylemine geçmeden önce, olayın başında gerçekleşmesi muhtemel bir anlaşmazlığın üzeri örtülmüştür. Bu yüzden dövüş öncesi olay (neden) videoda yer almamaktadır. Sadece dövüş görüntüleri kısa kısa verilerek, asıl eylemin kendisine vurgu yapılmıştır ve böylelikle neden-sonuç ilişkisi ortadan kaldırılmıştır. Bu, "uygun algoritmalar kullanılarak, örneğin fotoğraftan sesi silerek veya içeriğe renk ayarları yaparak, içeriğin şekillendirilmesi ve içeriğin boyutlarının ayarlanabilmesiyle sağlanabilmektedir" (Manovic, 2001, s. 49). Böylelikle dövüş, çekiciliğini "izlemeye" değer olmasından alan bir eğlence aracı olarak işlevselleşmiştir. Dahası; "kavga edelim mi", "videoyu izlerken canım çekti birileri olsa da...", "çoğu aynı tekniği uyguluyor özel tekniği isteyenler özelden yazabilir" gibi yorumlara bakıldığında, bu hazı bizzat deneyimleme arzusunun tetiklendiği çıkarımı yapılabilmektedir. Kendini kanıtlama, hayranlık uyandırma, yenme veya üstün gelme imajı oluşturmaya yönelik kişilik arayışı hâkimdir. Bununla birlikte birbirini dövüşe davet etme sık geçmesine rağmen, saldırganlık davranışına dönüşüp dönüşmediği belirsizdir.

Kısaca sadece yenmeye dayalı olarak gücünü ispatlama ve "dövüşmek için dövüşmek" teması hâkimdir. Gerçek olayın perde arkası kaybolmuştur, kişiler kimliksizleşerek figüranlaşmıştır ve olayın oluşturduğu psikolojik ortam sanal ortamda kurgulanmış bir film sahnesinin oluşturacağı boyutta algılanmaktadır. Amaç; görüntünün kaydedilmesi, sanal ortama yüklenmesi, izlenmesi ve paylaşılmasından ibarettir.

Kişilerarası iletişimsel pratikler, başkalarının acısından haz alma, acıma duygusunun körelmesi ve empatinin oluşamaması, "arzunun" giderilmesi gibi dürtülerle değişmektedir. Çünkü duygular, sosyal medyada bir yazılımcının tasarladığı sanal ortama aktarılarak ve tekniğe indirgenerek yüzeyselleşmektedir. Dolayısıyla birey, kendi iç ahlakından ziyade, dıştan dizayn edilmiş içeriklerin üzerinde subjektif ahlak ölçüsü oluşturma eğilimini göstermektedir. Facebook kanalıyla şiddeti sergileme arzusu, içeriğin normalleşmesi ve sıradanlaşması ile sürekli olarak yeniden üretilmektedir.

“Olmayana var etme” yönelimi bireyi tetikleyen içgüdüsel bir eğilim tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle şiddeti deneyimleme arzusu, bireyi bitmek bilmeyen bir eylemde bulunma davranışına itmektedir. Bireyin belirli gruplar içinde sosyalleşme arayışının bir gerekliliği olarak; topluluktaki uyum ve onaylanma eğilimi, var olma çabası ve bunu gerçekleştirebilme aracı olarak şiddeti paylaşma, izlediğini gösterme veya içerik yükleyerek görünür olma dürtüsü, sadece bireyin kendisinin değil, bireye ait olan, onu temsil ettiğini veya belirli bir amaca hizmet ettiğini düşündüğü her türlü şiddet içeriğinin Facebook’ta paylaşılmasını meşrulaştırmaktadır.

Birey medyayı, onu toplumsallaştırmaya yönelik belirli bir gruba dâhil olma eğiliminin “ortak amaç” doğrultusunda, aynı zamanda bireyselliğini de ön plana çıkararak, kendini ispatlayabileceği bir zemin olarak işlevselleştirmiştir. Ayrıca medyayı psikolojik bir ihtiyaçtan ziyade iradesi dışında, doğal bir zorunluluktan dolayı kullanmaktadır ve sosyalleşme kanalıyla içinde bulunduğu yalnızlık stresini yok etmek istemektedir. “Bu arayışa ise aslında istediği için değil zorunda olduğu için girmektedir; çünkü sosyalleşme arayışı hayatta kalmasının bir gerekliliğidir” (Yalom, 1980, s.393). Bu bağlamda medya, hazların doyurulması ve arzusunun giderilmesi için uygun bir araç görevini üstlenmiştir.

Yorumlara bakıldığında; “İzlerken sadece benim mi hoşuma gitti bilemedim 😊👊”, “seni görüyorum burda 😊”, “hahahahahaha”, “Tekme atan fena shsjss”, “Aynı sen abi”, “aynı senin yumruklarına benziyor”, “Çene önemli...süper olmuş admin”, “komikmiş”, “fenomen bu :))”, “head shot 😊”, “Hahhaaa tkt 👊”, “Waw waw” gibi, bireyin videoyu paylaşma eğiliminin altında başkalarının da aynı hazzı duymalarını sağlayarak eğlenme amacı hakimdir ve birey videoyu izlerken bu hazlarını doyurabilmektedirler. Çünkü medya bu amaca yönelik teknolojik bir eğlence aracı haline gelmiştir.

Sonuç olarak O’Dea’nın (2015) da belirttiği gibi, sosyal medya yoluyla oluşturulan anlam kaybı şiddeti üretmektedir zira şiddet maddi veya manevi olsun bir tür kişilik ve anlam arayışıdır (s.407). Nasıl ki, öldürme davranışının altında yatan dürtü katillerin kendi kişiliklerinin gerçek olup olmadığını anlama arayışına, “ölüm değil öldürme eylemi şiddet içerir”. McLuhan’ın ifade ettiği gibi asıl araç mesajın kendisidir. Medya bu anlamda şiddet unsurunu aktarmada ve yaymada aracı görevi üstlenirken aslında şiddetin kendisi olmuştur. Sembolik anlamda bir şiddet unsuru olarak medyaya maruz kalmak, şiddetin normalleşmesini ve kanıksanmasını eğlence kisvesi altında yavaş yavaş oluşturmaktadır.

Sonuç

Plato’nun “techne tou biou” olarak tanımladığı yaşama sanatından Foucault’nun “benliğin teknolojileri”ne geçiş sürecinde teknolojinin insanoğlu ile arasındaki ilişki yüzyıllar boyu farklı medya araçları vasıtasıyla kurulmuştur (Murray, 2007, s.2). Bugün, estetiğin kendisinden ziyade ancak teknoloji ile aracılanmış şeklini tecrübe ediyor olduğumuz için, insanın ürettiği ve aynı zamanda insana hükmeden makinelerce suni olarak üretilmiş estetik nesnesinin özünün anlaşılması tam anlamıyla olanaklı değildir. Bu yüzden medya teknolojilerinin insan hayatındaki rolü, toplumsal değerlerin algılanışındaki değişimleri yansıtması açısından önemlidir.

Medya üzerinden şiddetin üretilmesi, deneyimlenmesi, algılanması ve toplum içindeki yansımaları farklılaşmıştır. Uygulanan anket sonuçlarından da görüleceği üzere, şiddet içeriğine toplumsal olarak duyarlı olmayı amaçlamak, Facebook'ta paylaşım ve yorum yapmanın ötesine pek geçmemektedir. Görsellerin şiddet içermesi, kişinin duygu dünyasında onu rahatsız edici bir iz bırakabilme gücü ile doğru orantılı olmaktadır. Savaş, terör, ölüm ile ilgili rahatsız edici görüntülerin yanı sıra hasta veya terkedilmiş insanlar ve çocuklarla ilgili görseller de kin, öfke, nefret, kaygı gibi duyguları tetikleyebileceği için şiddet içerikli sayılmaktadır. Ancak, bu türden şiddet içerikleri her zaman rahatsız edici olamamaktadır; çünkü sosyal medya aracılığı ile birer eğlence, haz, vakit geçirme, bilgilenme ve iletişim kurma amacı doğrultusunda işlevselleştirilmektedir.

Facebook'taki şiddet içerikleri dolaşıma girmediği sürece tek boyutlu kalmaktadır. Çünkü bir bakış açısı, belirli bir teknik araç ve nesnenin özelliklerinden oluşan üç katmanlı oluşum zincirinden çıkamamaktadır. Medya ortamına taşınan içerikler de birçok bakış açısı üzerinde farklı teknik özelliklerin uygulandığı ve çok boyutlu bakış açılarının geliştirilebildiği interaktif nesneler haline gelmektedirler. Dolayısıyla, şiddetin sanal ortamda yok edilebilirliği teknik açıdan mümkün olduğu için; şiddete nicel olarak fazla sayıda maruz kalınıyor olsa bile şiddetin bağlamının sürekli yeniden tanımlanıyor oluşu, şiddetin etki gücünün de farklılaşmasına yol açmaktadır.

Şiddetin normal olarak algılanması, bireyin davranışlarına gözle görülür anlamda yansımıyor olsa bile bir potansiyel üretmektedir. Kullanıcılar şiddeti aktif olarak üretmeseler bile, şiddeti yayarak üretime dolaylı yoldan dâhil olmaktadır. Anket sonuçlarına göre bireyi şiddet içeriğini paylaşmaya iten arzu dürtüsü, şiddeti izlerken haz duyma, rahatlama arzusu, toplumda tepki oluşturarak şiddete son verme veya şiddet üretme arzusu gibi farklı yönelimlerle gerçekleşebilmektedir. Her ne kadar şiddet içeriklerine sosyal medyada sürekli maruz kalınsa da sanal ortamdaki yakınsama, şiddetin tesirini uzun süre muhafaza edememektedir; çünkü bireyin şiddet nesnesi ile kuracağı duygusal bağ, şiddetin içselleştirilmesi ve duyarsızlaşma yolu ile aşınmaktadır.

Şiddetin içselleştirilmesi beraberinde oluşan; acıma, üzülmeye, öfkelenme, sevinme gibi duygulardan arınmayı sağlaması normalleşme sürecine katkıda bulunmaktadır. Burada başkasının acısından haz alma, şiddeti eğlence aracı haline getirme, acıma duygusunun körelmesi, şiddete karşı kayıtsız kalma ve şiddete çeşitli amaçlar doğrultusunda meyletme söz konusudur. Dolayısıyla kişiye özgü değer yargılarının bilinçaltında meşrulaştırılması söz konusu olmaktadır. Bu suretle empati kurma, acıma hissi ve şiddet mağdurlarının sergilenmesi haz aracına gelebildiği için, bireydeki ahlaki değerleri aşındıran eğilimler tetiklenmektedir.

Medya ortamında kamuoyu tepkisinin etkili olabilmesi ancak nicel çoğunluğa ulaşıldıktan sonra mümkün olabilmektedir. Şiddet mağdurları için oluşturulan kampanyalara çok sayıda kişinin sanal ortamda tepki yaratabilme gücü, siyasi ve toplumsal alanda geri dönüş sağlanıp sağlanamayacağını belirlemektedir. Bu güç ancak içeriğin, sanallığın gerçek dışılığından ne kadar sıyrılıp, bir o kadar somutlaştırılmasına; inandırıcılık ve etki düzeyini artırılabilmesine

bağlı olmaktadır. Bu anlamda, siyasi, dini ve toplumsal içerikli protestolara, hastalık veya sosyal sorumluluk ile ilgili şiddet içeren görsel, haber gibi içeriklere karşı verilen tepkinin kamusal alanda ifadelenebilmesi, öncelikle bunların siyasi ve toplumsal alanda bilinçlilik düzeyi oluşturmalarının ön koşulu olmuştur.

Nitekim şiddet içeriklerinin toplumca kınanması ve karşı tepki oluşturabilmesi pratiğe dökülebilse de bu, çoğunlukla ekonomik veya politik kaygılarla gerçekleşebilmektedir. Çünkü arka planda toplumsal hassasiyetin bu tip çıkarlarla korunması eğilimi yatmaktadır ve bu yüzden de isyan düzeyini optimale indirerek, toplumsal tepkinin dozunun bu güçlerce ayarlanması gerekmektedir. Sonuç olarak, şiddet mağdurlarının kişide uyandırdığı duyguların ve bunun tepki oluşturup gereğinin yapılması, deyim yerindeyse “duyarsız kalınmaması” için sanal ortamdan gerçek hayata doğru aktarılması ve doğal etki-tepki zinciri yaratabilmesi gerekmektedir.

Kaynaklar

- Anderson C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Donnerstein, E., Hummer, T. A., & Warburton, W. (2015). SPSSI research summary on media violence. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 15(1), 4-19. doi:10.1111/asap.12093.
- Barnett, M. A., Vitaglione, G. D., Harper, K. K., Quackenbush, S. W., Steadman, L. A., & Valdez, B. S. (1997). Late adolescents experiences with and attitudes toward videogames1. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(15), 1316-1334. doi:10.1111/j.1559-1816.1997.tb01808.x.
- Baudrillard, J. (2014). *Simulakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., & Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328. doi: 10.1037/ppm0000035
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679– 1684.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb. *Psychological Science*, 20(3), 273-277. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x
- Cantor, J. (2000). Mommy, I'm scared: Protecting children from frightening mass media. *Media violence alert: Informing parents about the number one health threat in America today* içinde (ss. 69-85). Zionsville: Dreamcatcher Press.
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158. doi:10.1111/1467-839x.t01-1-00017
- Fanti, K. A., Vanman, E., Henrich, C. C., & Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to media violence over a short period of time. *Aggressive Behavior*, 35(2), 179-187. doi:10.1002/ab.20295
- Ferguson, C. J., & Beresin, E. (2017). Social sciences curious war with pop culture and how it was lost: The media violence debate and the risks it holds for social science. *Preventive Medicine*, 99, 69-76. doi:10.1016/j.ypmed.2017.02.00.
- Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2014). Video game violence use among “vulnerable” populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 127-136. doi:10.1007/s10964-013-9986-5
- Feshbach, S., & Tangney, J. (2008). Television viewing and aggression: Some alternative perspectives. *Perspectives on Psychological Science*, 3(5), 387-389. doi:10.1111/j.1745-6924.2008.00086.x
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.005.
- Hayes, R. A., Carr, C. T., & Wohn, D. Y. (2016). One Click, Many Meanings: Interpreting Paralinguistic Digital Affordances in Social Media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(1), 171-187. doi:10.1080/08838151.2015.1127248.
- Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, ve I. Waldman (Eds.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 545–570). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Jones, W. H., Carpenter, B. N., & Quintana, D. (1985). Personality and interpersonal predictors of loneliness in two cultures. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48(6), 1503-1511. doi:10.1037/0022-3514.48.6.1503.

- Kavga ve dövüşler. (2016, 28 Kasım). *İzlerken bile heyecana kapılacağınız derlenmiş birbirinden harika Sokak Kavgalarından Nakavtlar.Bunlar gerçek olabilir mi sizce?* [Video dosyası].https://www.facebook.com/SonYumruk/videos/556582737885308/?video_source=permalink.
- Krahé, B., Möller, I., Huesmann, L. R., Kirwil, L., Felber, J., & Berger, A. (2011). Desensitization to media violence: Links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions, and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100(4), 630-646. doi:10.1037/a0021711.
- Manovic, L. (2001). *The language of new media*. Massachusetts: MIT Press.
- McCall, G., & Shields, N. (2008). Examining the evidence from small-scale societies and early prehistory and implications for modern theories of aggression and violence. *Aggression and Violent Behavior*, 13, 1-9.
- McClosky, H., & Schaar, J. H. (1965). Psychological dimensions of anomie. *American Sociological Review*, 30, 14-40.
- Mullin, C. R., & Linz, D. (1995). Desensitization and resensitization to violence against women: Effects of exposure to sexually violent films on judgments of domestic violence victims. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 449-459.
- Murray, S. J. (2007). Care and the self: Biotechnology, reproduction, and the good life. *Philosophy, Ethics, and Humanities in Medicine*, 2(1), 6. doi:10.1186/1747-5341-2-6.
- O'Dea, J. (2015). Media and violence: Does McLuhan provide a connection? *Educational Theory*, 65(4), 405-421. doi:10.1111/edth.12124.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2 media in the lives of 8 – to 18-year-olds: A Kaiser Family Foundation study*. California: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Sakamoto, A. (1994). Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school children. *Journal of Applied Social Psychology*, 24, 21-42.
- Seeman, M. (1959). On the meaning of alieation. *American Sociological Review*, 24(6), pp. 783-791.
- Turska-Kawa, A. (2011). The (dis)alienating function of the media. The role of mass media in building a civil society. *Psychology of Language and Communication*, 15(2). doi:10.2478/v10057-011-0011-3.
- Wang, V., Tucker, J. V., & Rihll, T. E. (2011). On phatic technologies for creating and maintaining human relationships. *Technology in Society*, 33(1-2), 44-51. doi:10.1016/j.techsoc.2011.03.017.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 371-380. doi:10.1089/cpb.2006.9942.
- Yalom, I. (1980). *Existential psychotherapy*. New York: Basic Books.

