

Netflix Film ve Dizilerinde Ailenin Temsili: Azizler ve Queens Gambit Örnekleri

Representation of the Family in Netflix Movies and Series: Azizler and Queens Gambit Examples

Bünyamin Gültekin¹

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Gönderim Tarihi: 12.04.2021 | Kabul Tarihi: 13.05.2021

Özet

Medya, toplumsal yapıyı dolaylı veya doğrudan etkileme gücüne sahiptir. Sunduğu içeriklerle, kültürün inşası ve yeniden üretimini sağlayan medya, bunları nesilden nesile aktarımıyla önemli bir işlevi yerine getirir. Bu etkinin en fazla görüldüğü yerler ise film ve dizilerdir. Özellikle internetin kullanımı ile yaygınlaşan dijital platformların sayısındaki artış film ve dizilerin etkinlik alanını genişletmiştir. Bu platformlar abonelikler üzerinden belli bir ücret karşılığında sunulmaktadır. İnternetin olduğu her yerde telefon, tablet ve bilgisayar aracılığıyla film, dizi, belgesel ve eğlence programlarına kolaylıkla erişim sağlanabilmektedir. Bu çalışma film ve dizilerin toplumsal yapıya etkisini global bir dijital yayın platformu olan Netflix örneği üzerinden incelemektedir. Küresel bir ağa sahip olan bu platform, içeriği bakımından gençler tarafından yoğun bir şekilde takip edilmektedir. İzleyicilerin davranış ve tutumlarında bir takım değişikliklere yol açabilmektedir. Çalışmada, medya yapımlarında bireyi etkileyen, ikinci okumaların belirlenmesine yardımcı olduğu için içerik analizi yöntemi tercih edilmiştir.

Uygulama aşamasında, genel olarak dizi ve film içeriklerini barındırması nedeniyle, Netflix platformunda 15 Ocak 2021 tarihinde, 'Türkiye'de Bugünün Top 10 Listesi' başlığı altındaki Türk yapımı olan Azizler filmi ve Amerikan yapımı olan 7 bölümlük mini dizi olan Queen's Gambit incelenmiştir. Seçilen bu yapımlardan elde edilen bulgulara bakıldığında, özellikle başrol karakterlerinin geleneksel aile tiplerinden uzak olduğu görülmektedir. Film ve dizinin yan karakterlerinin de aile ilişkilerinde birçok problemi barındırdıkları gözlemlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Dizi, Film, Aile, Netflix.

Abstract

Media has the power to affect the social structure directly or indirectly. The media, which enables the construction and reproduction of culture with the contents it offers, fulfills an important function by transferring them from generation to generation. The platforms where this effect is seen the most are movies and TV series. Movies and series are broadcasted on "prime time" which is called the most watched time of televisions and on various internet platforms. These are the productions that everyone can easily access. The increase in the number of digital platforms, which have become widespread especially with the use of the internet, has expanded the scope of the movies and TV series.

This study examines the effects of movies and TV series on social structure through the example of Netflix, a global digital broadcasting platform. Having a global network, this platform is intensely followed by young people in terms of its content. It can lead to a number of changes in the behavior and attitude of the audience. Content analysis method, including qualitative and quantitative research, was also preferred in the study.

In the practicing part of the research, a Turkish made movie The Azizler and a 7-episode American-made miniseries Queens Gambit were studied within the title 'Today's Top 10 List in Turkey, on Netflix platform on 15 January 2021. When we look at the findings obtained from these productions selected from the top 10 list because of the fact that they reach more audiences, it is seen that especially the leading characters are far from traditional family types. It has been observed that the side characters of the movie and series have many problems in family relations, either.

Keywords: Series, Film, Family, Netflix

¹Öğr. Gör., Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, bgulteakin@atu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9305-9559

Giriş

İletişim, insanlar arasındaki duygu, bilgi ve düşünce aktarımı ile haberlerin karşılıklı olarak değişimi olarak tanımlanmaktadır (Crowley ve Heyer, 2014: 18). Bilginin, fikirlerin, tutumların veya duyguların simgeler vasıtasıyla iletimi (Mutlu, 2017: 158) olan iletişim insan için vazgeçilmez ihtiyaçlardan biridir. Çağdaş dünyada birçok iletişim aracı bulunmaktadır ve medya bunların en önemlilerinden biridir. Teknolojinin gelişme hızına bakıldığında, medyanın iletişimdeki öneminin arttığı görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında medyanın önemli bir formu olan film ve diziler, bireylerin davranışlarını şekillendirme, onlara çeşitli konularda model sunma, bilgi ve bilinç sağlama gibi konularda başat bir rol oynamaktadır (Giddens, 2012: 652). İletişim araçları davranışları geliştirmeye ve etkilemeye, davranış modellerinin yayılmasını motive etmeye ve özendirilmeye, toplumsal bütünleşmeyi sağlamaya hizmet eden kültürel araçlardır (Macbride, 1993).

İletişimin küreselleşme boyutuna dikkat çeken McLuhan'a göre (Akt: Erdoğan ve Alemdar, 2010: 402), medya, dünyanın her tarafına dağılmış insanlığın önemli olaylardan anında haberdar olmasını sağlamakta ve onların hep birlikte katıldıkları küresel bir köy yaratmaktadır (Giddens, 2012: 666). Postman (2016) da medyayı, bir resmi okula benzeterek, görev aldığı ülkelerde kapitalist sistemin argümanlarını kullanarak seyreden, dinleyen, ezberleyen ve taklit ederek tüketim çarkına dahil olan çok bilmiş cahiller ürettiğini söylemektedir. Diğer bir deyişle halka gereksinimlerinin ne olduğu ve onu nasıl tüketecekleri, medya vasıtasıyla öğretilir. Ancak, bu halkın, tükettikleri ile ilgili hayati bir gerçeğin farkında olmaları engellenerek bilinç kazanmalarının önüne geçilir (Erdoğan ve Alemdar, 2010: 252). Birey, gelişim çağında yakın çevresindeki olayları ve kişileri takip eder ve onları model alır. Onların bilgi ve tecrübelerinden faydalanır ve giyimlerini, konuşma tarzlarını, saç şekillerini, yeme-içmelerini vb. birçok davranışını taklit etme yoluna gider. Kitle iletişim araçlarının, günümüzde, hayatımızda kapsadığı alan göz önüne alındığında, medya aracılığıyla popülerleştirilen kişiliklerin, rol model oluşturmada gün geçtikçe daha etkin olduğu söylenebilir.

İnternetin, bireye yönelik kullanıcı odaklı içerikler sunması izleme alışkanlıklarını şekillendirmektedir. Kişiselleştirilmiş içerikler sayesinde, talep edilen medya yapımları kolaylıkla izlenebilmektedir. Bu yeni alışkanlığa uygun olarak dijital platformlar geliştirilmiştir. Bu platformlardan en önemlisi çalışmamıza da konu olan ve 1997'de kurulan ABD merkezli, küresel çapta hizmet veren Netflix'tir. Kuruluşunda DVD satışı ve kiralama hizmeti veren şirket kısa bir süre sonra önce DVD'leri posta yoluyla kiralamaya daha sonra da aylık abonelik sistemine geçiş yapmıştır (Sarı ve Türker, 2021: 66).

Netflix 2007'de internet üzerinden film izleme olanağı sunmaya, 2013 yılında ise House of Cards isimli diziyi izleyicileri ile buluşturmaya başlamıştır. Geleneksel TV'den farklı olarak 1 sezonluk tüm bölümleri kullanıcılarının beğenisine sunan platform, yeni bir izleme alışkanlığına da öncülük etmiştir. TV'nin yayın akışına bağlı olarak gerçekleşen izleme alışkanlığı bireyin lehine dönmüştür. Netflix'in abonelerine sağlamış olduğu istenilen zaman ve yerde içerik izleyebilme özgürlüğü bu dönüşümde önemli bir etkidir (Çaycı, 2021: 404). Platform, sunduğu kullanıcı odaklı imkanlarla, bireyleri kolektif olmaktan uzaklaştırarak manipüle edebilmektedir. Değişim ve yeniliklerin hızlı bir şekilde yakalayarak içeriklerine adapte edebilen Netflix, kitleleri de peşinden sürükleyebilmektedir (Akova, 2020: 4488).

1. Toplumsal Yapının İnşasında Film ve Dizi Etkisi

Medyanın toplum üzerindeki etkileri geçmişten beri iletişim çalışmalarının ana konularından birini oluşturmaktadır. Bu çalışmalara göre medya, insanların nasıl düşüncelerinin ve nasıl davranmalarının uygun olacağını da telkin etmektedir (Tekinalp ve Uzun, 2013: 20). Özellikle televizyon ekranlarında zaman zaman canlı imgelerin de yardımıyla izleyicilere, yaşam tarzları ve özelemleri, cezbedici seçenekler olarak sunulmaktadır (Macbride, 1993). Bunun etkili yollarından biri de film ve dizilerde oluşturulan karakterler aracılığıyla olmaktadır. Topluma nüfuz eden bu karakterler, bazen en yakın dostumuzun, bazen de ailemizden birinin yerini alabilmektedir. Bazı durumlarda bunların da ötesine gidebildiği görülmektedir (Orhan ve Taştan, 2019: 11). Erol Taş'ın oynadığı filmlerde canlandırdığı 'kötü' karakteri dolayısıyla dayak yediğini söylemesi, Kurtlar Vadisi dizisindeki başrol oyuncularından 'Süleyman Çakır' karakterinin dizideki ölümü sebebiyle giyabi cenaze namazının kılınması bu durumun tipik örnekleridir.

İlk zamanlarında televizyona karşı ilginin beklentisi profesyoneller tarafından iki saati aşmayacağı bu yüzden radyonun gerisinde ikincil bir öneme sahip olacağı düşünülmüştür (Crowley ve Heyer, 2014: 367). Gelişmeler ise televizyonun 7'den 70'e herkesin ilgisini çeken ve etki altına alan başarısını kanıtlamıştır. Televizyon programları arasında ise film ve diziler sürükleyici özelliği ile izleyicilerin meraklarını artırmakta ve her geçen gün daha çok ilgiyle izlenmektedir. Bu kadar sevilen ve ilgiyle takip edilen dizilerin toplum üzerinde de birçok etkileri görülebilmektedir. Film ve dizi karakterlerinin giydikleri moda haline gelmekte, davranış ve tavırları neredeyse herkes tarafından taklit edilmeye başlanmaktadır (Aladağ, 2012: 48). Bu model, tavır ve davranış kalıpları film ve diziler ile olan ilişki düzeyine göre farklılık gösterebilmektedir.

Web tabanlı teknolojilerde yaşanan gelişmelere bağlı olarak televizyon, dönüşüm geçirerek yerini dijital platformlara bırakmaktadır. Ancak bu platformlardaki içeriklerin, toplum ve birey hayatındaki yeri gerek eğlence aracı olarak gerekse eğitim-öğretim aracı olarak konumunu artırarak sürdürmektedir. Başlangıçta ekonomik olarak oldukça maliyetli olması nedeniyle sınırlı sayıda eve konuk olan medya içeriklerini, günümüzde internetin gelişimiyle evde, iş yerlerinde, cebimizde özetle toplumsal hayatın her aşamasında görmek mümkündür (Özkan, 2013: 1018). Ülkemizde de uygulanan liberal politikalar ile 1980'li yıllardan itibaren televizyon hayatımıza girmiş, hane halkı ile buluşmuş ve yaşam tarzımızı belirleyen, algılarımızı yönlendiren, tutum, değer ve davranışlarımızı etkileyen önemli bir güç haline almıştır (Taylan, 2011: 28). Ürettiği film ve diziler ile sosyal gerçekliğin oluşumunda ve kontrol altına alınmasında önemli bir yer edinen televizyon, evlerin doğal bir üyesi haline gelmiş bazen eğlendirerek bazen de haber ve bilgi vererek; eğitime ve toplumsallaştırma işlevlerini yerine getiren, kamuoyu oluşturmada etkin bir güç haline gelmiştir (Özkan, 2013: 1020). Televizyon, günümüzde yerini yerel ve küresel dijital platformlara bırakmaktadır. Aile bireylerinin hep birlikte gerçekleştirdiği bir etkinlik olan TV izleme alışkanlığı, dijital platformlar sebebiyle bireysel bir hal almaktadır. Bu da bireyleri gelen mesajlara karşı daha fazla savunmasız bıraktığı düşünülmektedir.

Filmler, tek bir gösterimden oluşurken, uzun süreli yapımlar olan diziler, yoğunlukla haftalık periyodlarla yayımlanmakta ve bölümler arasında kesintisiz bir öykü anlatımı bulunmaktadır (Kula, 2012: 516). Bu öyküler yan olaylarla beslenir, her bölüm en heyecan verici yerinde sona erdirilerek izleyicide merak duygusu oluşturulur (Kırtepe, 2014: 34). Dizilerin ilerleyen bölümlerinde geçmiş bölümlerin hatırlatılması için flashbackler kullanılır (Kula, 2012: 10). Dijital platformlar, dizilerin gösterime girme sürecini de değiştirmiştir. Artık tüm sezonu bir anda erişime açılabilir. Birey, isterse bir solukta tüm sezonu izleyebilme imkanına kavuşmuştur. Toplum üzerine önemli bir etkiye sahip olan bu yapımlar, bireylerin toplumsallaşma sürecine etki etmekte ve yönlendirici bir güce sahip olmaktadır. Toplumsal yapının günlük rutinlerine, film ve dizi ekibi içerisinde yer alan senaristlerin eklemeler ve çıkarmalar yapılarak gerçeklik üzerinde hikayeler inşa edilmektedir. Bu durum göstergeler ve imgelerin kullanımını artırmış ve ön plana çıkarmıştır (Diken ve Laustsen, 2010). Gösterge ve imgelerin dizilerdeki oyuncular aracılığıyla sık sık tekrar edilmesi, sundukları yaşam tarzını ilgi çekici hale getirmekte, davranışları izleyicilerin ve toplumun yaşam tarzına örnek olarak ortaya koyabilmektedir (Kırtepe, 2014: 51).

Bireyi etki altına alan ve ona temsiller sunmaya çalışan önemli parametrelerden biri de reklamcılık sektörüdür. Reklamların birçok izleyici için sıkıcı olması ve tercih edilememesi, reklamcıları da film ve dizilerde yer alan karakterlerle iş birliğine itmiştir. Film ve diziler günlük yaşamdan ilham alarak, onu biçimlendirip yeniden sunmakta ve izleyiciye bir takım örnek modeller oluşturmaktadır. Film ve diziler aracılığıyla oluşturulan rol modeller, reklamcıların da yardımıyla bireyin giyiminden, eğlence anlayışına kadar hayatına dair birçok konuda alacağı kararları etkileyebilmektedir (Erol, 2007). Bu etki yoğunlukla izleyici kitlenin, medya yoluyla aralıksız bir şekilde aldığı benzer mesajlar dolayısıyla olmaktadır.

2. Film ve Diziler Aracılığıyla Üretilen Davranış Modelleri

Günün yoğun çalışma temposunda evinde hoşça vakit geçirmek isteyen birey için en önemli seçeneklerden biri film ve diziler olmaktadır. Dijital platformların kullanımındaki artışla her yerden ucuz ve kolay ulaşılabilir hale gelen film ve diziler, hedef kitlesi üzerinde derin etkiler bırakmakta, onlara davranış kalıpları öğretmekte ve yeni yaşam tarzlarını özendirilmektedir (Aladağ, 2012: 48). Film ve dizide oluşturulan karakterlerle dinlenen müzik, kullanılan takılar, araba ve telefon modelleri takipçilerinin be-

genisini almaya çalışmakta ve tüketilmesine yardımcı olabilmektedir (Erjem ve Çağlayandereli, 2006: 17). Çeşitli sosyal medya ortamlarını da etkin kullanan film ve dizilerin artan egemenliği, nüfusumuzun önemli bir kısmını oluşturan gençliği de bu bağlamda daha çok etkilemektedir. Mobil telefonların hızla yaygınlaşması ve kullanım fonksiyonlarının artmasıyla, istenilen medya yapımları mobil halde seyredilebilmekte ve özellikle başrol karakterleri ile olan bağlar bulunduğumuz birçok ortamda bir tuşa dokunmak kadar kolay erişilebilir olabilmektedir.

Film ve dizilerde, hayat verilen karakterler takipçileri tarafından izlendikten sonra, konuşmaları taklit edilmekte, sosyal medyadan gerçek yaşamları takibe alınmakta, oynadıkları dizilerde hayat verdikleri karakterler adına sosyal medya sayfaları açılmakta ve hayranları, onları hayatlarının bir parçası olarak görebilmektedirler (Aladağ, 2012: 41). İzlediği film ve dizilere sürekli maruz kalan izleyici, gerçeklikten koparak, sanal ilişkiler kurmaktadır (Yaylağül, 2016: 76). Çoğunlukla tek taraflı kurulan bu bağda izleyici kimi zaman empati yapar, kimi zaman ise karakterin başına gelen maceralardan yola çıkarak kendisiyle kıyaslamada bulunur, bu durumdan etkilenen birey, en sevdiği karakteri taklit eder (Akıncı ve Çakır, 2017: 213). Onu aile üyelerinden biri veya en yakın arkadaşı olarak görür. Eğer bu karakterleri takip ve taklit etme dürtüsü bir saplantı haline gelirse, bu karakterlere ailesinden ve arkadaşlarından daha fazla önem verebilmektedir.

Genç izleyici kitle, özellikle film ve diziler yoluyla yeni bir hayat tarzının içerisine girmekte ve bu hayat tarzını arzulamaktadırlar. Takip edilen medya yapımlarında sunulan yaşam, giyim, saç şekli, karakterler ve sevilen oyuncuların kullanılması, senaryoların merak uyandırması gibi faktörler film ve dizinin izlenirliğini artırmakta ve özellikle bireyin kimlik oluşumunu etkilemekte ve yönlendirmektedir (Erjem ve Çağlayandereli, 2006: 16). Takipçileri, dizi karakterlerini birer rol model olarak görmekte ve bu karakterleri taklit ederek hayatlarını şekillendirmektedirler. Medya yapımları, ekonomik çevreler ve dolayısıyla da reklam ve halkla ilişkiler şirketleri ile ilişki içerisindedirler (Yaylağül: 2016: 169). Bu yüzden izleyici kitlenin, tüketim yapmaları yönünde harekete geçirmeyi bir hedef olarak görebilmektedirler. Bu tüketim ise rol modeller aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Gerçekleştirilen tüketim bazen bir ürün bazen de bir davranış kalıbı olabilmektedir (Akıncı ve Çakır, 2010: 214).

Teknolojik gelişmelerle birlikte, internet mecrasının da yoğun bir şekilde kullanıldığı bilinmektedir (Başaran ve Geray, 2005). Film ve diziler de bu mecralardan yararlanmakta ve gerek taşınabilir bilgisayar, iPad ve telefon gibi araçların izleyicilerin mobil haldeyken de bu programları izlemesine olanak sağlamaktadır. Araştırma yukarıda çizilen genel çerçeveye ışığında Türkiye’de yoğun bir izleyici kitlesine sahip olan global bir dijital yayın platformu Netflix’de yayımlanan film ve dizilerde ailenin temsili belirlemeyi hedeflemektedir. Platformun, film ve dizilerde işlediği karakterlerin nasıl bir aile modelini temsil ettikleri makalenin temel çerçevesini oluşturmaktadır. Makalede, izlenen film ve diziler arasında popüler bir yere sahip olan Türk Yapımı Azizler filmi ve Amerikan yapımı Queen’s Gambit dizisi araştırılmıştır.

3. Araştırmanın Tasarımı

3.1. Amaç

Bu çalışmanın amacı, film ve dizilerin toplumsal yapıyı etkilediği varsayımından hareketle, küresel bir dijital yayın platformu olan Netflix’de yayımlanan yapımlarda, aile temsili; ülkemiz geleneksel aile tipinden uzak, kurgusal ve problemli olduğunu ortaya koymaktır. Ayrıca, içerik analizi yöntemi ile ikinci okumaları yapılmış olan bu yapımların, ailelerin gündelik yaşam pratiklerini yansıtmaktan uzak olduklarını tespit etmek hedeflenmiştir.

3.2. Önem

Film ve dizilerin birey ve toplum üzerindeki etkileri üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Yapılan çalışmalarda, film ve dizilerin özellikle gençler üzerinde önemli bir etki bıraktığı gözlemlenmiştir. Bu çalışmalar daha çok suç ve şiddet üzerine yoğunlaşmaktadır (Erjem ve Çağlayandereli, 2006). Benzer çalışmalar halen günümüzde de devam etmektedir. Bu etkilerin toplumun tüm kesimleri üzerinde olduğu belirtilmekle birlikte bu etkiye en açık bireylerin gelişim ve kimlik inşası çağında olan gençler olduğu tespit edil-

mehtir. (Taylan, 2011: 39). Toplum içerisinde serbest vakitleri diđer bireylere göre daha fazla olan gençler hem bu programları daha fazla takip etmekte hem de daha fazla etki altında kalmaktadır (Kırtepe, 2014: 30).

Araştırma, Netflix’de yer alan film ve dizilerde ailenin nasıl temsil edildiğini tespit edilmesi bakımından önem arz etmektedir. Film ve dizilerin pek çok etkisi üzerinde çalışmalar yapılmakla birlikte küresel bir dijital platform olan Netflix üzerine gerçekleştirilecek bir araştırmanın literatüre önemli katkı sağlama hedeflenmiştir.

3.3. Evren ve Örneklem

Araştırmada araştırmacının, araştırma konusuna en uygun ve çevresinde bulunan birimleri örneklem olarak seçebilmesini sağlayan, olasılığa dayalı olmayan örnekleme türlerinden uygunluk örnekleme seçilmiştir (Yıldırım, 2017: 75). Çalışmanın evreni, global bir dijital yayın platformu olan Netflix’de, yayımlanan dizi ve filmleri kapsamaktadır. Araştırmada örneklem olarak ise bu platformda 15 Ocak 2021 tarihinde, ‘Türkiye’de Bugünün Top 10 Listesi’ başlığı altındaki Türk yapımı olan Azizler filmi ve Amerikan yapımı olan 7 bölümlük mini dizi Queen’s Gambit seçilmiştir. Bu film ve dizinin seçilme nedeni, belirlenen çalışma sürelerinde, ülkemizde en çok izlenen yapımlar kategorilerinde yer almasıdır.

3.4. Yöntem

Bu araştırmada, nitel ve nicel verilerin birlikte kullanıldığı içerik analizi yöntemine başvurulmuş seçilen dizi ve filmlerde temsil edilen ailelerle ilgili çözümlenmeler yapılmıştır. Çalışmanın evreni temsil etmesi ve net veriler elde edilebilmesi için bir yerli film bir de yabancı dizinin örneklem oluşturulmasına çalışılmıştır. Seçilen örneklemlerin, platformda en çok izlenen yapımlar arasında yer almasına dikkat edilmiştir.

3.5. Varsayımlar

1. Film ve diziler toplumsal yapıyı etkilemektedir.
2. Netflix’de yayımlanan Film ve dizilerde aile temsilleri, ülkemizin geleneksel yapıları ile ters düşmektedir.
3. Film ve diziler, ailelerin gündelik yaşamdaki tavır ve davranışlarını temsil etmemektedir.
4. Film ve dizilerde yansıtılan kurgusal hikayeler, gerçek yaşamı yansıtmamaktadır.
5. Film ve dizilerde ailenin temsili problemlidir.

4. Araştırma Bulguları ve Değerlendirmesi

4.1. Azizler Filmi Hakkında

Netflix orijinal filmi olan ve 8 Ocak 2021’de gösterime girmeye başlanan Azizler Filmi’nin başrolünde, 40’lı yaşlarda olan Aziz (Engin Günaydın) karakteri yer almaktadır. Reklam ajansında çalışan Aziz, 4 yıllık sevgilisi Burcu (İrem Sak) ile ayrılmaya karar vermektedir. Filmin başlangıcı da bu ayrılma sahnesi ile başlamaktadır. Alaycı, absürt ve sıra dışı olarak tanımlanan filmde, başrol karakteri Aziz, yaptığı işten sıkılmış ve tekdüze bir yaşamından kurtulmanın yollarını aramaktadır. Filmde bu arayışta başrol karakterinin ve çevresindekilerin başından geçen olaylar işlenmektedir.

4.2. Queen’s Gambit Dizisi Hakkında

Amerikan yapımı 7 bölümlük mini dizi 23 Ekim 2020 tarihinde Netflix platformunda gösterime girmiştir. Roman uyarlaması olan film, bir drama türüdür. Filmin başrol karakteri; trafik kazasında annesini kaybettikten sonra, 9 yaşında yetimhaneye gitmek zorunda kalan Beth Harmon’dır. Beth, yetimhanede kaldığı dönemde, yurdun hademesinden gördüğü satranca merak sarar. Satranç konusunda oldukça yetenekli olduğu keşfedilen Beth’in hayatı bu becerisi sayesinde değişmektedir. Kendisini evlatlık olarak

alan üvey ailesinin yanında bir süre yeni hayatına alışmaya çalışan Beth, başladığı yeni okulda arkadaş edinmekte zorlanmaktadır. Yetimhanede öğrendiği satranç, ona yeni kapılar açacak ve katıldığı, önce yerel ardından ulusal ve uluslararası yarışmalarda önemli dereceler elde ederek ismini dünyaya duyuracaktır.

Dizi ve Film Adı	Queens Gambit	Azizler
Kategori	Mini Dizi	Film
Yapım	ABD	Türkiye
Dil (orjinal)	İngilizce	Türkçe
Yayın Tarihi	23 Ekim 2020	8 Ocak 2021

Tablo 1. Çalışma Kapsamında İncelenen Dizi ve Filme Ait Künye Bilgileri

İncelenen Dizi ve filmin künye bilgilerine bakıldığında, 7 bölümlük ABD yapımı Queens Gambit'in mini dizi kategorisinde, Türk yapımı Azizler filminin ise film kategorisinde olduğu görülmektedir. Queens Gambit'te orijinal dil İngilizce iken Azizler filminde ise Türkçe'dir. Queens Gambit mini dizisi 23 Ekim 2020, Azizler filmi 8 Ocak 2021'de global bir dijital platform olan Netflix'de izleyici ile buluşmuştur.

Dizi Film Adı	Queens Gambit	Azizler
Tür	Drama	Kara mizah
İçerik	Samimi, duygusal	Alaycı, absürt, sıra dışı
Süre	7 bölüm	1 saat 36 dakika
Yetişkinlik Düzeyi	+18	+16
Müzik Kullanımı	var	var

Tablo 2. Çalışma Kapsamında İncelenen Dizi ve Filmin İçerik Bilgileri

Çalışma kapsamında incelenen yapımların içerik bilgilerine göre, Queens Gambit dizisi drama türünde, Azizler filmi ise kara mizah türündedir. Queens Gambit, samimi ve duygusal bir içerik sunarken Azizler'de; alaycı, absürt ve sıra dışı bir içerik yer almaktadır. İçeriklerle ilgili bilgilendirici bir sınıflandırma olan akıllı işaretlere bakıldığında ise Queens Gambit'in +18, Azizler'in +16 olduğu görülmektedir. Her iki yapımda da müzik kullanımı vardır.

Dizi ve Film Adı	Queens Gambit		Azizler		Toplam	
	Sayı (f)	Oran (%)	Sayı (f)	Oran (%)	Sayı (f)	Oran (%)
	32	69.5	14	30.5	46	100

Tablo 3. Aile Konulu Sahne Sayısı

Çalışmaya konu olan dizi ve filmde bulunan toplam sahne sayısı Tablo 3.'e göre 46'dır. Bu sahnelerin yüzde 69.5'ini Queens Gambit dizisi oluştururken yüzde 30.5'inde ise Azizler filmi yer almaktadır. Queens Gambit, 7 bölümlük mini dizi olması nedeniyle Azizler filmine göre daha çok sahneye sahip olduğu görülmektedir.

Dizi ve Film Adı	Queens Gambit		Azizler		Toplam	
	Sayı (f)	Oran (%)	Sayı (f)	Oran (%)	Sayı (f)	Oran (%)
Ölüm	3	6.5	2	4.3	5	10.8
Depresyon	3	6.5	1	2.3	4	8.8
Korku ve Gerilim	4	8.7	3	6.5	7	15.2
Ümit	7	15.2	0	0	7	15.2
Kavga ve Tartışma	2	4.3	6	13.1	8	17.4
Bağımlılık	2	4.3	0	0	2	4.3
Hüzün ve Hayal Kırıklığı	11	24	2	4.3	13	28.3
Toplam	32	69.5	14	65	46	100

Tablo 4. Aile Konulu Sahnelerde Öne Çıkan Temalar

Tablo 4.'e bakıldığında, Queens Gambit dizisinde aile konulu sahnelerde, en çok işlenen temanın hüznün ve hayal kırıklığı (%24) olduğu görülürken, Azizler filminde ise kavga ve tartışma (%13,1) temaları bulunmaktadır. Toplamda da aile konulu sahnelerde, en çok hüznün ve hayal kırıklığı (%28,3) temalarının işlendiği görülmektedir. Bununla birlikte aile konulu sahnelerde yoğun olarak olumsuz temaların varlığı gözlemlenmektedir.

4.2. Azizler Filmi'nde Ailenin Temsili

Filmde, başrol karakteri Aziz'in ablası Rüya (anne), eşi Rıza (baba) ve çocukları Caner (çocuk) ile reklam ajansına youtuber olan kızları Cansu (çocuk) için gelen Necati (baba) ile Füsün (anne) iki ayrı aile temsili olarak yer almaktadır. Bu iki aile tipinin, ele alınış biçimi birbirinden farklılık göstermekle birlikte, iki temsilde de ebeveynlerin çocukları ile kurdukları ilişkiler problemlidir.

Filmde; Rüya (anne), Rıza (baba) ve çocukları Caner (çocuk)'den oluşan ilk aile, başrol karakteri Aziz ile birlikte aynı evde yaşamaktadır. Aile, 5 yaşındaki çocuk karakterini canlandıran Caner'in, etkisi altındadır. Konusu bakımında absürt bir içeriğe sahip olan film, ailelerin çocukları ile kurdukları problemli ilişkiye atıf yapmaktadır. Ebeveynlerine ve dayısına karşı sert ve otoriter bir tavırdaki görünen Caner, adeta aile reisi konumunda filmde temsil edilmektedir. Dayısını ve ebeveynlerini sık sık azarlayan Caner, küçük yaşına rağmen büyük laflar etmektedir. Caner'in bu durumunun problemli olduğunu dile getiren Aziz'e, ablası ve eniştesi tarafından karşı çıkılmaktadır.

Aziz, yeğenininki dengesiz tavırları ve ebeveynlerinin bu duruma duyarsızlığı karşısında bir süre evi terk ederek iş arkadaşlarından Alp'in evinde kalmaya başlamaktadır. Caner'in sergilediği 'büyük adam' tavırları karşısında, çocuklarına toz konduramayan ebeveynleri, garip bir durumun farkına vararak, bir psikiyatriste gitmeye karar vermektedirler. Psikolog ile görüşen Caner, görüşme sonrasında, ilginç bir diyalog ile karşımıza çıkar. Doktor, Caner'e, ailesiyle konuşması gerektiğini ve bu görüşme süresince kendisinin de raflarda duran kitaplarla oyalanmasını söyler. Ancak Caner, kitap devrinin kapandığını belirterek tablet istemektedir. Bu diyalog, ailelerin çocuklarını ihmal ederek, onların dijital ortamlara yoğun maruz kalmalarına sebep olmalarından dolayı eleştirel bir gönderme olarak yer almaktadır. Nitekim Doktor, Caner'in ailesi ile yaptığı birebir görüşmede, çocuklarının aşırı popüler kültüre maruz kalmasından dolayı 'denyo' hastalığına yakalandığını söylemektedir. Ergenlik çağında ortaya çıkan hastalığı, bu yaşlarda nadiren gördüğünü de sözlerine eklemektedir. Yersiz şive ve sahte bilgelik gibi septomların olduğu söylenen ve film için uydurulan hastalıkla, Caner'in 'denyonun önde gideni' durumu-na düştüğü belirtilmektedir.

Filmde temsil edilen diğer aile ise reklam ajansına youtuber olan kızları Cansu (çocuk) için gelen Necati (baba) ile Füsün (anne)'dur. Aile, kızları Cansu'nun izlenme oranlarının düşmesi nedeniyle reklam ajansından destek almaya gelmektedir. Kızlarının, kendilerinden habersiz kavga videolarını çektiğini ve bunu paylaştığını, başta ebeveynleri olarak buna karşı çıktıklarını, ancak bu durum maddi gelire dönünce, kızlarına destek vermeye başladıklarını söylemektedirler. Ebeveynler, bu durumu ajans yetkililerine açıklarken yine gergin bir şekilde konuşarak birbirleriyle kavgaya etmeye başlamaktadır. Kamera Cansu'yu yakın çeker ve orada hüznü ve ağlamaklı durumu yansıtılmaktadır. Sahnede, Ebeveynlerin açgözlülükleri ve çocuklarının mutsuz durumu aktarılmaktadır.

Görüldüğü gibi filmde temsil edilen iki aile de problemli şekilde yansıtılmaktadır. Çalışmamızın da konusu olan, medyanın zararlı içeriklerinin aileler üzerindeki etkisini işleyen film, çalışmamızın da varsayımlarını doğruladığı söylenebilir.

4.4. Queen's Gambit Dizisi'nde Ailenin Temsili

Dizide, başrol oyuncusu Beth'in öz ve üvey ailesi olmak üzere iki aile tipi betimlenmektedir. Beth, yetimhaneye verilmeden önce annesi Alice ile birlikte yaşamaktadır. Bu ilk aile temsili Beth'in yasak bir ilişkiden dünyaya geldiği anlaşılmaktadır. Beth'in babası başka bir kadınla evlidir. Beth'in annesi bu durumdan dolayı psikolojik bir gerilim içerisindedir. Bu yüzden kızı Beth ile birlikte önce babasının yanına giderek kızı ile ilgili görüşmek istemektedir. Başka biri ile evli olan baba, bu görüşmeyi reddeder-ek, anne Alice'in kendisinden uzaklaşmasını istemektedir. Yaşadıklarını hazmedemeyen Alice, kızı Beth'i de arabasına alarak intihar girişiminde bulunmaktadır. Kazada, Beth sağ çıkar ancak annesi hayatını kaybetmektedir. Beth, öksüz ve yetim duruma düştüğünden 8 yaşında yetimhaneye verilmektedir. İkinci ailesi ile buluşuncaya kadar bir süre burada yaşamaktadır.

Filmde temsil edilen ikinci aile, çocuk sahibi olamayan Allston Wheatley (baba) ve Alma Wheatley (anne)'dir. Yetimhaneye evlat edinmeye gelen çift, 15 yaşına girmiş olan Beth'i tercih etmektedirler. Böylelikle filmde ikinci bölümden itibaren ikinci aile tipi temsil edilmeye başlanmaktadır. Allston ve Alma çifti, Beth'i evlerine götürür ve kendisi için ayırdıkları odasına yerleştirirler. Yeni hayatına ayak uydurma-ya çalışan Beth, ailesi tarafından okul eğitimine de başlatılır.

Küçüklüğündeki travma nedeniyle, yetimhanede sessiz ve içine kapanık olarak yetişen Beth, yeni hayatında bu durumu aşamaz ve arkadaşlık kurmakta zorlanır.

Yetimhanede kaldığı sürece, hademeden öğrendiği satranç, Beth için yeni bir uğraş alanı olarak kendini gösterir. Satranç konusunda oldukça başarılı olan Beth'in yeni ailesi de problemleri bir ilişki içerisindedir. Üvey annesi ve babasının kavgalarına, annesinin de alkole olan düşkünlüğüne şahit olan Beth, satrancı bir kaçış ve kurtuluş yolu olarak görmektedir.

Dizinin ilerleyen bölümlerinde baba Allston, iş bahanesiyle evi terk etmekte ve uzun bir süre gelmemektedir. Anne Alma'nın da alkole olan bağımlılığı gittikçe artmaktadır. Yerel turnuvalara katılan Beth ise yetimhanede almaya başladığı sakinleştiricileri tekrar kullanmaya başlamaktadır. Sakinleştirici bağımlısı bir kız ve alkol bağımlısı bir üvey annenin başından geçenlerin uzun süre anlatıldığı dizide gösterilen diğer karakterlerin ise aileleri hakkında hiçbir bilgi yer almamaktadır.

Araştırma bulgularına bakıldığında (Tablo 4.'e göre) Queens Gambit dizisinde en çok işlenen temanın hüznün ve hayal kırıklığı, Azizler filminde ise kavga ve tartışmanın olduğu sonucuna varılmıştır. Toplamda da aile konulu sahnelerde, olumsuz temaların oldukça yoğun bir şekilde işlendiği gözlemlenmiştir.

Sonuç

Toplumun yapı taşı olarak görülen ailenin oluşumu, içinde bulunduğu çevrenin gelenek, örf, adet vb. birçok pratiği ile şekillenmektedir. Uzun tarihsel süreçlerden geçen ailenin dönüşümü, dolaylı yoldan içinde bulunduğu toplumun dönüşümünü de tetiklemektedir. Haberleşme ağlarının bugünkü gibi yaygınlaşmadığı dönemlerde, ailelerdeki değişimler on yıllar veya yüz yıllar almaktaydı. Ancak McLuhan'ın haberini verdiği küresel köyde değişimler eskisinden çok daha kısa bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu değişimin lokomotifini ise medyadır. Medya içeriklerine maruz kalan bireyler, kurgulanmış içerikler karşısında adeta büyülenmekte ve sunulan yaşam tarzını arzulamaktadır. Bireyin üzerindeki bu etkilerin en bariz olarak görüldüğü yapımlar ise film ve dizilerdir.

Çocukluk dönemlerinde başlayan toplumsallaşma, çevredeki davranış biçimleri taklit edilerek öğrenilmektedir. Bu öğretinin ilk başladığı yer olan aile, en önemli işlevlerinden biri olan toplumsallaşma ile mevcut toplumsal ilişkilerin yeniden üretilmesine katkı sağlamaktadır. Arkadaş ve okul çevresi ile devam eden bu toplumsallaşma süreci iş çevresi ile de başka bir boyut kazanır. Kitle iletişim araçlarının hayatımızda önemli bir yer kaplaması ile toplumsal aşamalarda da kendine önemli bir konum elde etmiştir.

Çalışmada, Netflix platformunda 15 Ocak 2021 tarihinde, 'Türkiye'de Bugünün Top 10 Listesi' başlığı altındaki Türk yapımı olan Azizler filmi ve Amerikan yapımı 7 bölümlük mini dizi olan Queen's Gambit incelenmiştir. Daha çok izleyiciye ulaşmaları nedeniyle top 10 listesi içerisinden seçilen bu yapımlardan elde edilen bulgulara bakıldığında, özellikle başrol karakterlerinin geleneksel aile tiplerinden uzakta olduğu görülmektedir.

İncelenen Azizler Filmi ve Queens Gambit Dizisine bakıldığında, aile temsillerinin oldukça sınırlı ve sorunlu olduğu görülmektedir. Daha çok birey ve bireyselleşmenin işlendiği bu yapımlarda, karakterler ailelerinden bağımsız, özgür birer karar alıcılar olarak gösterilmektedir. Son dönemin popüler platformlarından olan Netflix'in film ve dizilerinde, ailenin temsilini konu alan bu çalışmada, aile temsillerinin problemleri olduğu saptanmıştır. Ayrıca, çalışmada, Netflix film ve dizilerinde temsil edilen aile tiplerinin kurgusal, gerçek hayat pratiklerinden uzak ve geleneksel aile tipini yansıtmadığı sonucuna varılmıştır.

Kaynakça

Akıncı, S. ve Çakır, V. (2017, Kasım) Para-sosyal ilişki perspektifinden ürün yerleştirme etkililiği. İNİF E-Dergi, 2. s.210-225.

Akova, S. (2020). Kültürlerarası İletişim Bağlamında Ötekileştirme Olgusunun Dijital Taşıyıcılığına Dair Netflix Dijital Televizyonu Üzerinden Bir Bakış: 13 Commandments (13 Emir) Dizisi Üzerinden Göstergebilimsel Analizi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. 15(26): 4479-4516.

Aladağ, İ. (2012). Televizyon Dizilerinin Kültürel Yozlaşma Açısından İncelenmesi (Firat Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması) (Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi). Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Başaran, F. ve Geray, H. (2005). İletişim Ağlarının Ekonomisi. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Crowley, D. ve Heyer P. (2014). İletişim Tarihi. Ankara: Berkay Siyasal Kitabevi.

Çaycı, B. (2021). Aşırı İzlemeyle Değişen Dizi İzleme Biçimlerinin İzleyiciler Üzerindeki Etkileri. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11 (2), 403-423.

Diken, B. ve Laustsen, C. B. (2010). Filmlerle Sosyoloji. İstanbul: Metris Yayınları

Erdoğan, İ. ve Alemdar, K. (2010). Öteki Kuram. Ankara: Erk Yayınevi

Erjem, Y. ve Çağlayandereli, M. (2006). Televizyon ve Gençlik: Yerli Dizilerin Gençlerin Model Alma Davranışı Üzerindeki Etkisi. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30, s.15-30.

Erol, Gülbuğ. (2007). Medya Üzerine Çalışmalar. İstanbul: Beta.

Giddens, A. (2012). Sosyoloji. İstanbul: Kırmızı.

Kırtepe, S. (2014). Televizyon Dizilerinin Toplum Üzerindeki Etkileri Sosyo-Kültürel Bir Çözümleme Erzurum Örneği (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi SBE Felsefe ve Din ABD.

Kula, N. (2012). TV Dizileri Yoluyla Yeniden Üretilen Tüketim Kültürü, Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi, s.507-530

Macbride, S. (1993). Bir Çok Ses Tek Bir Dünya. İstanbul: Unesco

Mutlu, E. (2017). İletişim Sözlüğü. Ankara: Ütopya.

Orhan, S. ve Taştan, N. (Mart, 2019). Parasosyal İlişki Kurma Nedeni ve Nasılı: Psikolojik Sağlamlık ve Yaşam Doymu Açısından Bir İnceleme. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5. s.11-20.

Özkan, R. (2013). Televizyon Dizilerinin Üniversite Öğrencileri Üzerindeki Etkilerinin Belirlenmesi (Niğde Üniversitesi Örneği) (s. 1012-1029) içinde. Ankara: Güz

Postman, N. (2016). Televizyon Öldüren Eğlence Gösteri Çağında Kamusal Söylem. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sarı, Ü. ve Türker, H. (2021). Dijital platform kullanıcılarının izleme alışkanlıklarına yönelik bir araştırma: Netflix örneği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 59-80.

Taylan, H. H. (2011). Televizyon Programlarındaki Şiddetin Yetiştirme Etkisi: Konya Lise Öğrencileri üzerine bir araştırma (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Selçuk Üniversitesi SBE Sosyoloji ABD.

Tekinalp, Ş. ve Uzun, R. (2013). İletişim Araştırmaları ve Kuramları, İstanbul: Beta

Yaylagül, L. (2016). Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar. Ankara: Dipnot Yayınları.

Yıldırım, B. (2015). İletişim Araştırmalarında Yöntemler Uygulama ve Örneklerle. Konya: Literatürk.

Tekinalp, Ş. ve Uzun, R. (2013). İletişim Araştırmaları ve Kuramları, İstanbul: Beta

Yaylagül, L. (2016). Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar. Ankara: Dipnot Yayınları.

Yıldırım, B. (2015). İletişim Araştırmalarında Yöntemler Uygulama ve Örneklerle. Konya: Literatürk.