



*Intermedia International e-Journal*, Spring -June - 2017 4(6)



DOI NO: 10.21645/intermedia.2017.32

Submit Date: 17.05.2017

Acceptance Date: 30.06.2017

ISSN: 2149-3669

## KOLEZYUM KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA TELEVİZYON PROGRAMLARINDA ŞİDDET EKME VE OYALAMA STRATEJİSİ<sup>1</sup>

### *Violence Cultivation And Distraction Strategy In Television Programs In The Context Of Colosseum Culture*

**Yrd. Doç. Dr. Ali Murat KIRIK<sup>2</sup>**

Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi  
Radyo Televizyon Anabilim Dalı,  
İstanbul

**Ersin ALTUN<sup>3</sup>**

Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi  
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı,  
Kişilerarası İletişim Bilim Dalı,  
İstanbul

**Özet:** Tarih sahnesinde insanoğlu toplum olabilme bilinciyle hareket etmiş ve ortak değerler çerçevesinde toplumsal bir bütünlük sağlanmıştır. Kültür olarak tanımlayabileceğimiz bu ortak değerler, aynı sınırlar içinde yaşayan insanları bir araya getirme gücünün yanı sıra, kitlede istendik yönde etki yaratabilmek adına siyasi düzlemde kullanılan bir etken konumundadır. Bu durum, kültürel değerler çerçevesinde biçimlendirilmiş olan etki mekanizmalarının kullanımına olanak sağlamıştır. Geçmişten günümüze kadar olan sürece bakıldığı zaman kullanılan etki mekanizmalarının kültürün yanı sıra, dönemin sahip olduğu teknolojik imkanlar doğrultusunda biçimlendiği ifade edilebilmektedir. Çalışma kapsamında incelenen Antik Roma döneminin şiddet ekme ve oyalama stratejileriyle yoğurulmuş kültür yapısı ise dönemin simgesi haline gelen Kolezyum yapısı ile kavramlaştırılmıştır. Böylece, etki mekanizması olarak eğlence ve şiddet temalı gösteriler kullanılmış ve gösteriler aracılığıyla şiddet olgusunun tatmini ile birlikte arınma ve rahatlama sağlanarak, kitlesel boyutta memnuniyet hissi yaratılmıştır. Kitlesel boyutta etkili olan bu sirkülasyon ise siyasi düzlemde oyalama stratejisi olarak kullanılmıştır. Bu çalışmada, günümüz televizyon programlarında şiddet ekme ve oyalama stratejisi bağlamında Kolezyum kültürünün etkileri üzerinde durulmuş ve elde edilen bulgular ışığında çalışma sonuçlandırılarak, konuyla ilgili öneriler sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Kolezyum, Kültür, Şiddet Ekme, Oyalama Stratejisi, Televizyon

**Expanded Abstract:** On the scene of history, mankind has acted with the consciousness of being able to become a society and has provided a social integrity around common values. In addition to the power to bring the people who living within the same boundaries together, these common values which we can define as

<sup>1</sup> Bu makale tezden üretilmiştir.

<sup>2</sup> murat.kirik@marmara.edu.tr

<sup>3</sup> ersinaltunn@hotmail.com

culture are a factor on the political level in order to create desired influence on people. This has enabled the use of influence mechanisms shaped in the context of cultural values. When we look at the process from the past to the present day, it can be said that the mechanisms of influence used are shaped by the technological possibilities of the period as well as the culture. The cultural structure kneaded by the violence cultivation and distraction strategy of the Ancient Roman period which studied within the scope of the study was conceptualized with the Colosseum structure which became the symbol of the period. Thus, through the demonstrations which used as the mechanism of influence, the phenomenon of violence has been satisfied and feeling of satisfaction has been created in a massive scale. This situation has been used as a distraction strategy on the political level.

In the cultural structure of Ancient Rome, the performances and games are at the forefront. The demonstrations originally consisted of events such as car races, theater shows, the revival of important battle scenes and survival challenges against wild animals. In the following period, the activities were spread and diversified by the powers of the government, which observed the influence of the demonstrations on the individuals. In particular, the demonstration culture of Ancient Rome has gained a different dimension as the gladiatorial fights, which are thought to belong to the Etruscans according to the general belief in the literature, have been included in the Ancient Roman demonstrations through cultural transfer. The gladiatorial fights, originally set as a glory and reputation show for the aristocratic families, have become part of the mass culture by stripping out of the elite culture form with grasping the interest and influence on the mass. In this direction, gladiatorial fights began to become widespread as an effective tool on the political platform, as they could touch the whole segment of society, leading to the construction of a demonstration center in many places. As a result of the structural and sociological characteristics of these structures, the Colosseum has become a place that best reflects the show culture of Ancient Rome and symbolizes this culture.

With the demonstrations on the basis of the Colosseum culture, a common meaning has been created within the society and in this process the Colosseum has become a pleasure area filled with feelings like violence and savagery as a social activity area and a necessity to be fulfilled as well as an ideological system. In the process of Romanization, which defined the expansionist policy of Ancient Roman in order to create a common empire, different societies were used as a means of processes such as Romanization politics. All these uses of the demonstrations have made significant contributions to the development of the Colosseum Culture. Violence is used as an important figure in the structure of the Colosseum culture. It is directed through violent sentiments in Colosseum culture. The systematic manner of violence in the shows creates pleasure in the audience and this pleasure also brings satisfaction. Psychological satisfaction is experienced by eliminating the desire for violence and death in people with the effect of katharsis, which is experienced as a result of purification from feeling of violence. This spiritual satisfaction situation facilitates political management by creating calming effect in people. This fact of Colosseum culture has been used effectively in Ancient Rome during both Empire and Republican periods.

Another dimension of the Colosseum culture is the use of demonstrations as a distraction strategy. Since the scheme of ruling / managed in the history of mankind has been established, the power owners is seeking to facilitate management in the direction of its own interests and strategies. This attitude, which is desired to be realized, draws the attention of the people to a different direction and provides administrative freedom especially in political and financial matters. In this direction, the strategy of distraction is carried out by creating an artificial agenda by the ruling power or by using items of mass culture. In the whole process, a number of effect instruments are needed which can be used as a distraction strategy. The instrument of influence used in this context in Ancient Rome was amphitheater constructions such as the Colosseum. In particular, with the standardization and massification of leisure time, the effects of relaxation on the social

level have been created along with the demonstrations and in terms of power owners, the atmosphere of distraction has been created.

The ideas of the Colosseum culture form the concepts of bread and circus. In this context, the power owners has kept the public away from important affairs by giving them free bread and exhibitions, so that people have embraced the way of life as a way of life and are isolated from the important issues on the agenda. The fact that the demonstrations are now a lifestyle for the public has created an intense demand for bread and circus. As a matter of fact, this fact led to many demonstrations in the history of Ancient Rome and the idea of the culture that was cultivated with the Colosseum culture was used as a force mechanism on the mass.

The demonstrations and the mass effect created on the basis of the Colosseum culture require Guy Debord's work on the demonstration society. Guy Debord describes the concept of demonstration as both a part of society itself and a community, as well as a means of integration. In particular, it emphasizes the fact that it is a part of society and it is a sector that brings together all views and consciousness and also this sector is the place of deceived view and misconception (Debord, 2014: 34). When we look at the reflections of the spectacle society in the Colosseum culture, we can express that all the views are gathered in the arenas and in this process the shows are organized within the framework of aims such as directing thought, unconscious activities against real events and phenomena and cultivating consciousness in terms of interests.

The coding and decoding work is an important research in order to be able to create an individual and social profile. In this context, how the individuals position themselves in the face of incoming messages and how they evaluate the incoming messages with the reading method are included in the research (Aydın, 2007: 126). In this process, cultural values affect the process of decoding. The reflections of this situation in the Colosseum culture are provided by the construction of bread and circus ideas, the pity and fear dimension of the katharsis concept and the social status of being a Roman citizen. As a matter of fact, the demonstrations are coded as a place where needs are met on a massive scale, especially in the sense of violence.

Another area of study that has benefited from the context of Colosseum culture is the use and satisfaction theory. Researchers working within the framework of this theory have tended to analyze human needs and categorized the needs of media use. The needs assessed in the context of different perspectives in the literature have been organized in four basic categories by Blumler, McQuail and Brown. These categories include entertainment, personal relationships, personal identity and surveillance.

Today, with the development of technology, mass media have emerged. Among these tools, due to the visual and auditory characteristics that they possess, the television front has a very wide effect size both in the individual and in the social frame. Television, which is actively used in many functions such as perception management, agenda setting and production of the receivables, has been frequently evaluated as a mass distraction strategy. In order to be able to provide this, violence has been resorted to just as it is in the Colosseum culture and administrative convenience has been provided in the sense of gratification of obtaining end use satisfaction. This hypothesis is the aim of the study. This study focused on effects of Colosseum cultures in the context of violence cultivation and distraction strategy in present-day television programs and ends with some recommendation which obtained from findings.

**Key Words:** *Colosseum, Culture, Violence Cultivation, Distraction Strategy, Television*

## Giriş

Geçmişten günümüze kadar olan süreçte insanoğlu, ortak değerler çerçevesinde toplum olabilme girişimlerinde bulunmuştur. Bu girişimlerin neticesinde ortaya çıkan toplumları bir arada tutan ortak değerler ise kültür olarak tanımlanmıştır. Böylece her toplum kendi kültürünü oluşturmuş ve yaşam tarzını kültürel değerler göz önünde bulundurarak şekillendirmiştir. Kültürün toplumları bir arada tutan yapısı, siyasi boyutta da önemli bir değer olmuştur. Nitekim, kültürel değerler toplum üzerinde etki mekanizması olarak kullanılmıştır. Böylece kitle kültürü yaratılarak, bireysel farklılıklar göz ardı edilmiş ve ortak bir kitle profili oluşturulmuştur. Standardize edilmiş kitle profiline yönelik kültürel değerlere uygun enstrümanlar geliştirilerek, kitle üzerinde kontrol etkisi yaratılmıştır.

Toplumların kültür özelliklerinin farklılık göstermesinden dolayı toplum üzerinde etki mekanizması olarak kullanılan enstrümanlar da farklılık göstermektedir. Çalışma kapsamında ele alınan Kolezyum kültürünün, yani Antik Roma'nın etki mekanizması ise gösteri merkezleri olmuştur. Bu doğrultuda toplumda gösteri kültürü oluşturulmuş ve kitlenin bu kültürü benimsemesi sağlanmıştır. Şiddet olgusu ile desteklenen gösteri kültürü neticesinde, zihnin karanlık bölgesinde yer alan şiddet içgüdüsünün tatminiyle katharsis, yani arınma ve rahatlama sağlanmış ve bu durum, siyasi platformda oyalama stratejisi olarak kullanılarak yönetsel kolaylık sağlamıştır. Antik Roma'nın sahip olduğu kültür yapısının Kolezyum kültürü olarak adlandırılmasının nedeni ise Kolezyum'un, gerek yapısal gerekse de sosyolojik özellikleri ile gösteri kültürünü en iyi yansıtan amfiteyatro olması ve dönemin simgesi haline gelmiş olmasıdır.

Günümüzde teknolojinin gelişimiyle beraber kitle iletişim araçları ortaya çıkmıştır. Bu araçlar arasında, sahip olduğu görsel ve işitsel özelliklerden dolayı hem bireysel hem de toplumsal çerçevede etki boyutu oldukça geniş olan televizyon ön plana çıkmaktadır. Çeşitli içerik formatlarına sahip olması sebebiyle kullanım alanı geniş olan televizyon, kitleyi ekran başında tutmayı sağlayan önemli bir aygıt haline gelmiştir. Bu doğrultuda teknolojik bir alet olmanın ötesinde, sosyal, siyasal, ekonomik ve kültürel alanlarda etki mekanizması olarak kullanılmaya başlamıştır. Algı yönetimi, gündem belirleme, rızanın imalatı gibi pek çok işlevde aktif olarak kullanılan televizyon, kitleyi oyalama stratejisi olarak da sıklıkla değerlendirilmiştir. Bunu sağlayabilmek için ise tıpkı Kolezyum kültüründe olduğu gibi şiddet olgusuna başvurulmuş, kullanım sonucu doyum elde etmenin verdiği memnuniyet duygusu doğrultusunda yönetsel kolaylık sağlanmıştır. Bu varsayım üzerine ele alınan çalışmada öncelikle Kolezyum kültürünün kavramsal bir çerçeve oluşturulmuş, ardından günümüz televizyon programlarında, şiddet ekme ve oyalama stratejisi doğrultusunda Kolezyum kültürünün yaşandığına yönelik incelemeler ortaya konulmuştur.

## Kolezyum Kültürünün Oluşumu ve Gelişimi

Kültür bölümünde değindiğimiz gibi her toplum kendi kültürünü ve kültürel değerlerini üretmektedir. Bu süreçte toplumların sahip oldukları jeopolitik konumdan iklime, tarihinden sosyo-ekonomik yapısına kadar her türlü faktör önemli rol oynamaktadır. Söz konusu faktörler çerçevesinde oluşan değerler, toplumda ortak paydayı oluşturmaktadır. Ortak payda ise kültür kavramına karşılık gelmektedir.

Temel olarak bu düzlemde oluşumunu tamamlayan kültür, geçmişten aldığı değerleri gelecek nesillere taşıyarak varlığını devam ettirmektedir. Bu süre zarfında dönemin koşullarına göre gelişimler gösterebilmektedir. Bu sayede her dönemin global koşullarına uyum sağlayabilmekte ve toplumun beklentilerine genel kapsamda cevap verebilmektedir. Kültürün sahip olduğu bu dinamik yapı neticesinde toplumlar başka kültürlerden de etkilenebilmektedir. Sosyal bir organizasyon olmasından dolayı toplumlar arası etkileşimi mümkün kılan kültür, ait olduğu topluma has değerlerin yanında farklı kültürel öğeleri de içinde barındırabilir. Ancak başka toplumdan transfer edilen kültür öğelerinin, toplumun sahip olduğu kültürel yapıya uyumlu ve dengeli olması gerekmektedir. Aksi takdirde bu durum, kültürel bir çatışmaya neden olabilir.

Antik Roma'nın kültürel yapısına baktığımız zaman gösterilerin ve oyunların ön plana çıktığını ifade edebilmekteyiz. Özellikle gösterilerin bireyler üzerindeki etkisini gözlemleyen iktidar güçleri tarafından söz konusu etkinlikler yaygınlaşmış ve çeşitlenmiştir. Bu doğrultuda birçok yere gösteri merkezleri açılarak, halkın bu alanlarda toplanması ve gösteri kültürünü benimsemesi sağlanmıştır. Gösteriler başlangıçta araba yarışları, tiyatro gösterileri, önemli savaş sahnelerin canlandırılması, vahşi hayvanlara karşı hayatta kalma mücadeleleri gibi etkinliklerden oluşmaktaydı. Ancak gösteriler arasına gladyatör dövüşlerinin eklenmesiyle var olan gösteri kültürü farklı bir boyut kazanmıştır.

Literatürde yer alan genel kanı, gladyatör dövüşlerinin Antik Roma'ya kültür transferi ile geldiği yönündedir. Etrüsklere ait olduğu düşünülen gladyatör dövüşleri, Roma'nın geniş topraklara yayılma politikası neticesinde yaşanan kültürel etkileşim ile Roma kültürüne girdiği düşünülmektedir. Var olan gösterilerle benzer bir yapıda olması nedeniyle uyumlu ve dengeli bir profil oluşturan gladyatör dövüşleri, toplum tarafından benimsenmiş ve kültürün bir ögesi haline gelmiştir. Ancak gladyatör dövüşleri başlangıçta elit kültürün bir parçası konumundaydı. Etrüsklerin cenaze törenlerinde yaptıkları savaşlar sonunda ele geçirdikleri düşman esirlerini dövüştürerek kan akıtması ve bu yolla ölümlerinin ruhlarını dindirmesi gladyatör dövüşlerini dini bir ritüel haline getirmiştir. Bu durumun Antik Roma kültürüne yansımaları ise şan ve şöhret göstergesi doğrultusunda olmuştur. Özellikle aristokrat aileler için cenaze törenlerinde gladyatör gösterilerine yer vermek, zenginlik ve güç faktörlerini temsil etmekteydi. Cumhuriyet Dönemi'nin sonlarına doğru gösteriler halk arasında popüler bir nitelik kazanarak yayılmaya başlamış ve nitekim, İmparator Augustus döneminde sadece cenaze törenlerinde sergilenen bir gösteri olmaktan çıkılarak, özel günlerde de sergilenmeye başlamıştır. Böylelikle gladyatör gösterileri elit kültür profilinden sıyrılarak kitle kültürünün bir ögesi haline gelmeye başlamıştır.

Toplumun bütün kesimine dokunabilmesinden dolayı siyasi platformda etkin bir araç olarak görülmeye başlayan gladyatör dövüşleri yaygınlaşmaya başlamış ve bu da birçok yerde gösteri merkezleri inşa edilmesine neden olmuştur. Bu yapılar arasında kültürü en iyi şekilde yansıtan mekan ise şüphesiz ki Kolezyum olmuştur. Yapısal ve sosyolojik özellikleri ile Antik Roma kültürünün bir simgesi haline gelen Kolezyum, günümüzde Dünyanın Yedi Harikası kategorisinde yer almasıyla yapısal özelliğini, gösteri kültürünü yansımasıyla da sosyolojik varlığını sürdürmektedir.

Birey, sosyal bir varlık olarak içinde yaşadığı toplumun kültürünü öğrenmek zorundadır. Toplumsallaşma süreci kapsamında öğrenilen kültürel değerler nesilden nesile aktararak kültürlenme olgusu gerçekleştirilir. Bu süreçte birey sosyal gereksinimlerini nasıl karşılayacağını öğrenir ve dahil olduğu toplumun kültürel değerlerini özümsemeye başlar. Kolezyum kültürünün toplumda öğrenilmesi ve yayılması da bu minvalde gerçekleşmiştir. Bu kültürü Kolezyum kültürü olarak tanımlamamın nedeni ise Kolezyum'un Antik Roma'da bir simge haline gelmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Kültürün simgeselliği bölümünde değindiğimiz gibi bir unsurun toplumda simge haline gelebilmesi için toplum içinde ortak bir anlam yaratmış olması gerekmektedir. Kolezyum da toplumda sosyal etkinlik alanı yaratmış ve Antik Roma kültürüne doyurulması gereken bir gereksinim olarak ekilen şiddet, vahşet gibi duyguların doyurulduğu bir haz alanı haline gelmiştir. Bu anlamlı simge ayrıca ideolojik bir sistem olan Romanizasyon sürecinde Romalı olma kimliğinin yüceltilmesinde ve farklı toplumları Romalılaştırma politikasında bir araç olarak kullanılmıştır.

Her toplumda kültürel farklılıklar yaşanabilmektedir. Bu farklılıkları en aza indirecek unsur ise kültürdür. Özellikle Antik Roma'nın var olduğu dönemde toplum içi sınıflaşmalar oldukça fazlaydı. Bu sınıflaşmaların kaynağı ise şüphesiz ki maddi öğelerdir. Kültürün bu süreçteki görevi ise toplum içinde bütünlük yaratabilmektir. Antik Roma'da bu bütünlük Kolezyum kültürü ile yaratılmıştır. Toplumda ortak bir payda oluşturmayı başaran Kolezyum kültürü, her ne kadar yapısal olarak hiyerarşik düzlemde oluşturulmuş olsa da toplumun en alt düzeyindeki kesiminden en üstüne kadar bütün fertlerini bir araya getirebilen bir niteliğe sahipti. Bu sayede toplum içinde ortak düşünce ve davranış şemaları oluşturulabilmekte ve bireyler ile karşılıklı

anlam yaratılabilmektedir. Böylece toplumda hem ortak bir anlayış oluşabilmekte hem de kültür bunalımlarının önüne geçilebilmektedir.

Antik dönemde Roma kültürünün yanı sıra Yunan kültürü de ön plandaydı. Antik Yunan gösterileri o dönemde oldukça etkin konumdaydı. Öyle ki, Kolezyum kültürünün oluşmasında Antik Yunan kültürünün etkisini azaltma ve Romalıları askerliğe özendirme amacı olduğu dahi düşünülmektedir. Bu doğrultuda Roma senatosunun Kolezyum kültürünün temel ögesi olan gladyatör dövüşlerini eğlence aracı olarak kabul etmesi ve bu oyunların takibi için memurlar görevlendirmesini bu amaçla gerçekleştirdiği ifade edilmektedir (Malay ve Sılay, 1991: 8). Bu görüşün doğruluğuna dönemin en önemli yazar ve devlet adamlarından biri olan Cicero'nun ve devrin diğer önemli Romalıların düşüncelerini referans gösterebiliriz. Bu düşünce yapısı, Romalılık erdemi ve Romalıların savaşçı yapısı üzerinde durmaktadır. Yunan oyunlarının efemine bir yapıya sahip olduğunu ifade eden bu düşünürler, gladyatör oyunlarının ise gençleri beden ve zihinsel olarak iyi bir savaşçı olmaya yönlendirdiğini belirtmektedir. Bu nedenle Romalılık erdeminin ve savaşçı ruhun, Yunan kültüründen gladyatör oyunları ile korunabileceği vurgulanmıştır (Uzunlaşan, 2005: 26). Bu durum, Kolezyum kültürünün gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.

Kolezyum kültürünün kitleler üzerindeki etkisi zamanla artış gösterince politik ve mali güç açısından önem kazanmıştır. Güç odakları, menfaatleri doğrultusunda kitlelerin yönetimi sisteminin farkına varmış ve bu doğrultuda Kolezyum kültürünün öğelerine sıklıkla başvurmuşlardır. Özellikle Cumhuriyet Dönemi'nde ayak takımı olarak tanımlanan kesimin oylarını toplayabilmek adına birçok gösteri düzenlenmiş ve söz konusu kesimin sempatisi kazanılmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda Kolezyum kültürünün siyasi popülerlik boyutunun ön plana çıkarıldığını görebilmekteyiz (Uzunlaşan, 2005: 22). Ayrıca askeri ağır yenilgilerin ardından ya da politik hezimet veya menfaatlerde gösteriler organize edilmekteydi. Bu durum, Kolezyum kültürünün insanları oyalama işlevini gözler önüne sermektedir. Oyalama stratejisinin yanına gösterilerin şiddet ekme niteliğinde olması da eklenince Kolezyum kültürünün profili tamamlanmaktadır.

### **Şiddet Ekme**

Kolezyum kültürü bağlamında şiddet olgusunu değerlendirdiğimiz zaman, şiddetin Kolezyum'un kültür yapısında önemli bir figür olduğunu ifade edebilmekteyiz. Bu durumun yansımalarını, Kolezyum kültürünün öğeleri olan gösterilerde ana tema olarak şiddet olgusunun işlenmesinde görebilmekteyiz.

Freud'un yapısal kişilik kuramına göre her insan şiddet duygusuna doğuştan eğilimlidir. İnsanda bulunan bu vahşi duygu durumu toplumsal ve kültürel normlar ile törpülenerek, kontrol altına alınmaya çalışılır. Ancak insanda şiddet duygusunun bilinçaltında, yani zihnin karanlık bölgesinde yer almasından dolayı kesin bir kontrol sağlanamamaktadır. Bu durum, insanda karşılanması gereken bir arzu haline gelen şiddet duygusunun kanalize edilmesini gerektirmektedir. Böylece insanlar şiddet duygusundan arınarak, katharsis etki yaratılmış olacaktır. Kolezyum kültüründe şiddet duygusu gösteriler aracılığıyla kanalize edilmektedir. Gösterilerde sistematik bir şekilde işlenen şiddet duygusu izleyicilerde haz yaratmakta ve bu haz da memnuniyeti doğurmaktadır.

Kolezyum kültürünün öğelerine baktığımız zaman başlangıçta araba yarışları, vahşi hayvanlara karşı hayatta kalma mücadeleleri, infazlar, hayvan avları gibi gösterilerin sergilendiğini görebilmekteyiz. Sonraki süreçte gösterilerin arasına gladyatör dövüşlerinin de eklenmesiyle Kolezyum kültürünün öğeleri tamamlanmıştır. Çalışmanın ilk bölümlerinde değinildiği gibi gösterilerin görünürde insanları eğlendirme, askerliğe özendirme, Antik Yunan kültürünün etkisinden koruma gibi amaçları olsa da asıl gaye, şiddet duygusu kullanılarak insanlarda içgüdüsel bir arınma gerçekleştirilmesi ve neticesinde haz ortamının sağlanmasıdır. Şiddet duygusundan arınma doğrultusunda yaşanan katharsis etki ile insanların içindeki şiddet ve ölüm arzusu giderilerek, ruhsal tatmin yaşanmaktadır. Bu ruhsal tatmin durumu ise insanlarda sakinleştirici etki yaratarak,

iktidardaki gücün yönetimini kolaylaştırmaktadır. Kolezyum kültürünün bu gerçeği, Antik Roma'nın hem İmparatorluk hem de Cumhuriyet dönemlerinde etkin bir şekilde kullanılmıştır.

Katharsis kavramının arınma gerçeğinin yanı sıra, acıma ve korku duygusu gibi ruhsal sonuçlarına da bulunmaktadır. Bu doğrultuda izleyiciler sergilenen hikayeyi veya vahşeti benimser ve olayın kahramanı ile empati kurar. Kahramanın yaşadığı trajedi karşısında acıma duygusu besleyen izleyici, kendisinin de böyle bir trajedi yaşama ihtimalinden korkar. Nitekim bu duygu döngüsü, kişinin uygun bir kalıba sokulmasında ve haline şükretmesinde kolaylık sağlar. Kolezyum kültürünün yapısında da bu duygu döngüsüne tanık olmaktadır. Suçların ortak alanlarda infaz edilmesi veya arenalarda savunmasız bir şekilde vahşi hayvanlarla mücadele etmeye zorlanması, mahkumların arenada ölümle sonuçlanan müsabakalar yapması, cezaya çarptırılanların arenada kılıçla öldürülmesi gibi pek çok ceza yöntemi uygulanmaktadır. Bu gösterilere tanık olan izleyiciler bireysel tutkularından vazgeçmekte ve durumuyla ilgili iyimser bir düşünce yapısına sahip olmaktadır. Politik açıdan değerlendirildiğinde bir gözdağı metodu olarak ifade edilebilen katharsis, menfaatlere uygun bütünleştirici bir etkiye sahiptir.

İnsan davranışlarının temelinde hazzı ulaşma amacının bulunduğu tezini savunan hedonizm, Kolezyum kültür yapısının gösterilerine nakşetmiştir. Şiddet eğiliminin içgüdüsel bir eğilim olmasından dolayı karşılandığı takdirde kişide, şiddet duygusundan arınmanın vermiş olduğu mutluluk neticesinde haz duygusu oluşmaktadır. Kolezyum'da sergilenen gösteriler neticesinde izleyicilerin bu hazzı ulaştığı savunulmaktadır. Bentham'ın, en büyük sayıda ve en büyük ölçüde haz sağlayan eylem, doğru eylemdir sözünden yola çıkarak (Kesmen, 2012: 10), Kolezyum kültüründe sergilenen gösterilerin ortak bir haz alanı niteliği taşıdığını ifade edebiliriz. Gösteri sonunda şiddet duygusundan arınmış ve mutluluğa erişmiş bir şekilde hazzı ulaşan kişi, gösterileri alışkanlık haline getirir ve kendisine sunulan kültürü benimser.

Çalışmanın bu noktaya kadar olan bölümünde, Kolezyum kültüründe şiddet ekimine ve toplumsal düzlemdeki sistematik işleyişine değinilmiştir. İlerleyen bölümlerde ele alınacak olan medya faktörünün insan hayatına girmesiyle şiddet ekme olgusu farklı bir boyut kazanacak ve bu süreçte önemli iletişim kuramcılarının biri olan Gerbner'in şiddet ekme kuramı, medyayı temel alarak değerlendirilecektir.

### **Oyalama Stratejisi**

İnsanlık tarihinde yöneten/yönetilen şeması oluşturulduğundan beri oyalama stratejisi farklı boyutlarıyla varlığını korumuştur. Bu stratejiyi monarşi anlayışına sahip olan yönetimlerde görebileceğimiz gibi demokratik yönetimlerde de görebilmekteyiz. Bunun nedeni ise iktidardaki gücün kendi menfaat ve stratejileri doğrultusunda yönetim kolaylığı sağlamak istemesidir. Gerçekleştirilmek istenen bu anlayış ile halkın dikkati farklı bir yöne çekilerek, özellikle politik ve mali konularda yönetsel serbestlik sağlanacaktır. Bu doğrultuda iktidardaki güç tarafından yapay bir gündem oluşturularak veya kitle kültürünün öğeleri kullanılarak oyalama stratejisi gerçekleştirilmektedir.

Chomsky oyalama stratejisini bir manipülasyon aracı olarak değerlendirmiştir. Ona göre iktidar, sosyal kontrolü sağlayabilmek ve menfaatleri doğrultusunda hareket edebilmek adına oyalama stratejisine başvurmaktadır. Bu doğrultuda halkın dikkati politik, ekonomik ve sosyal problemlerden çekilerek, yapay ve önemsiz meselelere yönlendirilmektedir. Böylece halk, sürekli meşgul ve gündem hakkında fikir üretecek kadar vakti olmayan bir kitle haline gelmektedir (<http://noam-chomsky.tumblr.com/post/13867896307/noam-chomsky-10-strategies-of-manipulation-by>, Erişim Tarihi: 31.10.2016).

Oyalama stratejisinin çıkış noktasında her iktidarın gücü elinde bulundurma eğilimi bulunmaktadır. Bu eğilimin temelinde yatan unsur ise eleştirel düşünce yapısına sahip bireylerden oluşan toplumlar yerine, düşünmeyen veya iktidardaki gücün menfaatleri çerçevesinde düşünce üreten bir toplum yaratma isteği

bulunmaktadır. Böylece yönetsel kolaylık sağlanabilmekte ve toplum üzerinde kontrol edici etki yaratılabilmektedir. Toplumun kanaatini kendi ideolojisi doğrultusunda biçimlendirmeyi amaçlayan bu evrensel eğilimin gerçekleştirilebilmesi için birtakım enstrümanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Modern dönem öncesi ve sonrası olarak ayırabileceğimiz bu enstrümanlar farklı nitelikte olsa da aynı temaya sahiptir.

Modern dönemde teknolojinin gelişmesiyle beraber radyo, televizyon, gazete, internet gibi kitle iletişim araçlarının çeşitlenmesi, oyalama stratejisi adına süreci kolaylaştıran etkenler olmuştur. Bunun nedeni ise söz konusu araçların toplumun geneline dokunabilme niteliğinde olmasıdır. Böylece kaynak ile alıcı arasında tek taraflı iletişim odaklı bir yapı oluşturulmakta ve kitle iletişim araçları ile bir ileti aynı anda çok sayıda insana ulaşabilmekteydi. Antik çağda ise kitle iletişim araçları olarak amfiteyatrolar kullanılmaktaydı. Kullanım alanı bakımından çeşitlilik gösteren amfiteyatrolar kimi zaman dövüş müsabakalarının, infazların yapıldığı bir arena niteliği taşıırken, kimi zaman tiyatro gösterilerinin sergilendiği bir sahne olabilmekteydi. Başlangıçta halkın eğlence aracı olarak kullanılan gösterilere zamanla sosyal ve politik gücü temsil eden anlamlar yüklenmesiyle beraber amfiteyatrolar, manipülatif bir araç niteliği taşımaya başlamıştır. Bu doğrultuda dönemin güç odakları tarafından pek çok amfiteyatro inşa edilmiş ve halkın bu alanlarda toplanması sağlanmıştır.

Oyalama stratejisinin manipülatif etkisi, kitle kültürü ve popüler kültürün bir parçası konumundadır. İster modern dönemde, ister Antik çağda olsun kitle kültürü ve popüler kültürün öğeleri farklı boyutlarıyla varlıklarını korumuşlardır. Halkı oyalayabilmek adına popüler kültür doğrultusunda bir ürün ortaya koyulur, kitle kültürü ile de halkın odağı söz konusu ürünün üzerinde toplanır. Bu sayede oyalama stratejisinin temelinde yatan yönetim serbestliği ve ideolojik menfaatler için zemin hazırlanmış olmaktadır. Antik Roma'da sergilenen gösteriler, popüler kültürün bir ürünü mahiyetinde değerlendirilebilir. Bu doğrultuda halk üzerinde gösterilere karşı rıza üretimi yapılarak gösterilere, halkın zevk ve isteğini temsil eden bir nitelik kazandırılmaktadır. Böylece gösteriler halk tarafından talep edilen bir ürün haline gelmekte ve ideolojik kullanıma uygun bir profil kazanmaktadır.

Oyalama stratejisi ile boş zaman kuramı arasında doğrudan bir bağ kurulabilmektedir. Üretimde yaşanan değişimlerle beraber insanoğlunun iş yükü azalmaya başlamış ve zamanla boş zaman kavramı ortaya çıkmıştır. Bunun sonucu olarak insanlara toplumsal ve kültürel anlamda özerk bir yaşam alanı doğmuştur (Aytaç, 2002: 232). Bu doğrultuda insanların zorlayıcı ve bağlayıcı bir etken olmadan, kendi özgür iradeleri ve tasarrufları doğrultusunda boş zamanlarını değerlendirmeleri beklenebilir. Ancak boş zaman kavramı zamanla kişisel olarak şekillenen eğlenme ve dinlenme alanlarından çıkarak, yapay bir alan ve eğlenim isteği üreten dev endüstrilerin tekelinde gelişen, planlanan, hesaplanan ve organize edilen faaliyetler haline gelmiştir (Aytaç, 2002: 232). Böylece boş zaman kavramı kitleleştirilmiş ve standartlaşmıştır. Özellikle modern dönemde çalışma hayatının yanı sıra çalışma saatlerinin dışında kalan zamanı da biçimlendirme eğilimi, boş zaman kuramını ön plana çıkarmıştır. Bu doğrultuda üretim sürecinde zaman yönetimi hesaplamaları neticesinde yaşanan metalaştırma faaliyeti, çalışma saatleri dışında kalan boş zaman üzerinde de uygulanmıştır. Gelişen teknoloji ve insanların artan gereksinimleri göz önünde bulundurularak tüketim alışkanlıkları standartlaştırılmış ve popüler kültür öğeleri ile halka sunulmuştur. Nitekim bu durum, insanların kendilerine sunulan yapay alanlarda daimi tüketiciler olmasına yol açmıştır.

Boş zaman kuramı ile oyalama stratejisi arasındaki anlamlı ilişki modern dönem öncesinde de geçerliliğini korumuştur. Bu doğrultuda Antik çağa baktığımız zaman boş zaman kuramı üzerine çalışmalar yapıldığını görebilmekteyiz. Antik Yunan'da boş zaman kavramı estetik haz kapsamında değerlendirilmiş ve sosyal statü olarak üstün sınıflara atfedilmiştir (Aytaç, 2002: 235). Antik Roma'da ise boş zaman kuramı, modern dönemde olduğu gibi toplumsal düzlemde rahatlatma ve gevşeme etkisi yaratırken, iktidardaki güç açısından ise halkı oyalama adına zemin oluşturmaktadır. Bu doğrultuda halkın boş zamanlarını değerlendirmek ve oyalamak için gösteriler düzenlenmiştir. Böylece Kolezyum kültürünün fikir yapısı oluşturulmuştur.



### **Kolezyum Kültürünün Fikir Yapısı: Ekmek ve Sirk**

Romalı ünlü şair Juvenal, Roma halkının bütünüyle miskinleştiğini, bir zamanlar iktidar, yüksek memurluk ve askerlik peşinde olan halkın, bugün sadece iki isteği olduğunu belirtir: Ekmek ve sirk (Ditzel, 2015: 1).

Juvenal'ın bu sözleri, Kolezyum kültürünün fikir yapısı hakkında bilgi veren önemli bir tespit niteliği taşımaktadır. Bu anlayışa göre iktidardaki güç, halka bedava ekmek vererek ve gösteriler düzenleyerek onları önemli meselelerden uzak tutmaktaydı. Böylece insanlar gösterileri yaşam tarzı olarak benimsemiş ve gündemdeki önemli meselelerden soyutlanmıştır. Gösterilerin halk için artık yaşam tarzı niteliğinde olması, ekmek ve oyunlara karşı yoğun bir talep oluşturmuştur. Hatta halkın gözünde en büyük gösterileri düzenleyen ve en çok ekmek veren imparator, en iyi imparator olarak görülmekteydi (Leon, 1900: 1). Nitekim bu gerçek, Antik Roma tarihinde birçok gösteri düzenlenmesine neden olmuş ve Kolezyum kültürü ile ekilen fikir yapısı, kitle üzerinde güç mekanizması olarak kullanılmıştır.

Kolezyum kültürünün halk üzerindeki etkisinin bilincine varan dönemin iktidardaki güçleri, kültürü ve kültüre ait fikir yapısını politik bir strateji olarak kullanmıştır. Bu strateji doğrultusunda önce ekmek ve sirke dayalı fikir yapısı halka benimsetilmiş, sonraki aşamada ise talep yaratılmıştır. Düzenlenen gösterilerle talebi karşılanan kitlede memnuniyet durumu oluşmuş ve sonuç olarak memnuniyet huzurlu bir ortamı, huzurlu ortam ise iktidar için yönetim kolaylığını sağlamıştır. Bu duruma ek olarak şiddet ekme bölümünde değinildiği gibi gösterilerin insanlar üzerindeki ruhsal tatmin ve sakinleştirici etkisi ile Kolezyum kültürünün fikir şeması oluşturulmuştur.

Kolezyum kültürü ile sağlanan politik popülerlik, hem iktidardaki gücün sorgulanmaması, hem rakiplere gözdağı vermek, hem de oy çoğunluğu sağlamak gibi politik amaçları kapsamaktadır. Bu doğrultuda faydalanılan sistem olan ekmek ve sirk olgusu ise oyalama stratejisi ve memnuniyet yaratma adına kullanılan bir mekanizma olarak kabul edilmektedir. Sistemin halk üzerinde etkili olmasının bir diğer nedeni ise gösterilerin, sosyal statünün katı olduğu bir dönemde alt sınıf ile üst sınıfın ortak noktası niteliğinde olmasından kaynaklanmaktadır. Her ne kadar oturma düzeninde statü farklılığı rol oynasa da alt sınıftaki kitle için üst sınıf ile aynı ortamda bulunup, aynı eylemleri gerçekleştiriyor olmak önem teşkil etmekteydi. Ayrıca gladyatör dövüşlerinde kaybeden gladyatörün akıbetini belirleyerek az da olsa edilgenlikten sıyrılma şansı yakalamış olmak, alt sınıf için son derece memnuniyet yaratan bir durumdur.

Antik Roma'nın hem Cumhuriyet Dönemi, hem de İmparatorluk Dönemi'nde gösterilerin politik amaçla kullanıldığını görmekteyiz. Cumhuriyet Dönemi'nin sonlarına doğru ayak takımı olarak tabir edilen kesimin desteğini ve oyunu almak için gösteriler düzenlenmeye başlanmıştır (Uzunaslan, 2005: 22). Özellikle Caesar, Romalı politikacılar arasında gösterilere en çok başvuran kişi olmuştur. Çünkü gösterileri en hızlı ve en pratik yoldan halka inme ve kendi lehine etki yaratma aracı olarak görmekteydi (Uzunaslan, 2005: 22). İmparatorluk döneminde ise hegemonyanın sorgulanmaması üzerine kurulu bir amaç söz konusuydu. Cumhuriyet Dönemi'nin sonunda başlayan iç savaş bitiren imparator olarak Augustus, gösterilere farklı bir boyut kazandırmıştır. Bu dönemde gösteriler halk için gereksinim haline getirilmiş ve gereksinimleri karşılayarak hoşnutluk kazanma stratejisi, hegemonik bir politika olarak uygulanmıştır. Nitekim ekmek ve sirke dayalı fikir yapısı bu dönemin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır (Uzunaslan, 2005: 26-27). Bu nedenle Kolezyum kültürü oyalama stratejisi olarak her ne kadar Cumhuriyet Dönemi'nde de kullanılmış olsa da, stratejinin yoğun kullanımı İmparatorluk Dönemi'nde gerçekleşmiştir. Özellikle kaybedilen savaşların ardından halkı yatıştırmak veya politik platformda yaşananlardan uzak tutmak için sıklıkla gösterilere başvurulmuştur.

Sonuç olarak Kolezyum kültürünün fikir yapısını niteleyen ekmek ve sirk olgusu halk üzerinde memnuniyet ve ruhsal tatmin etkisi yaratırken, iktidardaki güç için ise halkı oyalama mekanizması olarak kullanılmaktaydı. Toplum üzerinde yaratılan sakinleştirici etki ile yönetime karşı memnuniyet kazandırılmakta

ve böylece iktidardaki güç için yönetsel kolaylık sağlanmaktadır. Bu stratejik sirkülasyon Antik Roma'nın farklı dönemlerinde kendini göstermiş ve Kolezyum kültürünün fikrîsel anlamda altyapısını oluşturmuştur.

### **Kolezyum Kültürü İle Gösteri Toplumu Arasındaki İlişki**

Guy Debord (2014: 34) gösteri kavramını, hem bizzat toplumun kendisi hem toplumun bir parçası hem de bir birleştirme aracı olarak tanımlamaktadır. Özellikle toplumun bir parçası olma niteliği üzerinde durarak gösterinin, bütün bakış ve bilinçleri bir araya getiren bir sektör olduğunu ve bu sektörün aldatılmış bakışın ve yanlış bilincin yeri olduğunu ifade etmektedir. Bu tanımlama gösteri kavramının toplum üzerindeki etkisi açısından oldukça önemlidir. Çünkü gösteri aracılığıyla bütün bakışlar, yani toplumun tüm bireyleri bir araya toplanmakta, düşünceler istenilen yönde kanalize edilmekte ve nihayetinde bilinç oluşturulmaktadır. Oluşturulan bilinç, gerçekte yaşanan olay ve olgulara karşı bilinçsizleştirme faaliyeti niteliğinde olabileceği gibi, menfaatler doğrultusunda bilinç ekme eğiliminde de olabilmektedir. Tüm bu süreçte gösteri kavramı bir etki enstrümanı olarak kullanılmakta ve neticede gösteri toplumu oluşturulmaktadır.

Gösteri toplumunda yaşama dair değerlerin sürekli bir yeniden üretimi söz konusudur. Hegemonyanın etkisi altında gerçekleşen yeniden üretim sürecinde şekillenen düşünce veya değerlerin tüketiciye, yani bireylere aktarılmasında ise gösterilerden yararlanılmaktadır. Bu doğrultuda tüm iletişim araçları gösteri niteliği taşımakta ve tüketime hizmet etmektedir. Böylece enformasyon aktarımı ve propaganda faaliyetleri, reklam veya eğlence temalı tüketim biçimleriyle gösteriler, toplumsal bazda yaşam tarzını oluşturmaktadır (Debord, 2014: 35). Oluşturulan yaşam tarzının bireylere aktarımında ise popüler kültürün öğeleri devreye girmekte ve kitlede ortak heyecan yaratabilen nitelikteki ürünler tüketiciye sunulmaktadır. Metaya hizmet eden bu anlayış, gösterilerin halk üzerindeki etkisinin farkına varıldığı ilk zamanlardan itibaren düşünce ve davranışların biçimlendirilmesinde önemli bir figür olmuştur. Gösterilerin sahip olduğu bu özellik, Guy Debord'un gösteri dünyasını sektör olarak göstermesini doğrular niteliktedir. Debord'a göre bireyler kitlesel pazarın tüketicileri konumundadır ve bireylere sunulan bütün gösterilerde tartışmaya kapalı bir olumluluk durumu söz konusudur. Debord (2014: 37) bu duruma, "Görünen şey iyidir, iyi olan şey görünür" ifadesi üzerinden açıklık getirmiş ve edilgen kabullenışı vurgulamıştır. Bu ifade gösterilerin kitle üzerindeki etkisi açısından oldukça önemlidir. Gösteriler aracılığı ile iyi olana yönlendirme vaadi bireyler açısından gösterileri meşrulaştırırken, tek taraflı iletişim ile edilgen kabulleniş sağlanmaktadır.

Kültür endüstrisinin öğelerine üretim süreçlerinde sıklıkla başvurulmaktadır. Tüketim aksiyonu ve akabinde gereksinimlerin karşılanması sonucu ortaya çıkan memnuniyet duygusu, hegemonyanın kitle üzerinde sosyal, ekonomik ve siyasi kontrol sağlayabilmesinde önemli bir etken olmuştur. Modern dönemde olduğu gibi modern dönemden önce de gösteriler bu amaca hizmet etmiştir. Böylece sistemin temelinde yer alan fikir yapısı aynı kalmış, sadece kitleye dokunabilen araçlar değişim göstermiştir. Modern dönemde medya sahip olduğu çeşitli kitle iletişim araçları ile üretim ilişkilerinde aktif rol oynarken, Kolezyum kültüründe ise gösterilerin yapıldığı mekanlar gösteri toplumuna hizmet etmiştir.

Antik Roma'da gösterilerin kitle üzerindeki etkisi ve ideolojik menfaat yaratan sonuçları, gösteri toplumunun oluşumunu kaçınılmaz kılmıştır. Bu doğrultuda birçok gösteri mekanı inşa edilmiş, halkın mekanlara gelmesi ve gösteri toplumunun bir parçası olması teşvik edilmiştir. Böylece halk gösteriler ile memnun edilmiş ve yaşanan gerçekliklere karşı halk üzerinde bilinçsizleştirme faaliyetleri uygulanabilmiştir. Özellikle savaşların yoğun olduğu dönemlerde iktidardaki güç, gösteri toplumunun öğelerinden sıklıkla yararlanmaktaydı. Kaybedilen savaşların sonunda kitlede oluşan öfke, yanlış politikalar, sosyal hayattaki yetersizlikler, savaşların getirdiği olumsuz koşullar vb. durumlarda kitlede oluşan tepki gösteriler aracılığıyla dindirilmekte, yani kitlenin gazı alınmaktadır. Nitekim gazı alınan kitle rahatlamakta ve böylece iktidardaki güç için yönetim kolaylığı sağlanmaktadır. Kolezyum kültürünün temelini oluşturan bu döngünün gerçekleşebilmesi için ise gösteri toplumunun sosyolojik yapısına ihtiyaç duyulmaktadır.

Gösteri toplumunun sistematik olarak devamlılığı için kültür olgusundan yararlanılmaktadır. Toplumun sahip olduğu kültür, gösterilerin içeriğini dizayn etmekte ve gösterilerde kültürel değerler ön plana çıkarılmaktadır. Böylece ortak heyecan yaratılarak, toplumsal bir bütünlük oluşturulmaktadır. Antik Roma'da ortak heyecan ve bütünlüğü sağlayan ise Kolezyum kültürünün değerleri olmuştur. Kolezyum kültürü ile topluma ekilen şiddet arzusu, gösterilerin ana temasını oluşturmuştur. Bu doğrultuda sergilenen oyunlarda ve gösterilerde şiddet teması kullanılarak, bütün bakışların bir noktada toplanması sağlanmıştır. Gösteri toplumunun birleştirici gücünü temsil eden bu durum neticesinde toplum üzerinde aldatılmış bakış, bilinç ekme veya bilinçsizleştirme gibi gösteri toplumunun aksiyonları uygulanabilmektedir. Bu duruma ek olarak insanda bastırılmış bir duygu olarak yer alan şiddet olgusu gösteriler aracılığıyla tatmin edilmekte ve böylece katharsis, yani arınma ve rahatlama ile birlikte memnuniyet hissi sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra, özellikle gladyatör dövüşlerinde ve infaz gösterilerinde izleyicilerin dövüşen kişilerin akıbetini belirleyebilme imkanı bulması, gösterilere karşı tutku ve hayranlığı artıran aksiyonlar olmuştur. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda bireylerin gösteriyi yaşamaları, buldukları yerden gösteriye katılmaları, reaksiyon göstermeleri gibi durumlar, gösteri kültürünün ne derece benimsendiğini göstermektedir.

Gösteri toplumu, düşünce ve davranışların yönlendirilmesini ve kitlenin, gösterilerin sahte dünyasında oyalanmalarını ifade etmektedir. Bu doğrultuda gösteri toplumunun hegemonyaya hizmet ettiği sonucuna varabilmekteyiz. Debord (2014, 166), gösterilerin özünde otokratik pazar ekonomisi egemenliğinin ve bu egemenliğe hizmet eden hükmetme tekniklerinin gösteri toplumunu oluşturduğunu ifade etmektedir. Bu tanımlamaya ek olarak siyasal ve sosyal egemenliği de verebilmekteyiz. Egemenliği sağlayacak hükmetme teknikleri modern dönemde kitle iletişim araçları ile sağlanırken, Antik Roma'da arena niteliği taşıyan mekanlar ile sağlanmaktaydı. Bu durum gösteri toplumunun, Kolezyum kültürünün bir parçası olduğunu göstermektedir.

#### **Kolezyum Kültüründe Kodlama ve Kodaçım**

Kodlama ve kodaçım çalışması hem bireysel hem de toplumsal anlamda bir profil oluşturabilmek adına önemli bir araştırmadır. Bireylerin gelen mesajları hangi okuma metoduyla değerlendirdiği ve ortaya çıkan anlam kümelerinin istendik yönde olup olmaması gibi hususlar, toplumun hegemonya karşısındaki durumunu özetlemektedir. İletişim kanalları ile iletilen mesajlar bireyleri özne olarak konumlandırmaktadır. Bu hususta asıl önemli olan ise bireylerin konumlarını kabul edip etmediğidir (Aydın, 2007: 126). Bireylere kodlanarak iletilen mesajların kodaçımlamaları sürecinde kültürel değerlerin süreci doğrudan etkilemesi, bireylerin konumlarını kabul etmelerinde önemli rol oynamaktadır. Bunun nedeni ise mesajların demagojik yapıda kodlanması ve böylece toplumun ortak duyguları mesajlara işlenerek, mesajların toplum üzerindeki etki ve kabul gücünün artırılmasıdır. Bu durum, hegemonya açısından ideolojik zemin oluşturulmasına ve bu zeminde istendik yönde anlam ve algı yaratılmasına ortam hazırlamaktadır.

Modern dönemin sahip olduğu kitle iletişim araçlarının çeşitliliği kodlama ve kodaçım sürecinin uygulama alanlarını çoğaltmaktadır. Özellikle hem ses hem de görsel olanak sağlayan televizyonun icadından sonra medya faktörü yaşamın direkt bir parçası haline gelmiş ve sosyolojik, siyasal ve sosyal platformlarda aktif olarak kullanılan etki aracı olmuştur. Bu nedenle bireyleri kitle çatısı altında toplamak ve kitleyi istendik yönde biçimlendirmek, günümüz teknolojisinde daha mümkün ve daha kolay hale gelmiştir. Modern öncesi dönemde ise medyanın yerini gösteri merkezleri almaktaydı. Antik Roma'da kitleyi gösteri merkezlerine çekmenin sosyal, siyasal ve mali gücünün farkına varan iktidardaki güçler, bu niyet doğrultusunda pek çok gösteri merkezi inşa etmiş ve eğlence ağırlıklı gösterilerle kitlenin ilgisi daima zirvede tutulmaya çalışılmıştır. Oluşturulan gösteri toplumu atmosferiyle kodlama ve kodaçım sürecine de olanak sağlanmıştır.

Kolezyum kültürünün fikir yapısını oluşturan ekmek ve sirk olgusu, toplumun zihnine nakşedilmiş ve bu süreçte dönemin iletişim kanalları olan gösteriler, etki aracı olarak kullanılmıştır. Kültürel değerlerin toplumsal etkisini kullanarak politik bir strateji haline gelen bu fikir yapısı halk tarafından benimsenmiş, talep edilmiş ve

karşılandığında memnuniyet etkisi yaratmıştır. Söz konusu fikir yapısının misyonu ise bedava ekmek dağıtarak ve gösteriler düzenleyerek halkı önemli meselelerden uzak tutmak olmuştur. Halk tarafından benimsenmesi ise Kolezyum kültürünün öğeleri ile sağlanmıştır. Bu öğeler arasında etki alanı en geniş olan ise gösteri merkezlerinde cereyan eden oyunlar, çeşitli gösteriler ve etkinliklerdir. Toplumsal düzlemde kültürel bir anlam taşıyan gösteri merkezleri, benimsetilmek istenen fikir yapısının zeminini oluşturmuştur. Nitekim, bedava ekmek dağıtarak ve gösteriler düzenleyerek kitlenin desteği ve memnuniyeti sağlanabilmekteydi. Gösteri merkezlerinin bu süreçte fikir yapısına hizmeti ise kodlanarak gönderilen mesajlar olmuştur. Bireylerin zihninde bedava ekmek dağıtmak, sosyal hizmet desteği olarak kodlanmıştır. Ayrıca toplumun çoğunluğunu oluşturan alt kesimin, gösteriler sayesinde üst kesim ile ortak alanı ve ortak heyecan ve duyguları paylaşma alanı bulması da bireyler üzerinde değer yaratan faktör olmuştur. Ek olarak, bireylerde içgüdüsel olarak tatmin edilmek isteyen şiddet duygusunun gösterilerle tatmin edilmesi ve böylece ruhsal tatmin sağlanması da gösterilerin etki gücünü artırmıştır. Böylece gösteri merkezleri bireylerin gözünde ihtiyaçların karşılandığı yer olarak kodlanmıştır. Gönderilen mesajlar da bu bağlamda kodaçımına tabi tutulmuştur.

Gösterilerde kodlanan mesajlar salt ihtiyaçların karşılandığı yer niteliğinde olmamıştır. Gösteriler, toplumsal düzeni sağlayabilmek adına şekillenen normların bireylerin zihnine işlendiği mekanizma görevi de görmektedir. Bu doğrultuda düzenlenen gösterilere baktığımız zaman infaz gösterilerinin de yaygınlık gösterdiğini görebilmekteyiz. Roma hukukunda mahkeme kararıyla ölüm cezasına çarptırılan mahkumlar arenaya çıkartılmaktaydı. Bunun iki ana nedeni bulunmaktadır: Birinci nedeni asıl gösterilerden önce izleyicilerin iştahlarını kabartmak; ikinci ve asıl önemli olan nedeni ise suç işlenmemesine yönelik halka gözdağı vermektir. Çünkü infaz gösterilerinin sonunda mutlak ölüm vardı. Bu doğrultuda mahkumlar arenada ya vahşi hayvanlar karşısında silahsız bir şekilde yaşam mücadelesi vererek infaz edilmekteydi, ya görevli tarafından herkesin gözü önünde kılıçla direkt öldürülmekteydi ya da mahkumlar birbirleriyle ölüncüye kadar dövüşmekteydi. Söz konusu infaz aksiyonlarının tamamı tüm izleyicilerin önünde gerçekleşmesi nedeniyle kodlama süreci devreye girmektedir. Gösterilen sahneyi neden ve sonuç ekseninde zihninde değerlendiren birey kodaçımını da bu çerçevede yapar ve sonuçlarını gördüğü için suç işleme eyleminden kendini uzak tutmaya çalışır. Nitekim bu durum, mesaja yüklenen anlamın hedefte istendik yönde etki yaratmış olduğunun göstergesidir.

Kolezyum kültüründe kodlama ve kodaçımlama sürecine ait okuma metotlarından baskın-hegemonik okuma metodu hakimdir. Bu doğrultuda mesaj kodlandığı gibi direkt olarak bireyin zihninde anlam ve algı yaratmaktadır. Bu durum, kitle kültürünün yerleşmiş olduğu toplumlarda hem bireysel hem de kitlesel düzeyde gerçeklik algısının yönlendirilmesine neden olmaktadır. Kolezyum kültürünün yapısında da kitle kültürünün varlığı, gerçeklik algısının yönlendirilmesine zemin hazırlamıştır. Böylece gösteri merkezlerinde toplanan halka gösteriler aracılığıyla iletilen mesajlar, özellikle siyasi ve ekonomik platformda gerçeğin dışında algı yaratmıştır. Kaybedilen savaşların ardından veya arka planda politik başarısızlıklardan sonra iktidardaki güçlerin gösteriler düzenlemesi, topluma her şey yolunda imajı vermeye yönelik faaliyetlerdir. Bireyler de kodaçımlamalarını bu yönde gerçekleştirerek var olan durumdan memnuniyet duymuşlardır.

Hegemonyanın güçlü olduğu toplumlarda kodlanan mesajların toplum tarafından algılanması ve anlam yaratma sürecini etkilemesi daha kolay olmaktadır. Bu doğrultuda toplumda ortak bir felsefe yaratılabilmektedir. Antik Roma'da iktidardaki güçler, Romalı olma kimliğini yüceltebilmek ve topluma bu felsefeyi benimsetebilmek adına gösterileri kullanmışlardır. Gösteriler kanalıyla topluma iletilen mesajlarda Romalı olma kimliğinin üstünlüğü ise toplumda statü kazanma vaadiyle sunulmuştur. Bu bağlamda gösterilerden önce bir Romalı, Roma'yı öven bir konuşma yapar ve konuşmasında Romalı olma kimliğini yüceltmeye yönelik mesajlar iletmektedir (Revell, 2009: 192). İletilen mesajlar izleyicilerin zihninde toplumsal statü kazanmaya yönelik yaklaşımla değerlendirilmiş ve bu yönde kodaçımına tabi tutulmuştur. Böylece Romalı

kimliğinin toplumsal statü adına fark yaratacağına ve üstünlük sağlayacağına yönelik algı ve anlam yaratılmıştır. Bu durum, bireyler arasında Roma vatandaşı olmaya yönelik çaba sarf etmeye neden olmuştur.

Sonuç olarak kodlama ve kodaçıklama süreci Kolezyum kültüründe aktif olarak kullanılmış ve bu süreç, topluma dokunabilen gösterilere işlenmiştir.

### **Kolezyum Kültüründe Kullanımlar ve Doyumlar**

Geleneksel iletişim anlayışına göre kaynak ile alıcı arasındaki ilişki sürecinde alıcı, yani izleyici veya dinleyici pasif konumda ele alınmıştır. Bu anlayışa göre alıcı, iletişim kanalları üzerinden gönderilen mesajlar ile düşünce ve davranışlarını şekillendirmektedir. Mikro-sosyolojik açıdan baktığımız zaman bu durum, bireysel düzlemde yaşanan yaşam tarzının şekillenmesi neticesine yol açmaktadır. Makro-sosyolojik bağlamda ise toplumsal süreçte kitlesel bir biçimlendirme neticesine varabilmekteyiz. Ancak zamanla teknolojinin insan hayatına doğrudan entegre edilmesiyle ortaya çıkan kitle iletişim araçlarının çeşitliliği, kitle iletişim araçları ile alıcı arasındaki bakış açısını değiştirmeye başlamıştır. Bu doğrultuda alıcıların tercihlerini ön planda tutan ve iletişim kanalları karşısında alıcıları aktif olarak konumlandıran kullanımlar ve doyumlar kuramı literatüre kazandırılmıştır. Bu süreçte Elihu Katz; “medya insanlara ne yapıyor” yaklaşımını, “insanlar medya ile ne yapıyor” sorusu ile değiştirmiş ve kitle iletişim kanalları karşısında alıcıların aktif konumunu vurgulamıştır. Bu doğrultuda bireysel bazda tercihler ön planda tutularak, kullanım neticesinde ortaya çıkan doyumlar üzerinde durulmuştur.

Kolezyum kültüründe kullanımlar ve doyumlar kuramını analiz edebilmek için öncelikle kitle iletişim araçlarının niteliklerini bilmek gerekmektedir. Çalışmanın bundan önceki bölümlerinde değinildiği gibi Kolezyum kültürü çerçevesinde tanımlanan kitle iletişim araçları, arena niteliği taşıyan amfiteyatrolar ve bu minvalde inşa edilen mekanlardır. Bu yapılar arasında simgesel bir özellik taşıyan Kolezyum ise kitlesel iletişim adına önemli bir figürdür. Sahnelenen gösteriler çerçevesinde gerçekleşen kullanım aksiyonu, bireyler üzerinde doyum sağlamaya çalışmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde kullanımlar ve doyumlar kuramına ilişkin dört kriter ve alt başlıkları baz alınarak (oyalanma, kişisel kimlik, kişisel ilişkiler, gözetim) gösterilerin kullanım neticesinde yarattığı doyumlar ele alınacaktır. Böylece Kolezyum kültürünün kullanımlar ve doyumlar kuramına yönelik analizi gerçekleştirilecektir.

Kolezyum kültüründe gösterilerin temel mahiyeti eğlence üzerine kurulmuştur. Bu durumun nedeni ise bireylerin gündelik hayatın sıkıntı ve gerginliklerinden bir kaçış yolu olarak gösterileri görmesi ve bu doğrultuda mekanları doldurmasıdır. Hegemonya açısından kitleleri aynı ortamda toplamak ve ortak bir etki yaratmak oldukça önemli bir olgu olmasından dolayı gösteriler bireyleri, hatta kitleyi oyalama stratejisi olarak kullanılmaktadır. Bireyler açısından ise gösteriler oyalanma niteliğine sahiptir. Gösterilerin oyalanma aksiyonu neticesinde cereyan etmesi ve bireyler açısından alışkanlık haline gelebilmesi için eğlence beklentisinin doyuma ulaşması gerekmektedir. Gösterilerin bu doyumunu sağlayabilmesi için ise tatmin edilmesi gereken içgüdüsel bir arzu olan şiddet unsuru kullanılmaktadır. Şiddet arzusunun tatmini ile gelen memnuniyet etkisi ile de kullanım alışkanlığı yaratılmaktadır.

Antik Roma’da sosyal sınıf bloklaşması toplumsal anlamda kendini göstermekteydi. Bu doğrultuda toplumsal yapı, alt sınıf ve üst sınıf olarak ayrılmaktaydı. Kolezyum kültürünün en önemli öğelerinden biri olan gladyatör dövüşleri, Antik Roma kültürüne kazandırıldığı ilk zamanlarda yüksek kültür öğesi olarak toplumda yer almıştır. Nitekim gladyatör dövüşleri ilk etapta üst sınıflar tarafından cenaze ritüeli olarak kullanılmıştır. Bunun nedeni ise o dönemde ölen kişinin ardından gladyatör dövüşleri organize etmek toplumda şan, şöhret ve itibar göstergesi sayılmaktaydı. Bu durum kişisel kimlik adına toplumda prestij ve statü kazanmaya yönelik kültürel bir aksiyon haline gelmiştir. Gladyatör dövüşleri ve türevlerinin zamanla popüler kültürün kitlesel bir aracı haline gelmesiyle gösteriler, alt sınıfların da içinde yer aldığı bir organizasyona dönüşmüştür. Böylece alt sınıflar için bu

organizasyon, üst sınıflar ile aynı ortamda bulunmak ve ortak duygu reaksiyonları gösterebilmek adına ortam sağlamıştır. Söz konusu bu durum gösterileri, alt sınıflar için itibar ve prestij göstergesi haline getirmiştir. Ayrıca izleyicilerin gösteri esnasında oyunların ve gladyatörlerin akıbetini belirlemede söz sahibi olması kişisel bir tatmin sağlamaktadır. Üst sınıflar için ise mekanların oturma düzeninin hiyerarşik bir düzene sahip olması, kişisel kimlik adına yine tatmin eden bir durum oluşturmaktadır. Tüm bu durumlar göz önünde bulundurulduğunda gösteriler hem alt sınıf hem de üst sınıf için doyum sağlamakta ve böylece kullanım alışkanlığı oluşturmaktadır.

Toplumsal yapıda ortak değerlerin inşası kültür kavramıyla gerçekleşmektedir. Antik Roma'da da bu değerler, Kolezyum kültürünün öğeleri çerçevesinde oluşum göstermiştir. Söz konusu değerlerin sergilendiği yer olan gösteri mekanları ise ortak paylaşım alanlarını oluşturmaktadır. Bu alanlarda insanlar sosyalleşmekte ve etkileşim sürecine dahil olmaktadır. Kullanımlar ve doyumlar kuramı bağlamında baktığımız zaman bireylerin bu alanlarda toplanması ve ortak tepkimeler yaratması kişisel ilişkiler bakımından değerlendirilebilmektedir. Gösteri mekanlarının ortak payda niteliği taşımasından dolayı arkadaşlık ilişkileri kurulabilmekte ve sosyalleşebilme adına faaliyetlerde bulunulabilmekteydi. Ayrıca gösterilerin içeriği sohbet konusu olabilmekte ve toplumsal etkileşim ihtiyacı bu sohbet çerçevesinde giderilmekteydi (Fiske, 2003: 195).

İnsan, doğası gereği etrafında cereyan eden olay ve olgular hakkında bilgi sahibi olmak istemektedir. Dünyanın karmaşık düzenini anlamlandırmaya yönelik gerçekleştirilen bu eylem neticesinde bilgi edinme gereksinimi giderilebilmekte ve etrafta gelişen olay ve olgulara yönelik yorumlamalar geliştirilebilmektedir. Bunu sağlayabilmek adına ise kitle iletişim araçlarına başvurulmaktadır. Antik Roma döneminde kitle iletişim aracı olarak gösteri mekanlarının kullanılması bireylerin bu alanlarda toplanmasına ve yaşanan olay ve olguları bu mekanlarda takip edip, bilgi alış verişinde bulunmasına imkan sağlamıştır. Böylece kullanımlar ve doyumlar kuramının gözetim kategorisi doyuma ulaşmaktadır.

### **Şiddet Ekme ve Oyalama Stratejisi Çerçevesinde Televizyon Programlarında Kolezyum Kültürü**

Tarih sahnesine girdiği ilk andan itibaren gerek makro gerek mikro boyutta etkiler yaratan televizyon, zamanla gündelik yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu doğrultuda birçok çalışmaya konu olan televizyon kavramı farklı perspektiflerde ele alınmış ve çözümlenmeye çalışılmıştır. Kelime anlamı olarak çözümlendiğimiz zaman televizyon kavramı; *Tele* ve *Vidi* sözcüklerinden türetilmiştir. Grekçe kökenli *Tele* kelimesi "uzak" anlamına gelirken, Latince kökenli *Vidi* kelimesi ise "görme" anlamına gelmektedir. Bu iki kelimenin birleşiminden meydana gelen televizyon kavramı ise "uzaktan görme" anlamına gelmektedir (Kırık, 2013: 11). Özellikle ses ve görüntüyü aynı anda aktarabilme niteliğine sahip olmasından dolayı televizyon, günümüzde bu basit tanımının çok daha ötesinde yer edinmiş ve adeta kitlesel boyutta bir fenomen haline gelmiştir. Bu süreçte pek çok evreden geçen ve artık gündelik hayatın bir parçası haline gelen televizyon, kitlenin bakışını bir noktada toplayabilmekte ve böylece bilinçli veya bilinçaltı aksiyonlarıyla kitleyi etkileyebilmektedir. Özellikle gün içindeki rutin faaliyetlerden arta kalan zaman dilimlerinde boş zamanı değerlendirme aracı olarak kullanılan televizyon, zamanla en fazla vakit ayrılan araç haline gelmiştir. Günümüz tüketim toplumlarında son derece mühim olan bu durum neticesinde televizyon yayınları ile kitle arasında karşılıklı bağ kurmak ise oldukça önemli hale gelmiştir. Bu doğrultuda kullanımlar ve doyumlar kuramı çerçevesinde değerlendirdiğimiz zaman kitlenin ihtiyaç ve beklentilerine cevap verebilecek programlar yapmak esastır. Kullanım neticesinde doyumun meydana gelmesi ve böylece memnuniyet hissinin oluşması, televizyon yayınlarının başarısını gösteren bir durumdur. Bu duruma örnek olarak gün içinde yaşadığı stresi eğlence programlarını izleyerek gideren birey verilebilmektedir.

Televizyon programlarının kitlenin beklentilerine göre biçimlendirilmesinden dolayı kitlenin doyum beklentilerinin çözümlenmesi önem kazanmış ve gerilim, aksiyon, merak, kişisel gelişim, enformasyon, reality gibi pek çok unsur göz önünde bulundurularak, gerek doyum beklentilerine göre gerek kullanılan konu ve materyallere göre farklı türlerde televizyon programları ortaya çıkmıştır. Bu program türlerini haber, güncel,

kültür, eğitim, gerçek yaşam, drama, eğlence, çocuk, ticari ve diğer programlar olarak sınıflandırmak mümkündür (RTÜK, 2014: 5-6).

Kullanımlarına göre farklı doyum beklentilerine cevap veren televizyon programları arasında eğlence ve gerçek yaşam temalı programlar daha çok rağbet görmektedir. Bu durumun nedeni ise televizyon izleme aksiyonunda günlük hayatın stresinden arınma ve boş zamanın değerlendirilmesi gibi amaçların ön plana çıkıyor olmasıdır. Söz konusu bu durum, Kolezyum kültüründe yer alan eğlence ve şiddet temalı gösterileri anımsatmaktadır. Gösteriler aracılığıyla zihnin karanlık bölgesinde yer alan şiddet olgusu kanalize edilmekte ve böylece katharsis, yani arınma ve rahatlama sağlanarak, kitlesel boyutta memnuniyet hissi yaratılmaktadır. Kitlenin gösteriler ile oyalanması ve memnuniyet hissi ise siyasi platformda yönetsel kolaylık sağlamaktadır. Bu mantık çerçevesinde oluşturulan Kolezyum kültürünün gerek içerik olarak gerekse de şiddet ekme ve oyalama stratejisi mantığı olarak günümüz televizyon programlarında varlığını sürdürdüğü çalışmanın varsayımını oluşturmaktadır. Bu doğrultuda *Kismetse Olur*, *Survivor*, *İşte Benim Stilim* ve *O Ses Türkiye* programları çalışma kapsamında analiz edilmiştir. Örneklem olarak bu programların seçilmesinin nedeni ise izlenme oranlarının yüksek olması, gündem yaratabilen nitelikte olmaları ve program içeriklerinin çalışmanın konusuna uygun olmasıdır.

### **Araştırma Yöntemi**

Çalışmada nitel araştırma tekniklerinden biri olan içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma tekniklerinde olay veya olgulara yönelik bir araştırma yapılırken ele alınan konu, sınırlandırılmış ölçme yöntemlerinden ziyade daha geniş bir bakış açısıyla değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda nasıl, niçin, hangi yolla, ne şekilde gibi sorulara cevaplar aranarak araştırma gerçekleştirilmektedir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014: 234). Nitekim, çalışmanın analiz kısmını oluşturan bölümünde televizyon programlarında oyalama stratejisine ve şiddet ekmeğe yönelik faaliyetlerin geniş perspektifte çözümlenmesini yapabilmek adına içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Ayrıca analiz sürecinde George Gerbner'in ekme kuramından, göstergebilim ve dilbilim disiplinlerinden de yararlanılmıştır.

Özellikle sosyal bilimler alanında sıklıkla kullanılan bir yöntem olan içerik analizi, sosyal gerçekliğe, insan doğası ve davranışlarına yönelik çıkarımlarda bulunmaya imkan sağlayan bir yöntemdir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014: 240). Kavramsal çerçevede içerik analizini, iletişim kanalları aracılığıyla gösterilenlerin altında yatan esas anlamlara yönelik çıkarımlarda bulunma yöntemi olarak ifade edebilmekteyiz. İletişim kanalları üzerinden gerçekleşen enformasyon akışında sıklıkla ihtiyaç duyulan içerik analizi yöntemi, gösterilenlerin kolayca yakalanan ve ilk bakışta kavranan içeriği yerine; gizli ve görünmeyen içeriğinin ortaya çıkarılmasında kullanılmaktadır (Parsa, 1993: 127).

### **Programların Analizi**

Çalışma kapsamında ele alınan *Kismetse Olur*, *Survivor*, *İşte Benim Stilim* ve *O Ses Türkiye* programlarının analizi, 06.03.2017 – 19.03.2017 tarihleri arasındaki yayınlarından yola çıkarak elde edilmiştir. Veriler ise programların yayınlandığı Kanal D ve TV 8 kanallarından toplanmıştır.

### **Kismetse Olur Programının Genel Analizi**

Çalışma kapsamında ele alınan *Kismetse Olur* programı, konsept olarak evlilik programı niteliği taşımaktadır. Program içinde yaşanan gelişmelere bakıldığı zaman ise programın evlilik temasından çok, şiddet olgusuna hizmet ettiği görülmektedir. Kolezyum kültürü bölümünde değinildiği gibi zihnin karanlık bölgesinde içgüdü olarak yer alan şiddet olgusu, *Kismetse Olur* programı gibi televizyon programlarıyla kanalize edilerek katharsis, yani arınma gerçekleştirilir. Böylece insan rahatlar ve şiddet içgüdüsünün tatminiyle hazzı ulaşır. Bu sirkülasyon üzerine kurulu *Kismetse Olur* programında da şiddet olgusuna sıklıkla yer verilmektedir.

Program bölümlerine içerik analizi yöntemiyle bakıldığı zaman her bölümde kavga, tartışma ve gürültünün ön plana çıktığını görebilmekteyiz. Bilindiği üzere Kolezyum kültüründe gladyatörler, kılıcı ustaca kullanan dövüşçüler olarak tanımlanmaktadır. Kismetse Olur gibi programlarda ise yarışmacıları, kelimeleri ustaca kullanan dövüşçüler olarak tanımlayabilmekteyiz. Kismetse Olur evini Kolezyum arenası olarak tanımladığımızda, fiziksel temaslar çok fazla olmasa dahi, sözlü olarak pek çok dövüş müsabakasının gerçekleştiğini söyleyebilmekteyiz. Bu gerçekten yola çıkarak programa özellikle bu dövüş sanatını iyi kullanan, yani “kavgacı” olarak niteleyebileceğimiz yarışmacıların dahil edilmesini ifade edebilmekteyiz (Gamze Göktürk, Melis Buse Betkayan, Kemal Erek, Rabia Karaca gibi).

Kismetse Olur programının, her ne kadar evlilik teması üzerine kurulmuş gibi görünse de aslında şiddet olgusu temelinde gerçekleştiğini ifade etmiştik. Bu durumun örnekleri olarak yaşanan tartışmaları gösterebileceğimiz gibi aynı zamanda program formatının da bu gerçeğe uyumlu olduğunu belirtmek gerekir. Programın sonuna doğru yarışmanın sunucusu Seda Akgül gelmekte ve “kritik” adı verilen ve tüm yarışmacıların yer aldığı toplantı tarzı bir ortam oluşturmaktadır. Bu kritiklerde sunucu, ev içinde yaşanan gizli konuşmalara, tartışmalara ve tartışma yaratacak söz ve davranışlara yönelik görüntüler vermektedir. Bu görüntüler neticesinde ise yarışmacılar tartışmaya ve söz düellolarına girmeye başlamaktadır. Ayrıca, program akışı içerisinde ilerleyen dakikalarda ekrana gelecek kavga niteliğindeki görüntüler, altyazı olarak verilmektedir. Böylece insanların programı izlemeye devam etmeleri, şiddet teması çerçevesinde oluşturulan merak duygusu ile sağlanmaya çalışılmaktadır (Örneğin; Melis ve Didem, Adnan için birbirine girdi!).

Katharsis kavramının arınma ve rahatlama boyutunun yanı sıra, acıma ve korkuya dayalı ruhsal sonuçları da vardır. Birey hikayeyi benimser, hikayenin karakterleriyle empati kurar, yaşanan durumlara acır ve bu durumların başına gelmesinden korkar. Özellikle izleyici kitlesinde “masumu koruma” sıklıkla görünen bir durumdur. Kismetse Olur programında da bu durumun örneklerine rastlayabilmekteyiz. Programın gündemini uzun bir süre meşgul eden ve pek çok tartışmaya neden olan Akın ve Tuğçe olayında, psikolojik anlamda çok yıpranan ve masum olduğu gözlemlenen Tuğçe’nin, o haftanın eleme gecesinde izleyiciler tarafından birinci seçilmesi bu duruma örnek gösterilebilir.

Boş zaman kavramının kitleselleştirilmesiyle beraber televizyon programlarının oyalama stratejisi olarak kullanıldığı bir gerçektir. Çalışmanın Kolezyum kültürü bölümünde ele alınan bu durum, insanların boş zaman aktivitesi olarak başvurduğu medya ile ne yaptıklarına yönelik soruya, kullanımlar ve doyumlar kuramı çerçevesinde cevap vermektedir. Bu doğrultuda öncelik olarak eğlence ve oyalanma doyumunu ele alabiliriz. Haftanın yedi günü yayınlanan ve her bir bölümü en az 2 ila 3 saat süren Kismetse Olur programı, özellikle öğlen kuşağında önemli bir izleyici kitlesine yönelik eğlence ve oyalanma doyumunu tatmin edecek kullanım alanı oluşturmaktadır. Ayrıca, gerek gündelik hayatta gerekse de sosyal medyada gündem oluşturabilecek bir içeriğe ve formata sahip olmasından dolayı kişisel ilişkilerde önemli rol oynayabilmektedir. Programda yaşanan gelişmeler sosyal medya üzerinden sıklıkla konuşulmakta, hatta Twitter platformunda trend topic listesinde de yer alabilmektedir. Bunun yanı sıra arkadaş veya komşu sohbetlerinde de programdaki gelişmelere yer verilmektedir. Kişisel ilişkiler gibi kişisel kimlik de önemli bir doyum noktasıdır. Kolezyum kültüründe seyircilerin gladyatörlerin akıbetlerine karar verebilme yetkisi, günümüz programlarında da varlığını devam ettirmektedir. Kismetse Olur programının eleme gecesinde seyirciler, elenmesini istemedikleri yarışmacılara SMS yoluyla oy kullanmakta ve böylece yarışmada kalmalarını sağlamaktadır. Bu oylar aynı zamanda birinci olmasını istedikleri yarışmacılar için de kullanılmaktadır. Yani yarışmacıların akıbeti seyircilerden gelen oylara bağlıdır. Ayrıca haftanın enleri de halk oylamasıyla seçilmekteydi (değişken, düşünceli, geveze, titiz, komik gibi).



Kolezyum kültüründe arena müsabakasından galip ayrılan gladyatörlere paranın yanı sıra, özellikle İmparator Nero döneminde ev veya arazi de verilmekteydi. Kismetse Olur programı ile bağdaştırdığımız zaman programın kazanan çiftine büyük ödül olarak ev verildiğini görmekteyiz.

Kismetse Olur programında şiddet, oyalama ve Kolezyum kültürü değerlerinin yanı sıra, farklı durumların da ön plana çıktığını ifade edebilmekteyiz. Bu duruma örnek olarak Kismetse Olur evinin, her tarafa yerleştirilmiş kameralar vasıtasıyla sürekli izlenmesi ve bu durumun, George Orwell tarafından ele alınan 1984 adlı romandaki kurguya benzediğini ifade edebilmekteyiz. Bu kurguda tele-ekranlar aracılığıyla insanları gözetim altında tutulmakta ve korku kültürü topluma benimsetilmektedir. Kismetse Olur evinde de evin sürekli olarak izlenmesi ve ekrandan gelen direktifler, göz hapsinin kanıtı niteliğindedir.

Kismetse Olur programında ön plana çıkan bir diğer durum ise kadının televizyonda işlenişidir. Program içerisinde bu duruma örnek olacak nitelikte pek çok söylem yer almaktadır. Örneğin; 6 Mart tarihinde ekrana gelen bölümde gelin adayları, damat adaylarından beklentileri tahtaya yazarken erkekler için sert olun, cesaret erkeğe yakışır gibi söylemlerde bulunmaktadır. Ayrıca aynı bölümde erkeğin avcı olduğu, kadının kadın gibi olması gerektiği, erkeğin racon ile hareket etmesi gerektiği, vurgulanmaktadır. 7 Mart tarihindeki bölümde ise Akın ile Tuğçe arasında kavga yaşandı ve kavga esnasında Akın; “erkek bir yere oturduysa kadın erkeğinin yanına gelmeli” demektedir. 10 Mart tarihinde de Yağmur’un Gözde’ye yönelik; “ erkek gibi kadını, delikanlıyım. Keşke senin de yüreğin biraz erkek gibi aslan olsa” cümleleri bu duruma örnek olmaktadır. Sunucu Seda Akgül de bu programda pozitif kadın ayrımcılık yapıldığını belirtmektedir.

### **Survivor Programının Genel Analizi**

Çalışma kapsamına alınan Survivor programı, Kolezyum kültürünü en iyi şekilde yansıtan programlar arasında yer almaktadır. Zihnin karanlık bölgesinde yer alan şiddet içgüdüsünün tatmini, bu programda da kendini göstermektedir. Şiddet olgusunun kanalize edilmesinde ve katharsisin, yani şiddet içgüdüsünden arınarak rahatlama hissini gerçekleştirmesinde Survivor programı önemli bir etmendir.

Şiddet ekme perspektifinde baktığımız zaman Survivor programının neredeyse her sahnesinde şiddet figürlerine yer verildiğini görebilmekteyiz. Hırs, rekabet ve mücadeleye dayalı bir program olmasından ve fizyolojik ihtiyaçların asgari düzeyde karşılandığı bir formata sahip olmasından dolayı fiziksel savaşın yanı sıra, psikolojik savaş da verilmektedir. Bu nedenle sözlü tartışmaların yanı sıra, zaman zaman fiziki temaslara neden olabilecek tartışmalar da yaşanmaktadır. Yarışmada yer alan karakterlerin de bu savaşı verebilecek nitelikteki kişilerden seçildiğini, bu karakterde değilse bile olmaya çalıştıklarını program bölümlerinde yaşanan gelişmelerden anlayabilmekteyiz (Örneğin; sakın bir kişilik yapısına sahip olduğu bilinen Tarık Mengüç’ün, programın ilk bölümlerinde gönüllülerin eski yarışmacısı Sadin ile tartışmasında oldukça sinirli tepkiler vermesi ve bu durumun “Tarık Mengüç’ü hiç böyle görmediniz! Çileden çıktı” ifadeleriyle verilmesi). Nitekim, gerek hırs gerekse de kişilik yapılarından dolayı pek çok tartışma yaşanmış, şiddet olgusu ön planda tutulmuştur.

Survivor programı oyunlar üzerine kurulu bir yarışma olmasından dolayı yarışmacılar arasında rekabet, mücadele ve kazanma arzusu oldukça yüksek seviyededir. Söz konusu bu durum, oyunu oynayan yarışmacı ve yarışmacının takım arkadaşları için agresif bir tutum doğurmaktadır. Bu agresif tutum oyunlara yansıtılmakta, yarışmacılar kazandığı zaman hırslı bir sevinç gösterisi sergilemektedir (Örneğin; Ogeday ile Volkan, kazandıkları mücadeleler sonucunda göğüslerini birbirlerine vurarak bağırılmaktadır). Kaybettikleri anlarda ise yine hırs faktörü ön plana çıkmakta ve gerek bağırarak gerekse de bir yerlere vurarak rahatlama çalışmaktadırlar. Ayrıca kaybeden yarışmacı, takım arkadaşlarının da tepkisine maruz kalmaktadır (Örneğin; Serhat’ın tribünde sürekli olarak bağırması, sinirsel tepkiler göstermesi ve direktiflerde bulunması). Tüm bu gelişmelere ve şiddet figürlerine, oyun içinde ve oyun dışında (tribünde veya adalarda) sıklıkla rastlayabilmekteyiz.

Survivor programı her ne kadar mücadele ve dayanıklılığa dayanan bir yarışma programı olsa da yaşanan gelişmeler ışığında aslında şiddet olgusu üzerine kurulu bir yarışma formatı olduğunu ifade edebilmekteyiz. Adada yaşanan tartışmaların yanı sıra, konsey adı verilen toplantılarda yaşanan gelişmelerle de şiddet olgusunun ön planda tutulmaya çalışıldığının bir göstergesi niteliğindedir. Programın sunucusu Acun Ilıcalı tarafından yönetilen konseylerde yaşanan tartışmalar ve gerginlik yeniden ele alınmaktadır. Sunucu tarafından yeniden açılan konunun kahramanlarına söz hakkı verilmekte ve böylece karşılıklı konuşmalar neticesinde tartışma ortamı yaratılmaktadır. Bu tartışma ortamında ise tehditler, meydan okumalar, iğneleyici cümleler gibi pek çok şiddet figürleri işlenmektedir. Ayrıca, bir sonraki programın fragmanında özellikle şiddet içeren görüntülere yer verilmekte ve böylece şiddet olgusu ile merak uyandırma gayesi gözlemlenebilmektedir.

Katharsis kavramının ruhsal sonuçları neticesinde birey sadece şiddet olgusunun tatminiyle arınıp, rahatlamaz. Ayrıca Survivor'ın hikayesini benimser, hikayenin karakterleriyle empati kurar ve bu empatiyi fanatıklığa kadar götürür. Özellikle sosyal medya platformu üzerinden yarışmacıların sevenleri tarafından açılan fan sayfalarında bu durumun somut örneklerini görebilmekteyiz. Bu durumun altında yatan temel neden ise kişinin kendi rutin hayatında aşamadığı sınırları, desteklediği yarışmacı aracılığıyla aşma amacıdır. Yine katharsis kavramının bir sonucu olan masumu koruma da programda karşılaşılan bir durumdur. İzleyiciler, samimiyetine ve masumiyetine inandığı yarışmacıları halk oylaması ile koruma altına alabilmektedir. Ayrıca, Kolezyum'da olduğu gibi mücadelesini beğendiği yarışmacıları da koruma altına alabilmektedir.

Survivor programının dili, Kolezyum kültürünün diline benzemektedir. Bilindiği üzere arena mücadelelerinde savaş dili kullanılmaktadır. Öldürmek, meydan okumak, tehdit etmek, vücut diliyle hakaret etmek, vurmak, kırmak, parçalamak vb. birçok söylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Survivor programı için de bu durumun geçerli olduğunu ifade edebiliriz. Her ne kadar savaş dili kadar keskin olmasa da sert bir dil kullanılmaktadır. Yarışmacılar tarafından sen dilinin hakim olduğu, savunma mekanizmalarının sürekli olarak aktif olduğu, tehdit, hakaret ve argo kelimelerin fazla olduğu bir dil tercih edilmektedir. Ayrıca, gerek kendi motivasyonları için gerekse de takım adına oynanacak oyunlardan önce motive olabilmek için sıklıkla "savaşmak" fiili vurgulanmaktadır. Örneğin; 14.03.2017 tarihinde yayınlanan programda Pınar Saka, buraya savaşmak için geldim şeklinde ifadelerde bulunmuştur. Buna benzer pek çok örnek programda yer almaktadır.

Boş zamanın kiteselleştirilmesiyle beraber televizyon programlarının günlük aktivite aracı haline geldiği bilinen bir gerçektir. Tüketim toplumuna sunulan popüler kültür öğeleri, gündelik hayatta boş zamana yer bırakmayacak düzeyde kitlelerin zamanını yönlendirmektedir. Bu gerçekten yola çıkarak Survivor programını da popüler kültürün önemli bir ögesi olarak sunulduğunu ifade edebiliriz. Haftanın beş günü ekrana gelen program 2 ila 3 saat arasında yayında kalmaktadır. Survivor programını kullanımlar ve doyumlar kuramına göre değerlendirdiğimiz zaman, özellikle "prime time" denilen zaman diliminde kitleyi ekran başına getirmekte olduğunu ve böylece en az haftanın beş günü kitleyi oyaladığını ifade edebiliriz. Survivor programının yanı sıra, programda yaşanan gelişmelerin değerlendirildiği Survivor Panorama programı ile de öğlen kuşağı oyalanmaktadır. Survivor, gerek gündelik hayatta gerekse de sosyal medyada gündem oluşturabilecek içeriğe ve formata sahiptir. Siyasi, ekonomik veya toplumsal anlamda önemli gelişmelerin yaşandığı günlerde bile Survivor programının izlendiği ve konuşulduğunu ifade edebilmekteyiz. Bu duruma örnek olarak 16 Nisan 2017 tarihinde gerçekleşen halk oylamasını gösterebilir. Gerek seçim öncesi gerekse de seçim akşamı reyting oranlarına bakıldığı zaman, Survivor programının seçim öncesi yayınlarda genel olarak birinci sırada, seçim akşamı ise ilk beşte yer alması dikkat çekmektedir (<http://www.medyafaresi.com/ratingler/2017-04-16>, Erişim Tarihi: 22.04.2017). Bu oranlar, ülke için kritik öneme sahip olay veya olguların yaşandığı günlerde bile Survivor programının izlendiğini göstermektedir. Ayrıca, Hollanda krizinin yaşandığı günlerde (11-12 Mart 2017) yine Survivor programının izlenmiş olduğu gözlemlenebilir ([www.medyafaresi.com](http://www.medyafaresi.com)).

Survivor programının gündelik hayatta ve sosyal medya platformlarında gündemi oluşturabilme niteliği kişisel ilişkileri de etkilemektedir. İzleyici sayısı fazla olmasından dolayı sosyal medya platformlarında sıklıkla işlenen ve hakkında konuşulan program, yarışmacıların sevenleri tarafından açılan fan sayfaları aracılığıyla da çok konuşulanlar listesinde yer alabilmektedir (Twitter platformunda birçok kez trend topic listesinde yer almıştır). Ayrıca, kahvehane masalarından komşu evlerine, okul sıralarından arkadaş toplantılarına kadar pek çok alanda Survivor'da yaşanan gelişmeler konuşulmaktadır. Bu durum, toplumsal etkileşim ve sosyalleşebilme adına kullanım aksiyonu oluşturmakta ve kişisel ilişkilerinde başarılı olmak isteyen bireyler için programı takip etme isteği uyandırabilmektedir. Doyum elde etmek için kullanım eylemini gerçekleştirmede önemli unsurlardan bir diğeri ise kişisel kimliktir. Survivor'ın kelime anlamı "hayatta kalma" olmasından dolayı yarışmacıların hayatta, yani yarışmada kalmaları da izleyicilere bağlıdır. SMS veya Yan Ekran uygulaması üzerinden gelen izleyici oylarıyla yarışmacılar eleme potasından çıkarılmakta ve yine bu oylar ile yarışmanın şampiyonu belirlenmektedir. Ayrıca izleyiciler, yarışmacıların ödül oyunu ile kazanacakları yemekleri dahi belirleyebilmektedir. Bu minvalde baktığımız zaman gerek yarışmacıların gerekse de yarışmanın akıbetini belirlemede izleyicilerin rol alması, kişisel bir tatmin alanı sağlamaktadır.

Survivor programı, Kolezyum kültürünü ve arena mücadelelerini en iyi yansıtan programlardan birisidir. Dünyanın en zor yarışı olarak tanımlanan program, Kolezyum'da gerçekleşen gösteriler ile benzer özellikler taşımaktadır. Genel anlamda karşılaştığımız zaman gerek arena konsepti gerekse de gladyatörler bağlamında bu benzerlikleri görebilmekteyiz. Öncelikle Survivor'ın "hayatta kalma" anlamına gelmesini ele alabiliriz. Tıpkı arenada hayatta kalmaya çalışan gladyatörler gibi Survivor programında da hayatta, yani yarışmada kalmaya çalışan yarışmacılar vardır. Engellerle dolu parkur arenayı, parkur üzerinde gerçekleşen oyunlar ise gladyatör mücadelelerini çağrıştırmaktadır. Yarışmacıların mücadeleleri de "düello" ifadesiyle tanımlanmaktadır. Bu düellolar, Kolezyum'da özgürlük ve para için yapılmaktayken, Survivor'da da hem büyük para ödülünü kazanmak hem de tekrar "medeni" hayata dönmek için yapılmaktadır. Yani, Survivor programının konsept olarak gladyatör mücadelelerini benimsemiş olduğunu ifade edebiliriz.

Kolezyum'da oyunlar Editörler tarafından düzenlenmekteydi. Editörler oyunları düzenlemekte, oyunlarda kullanılacak materyalleri belirlemekte, gladyatör eşleştirmelerini yapmakta, ödülleri belirlemekte, oyunların yapılacağı tarihi halka bildirtmekte, gladyatörler ile "ferula" adı verilen sözleşme imzalamakta ve galip gelen gladyatörlere para ve palmye yaprağı (galibiyet sayısı ve tecrübe göstergesi) vermekteydi. Günümüzde ise Acun Ilıcalı'nın, yaptığı projeler neticesinde Editör kavramına uygun olduğunu ifade edebiliriz. Survivor adı altında organizasyonun düzenlenmesi, parkurlarda kullanılacak engellerin ve materyallerin belirlenmesi, ödül oyunları neticesinde kazanılacak ödüllerin belirlenmesi, programın reklam ve tanıtım faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi, programdan önce yarışmacılar ile sözleşme imzalanması ve kazanan yarışmacıya para ödülünün verilmesi gibi aksiyonlarda Acun Ilıcalı'nın aktif rol oynadığını ifade edebiliriz. Ayrıca, tıpkı gladyatörlere verilen palmye yaprağı gibi yarışmacılara da sembol oyunları neticesinde semboller verilmekte ve bu semboller yarışmacıların galibiyetlerini temsil etmektedir.

Kolezyum'da gladyatörlere, arenaya çıkacakları günden önce akşam yemeği ve yakınları ile görüşebilme imkanları tanınmaktaydı. Survivor'da da bu duruma benzer organizasyonlar yapılmaktadır. Yarışmacıların hayatta, yani yarışmada kalmalarını sağlayan dokunulmazlık oyunlarından önce yemek veya iletişim ödülleri verilmektedir. Bu ödüller ile dokunulmazlık oyunlarına motive edilmektedirler. Yarışmada verilen ödüller, fizyolojik olarak eksik olan ihtiyaçlar bağlamında belirlenmektedir. Bunlardan birisi yemek ödülüdür. Asgari düzeyde karşılanan yemek yeme ihtiyacı, yarışmacıların yemek ödüllerine motive olmasını sağlamaktadır. Ayrıca bu durum, yarışmacıların aza kanaat etmelerine de neden olmaktadır. Yarışmacılardan Sedat Kapurtu'nun pek çok kez tekrarladığı "Survivor sayesinde tek bir piriç tanesinin değerini anladım" cümlesi, bu durumu özetlemektedir. Yemek ödüllü oyunlardan önce, yarışmacıların iştahını artırmak ve oyuna olan motivelerini yükseltmek amacıyla sunucu Acun Ilıcalı, oyunun ödülü olan yemekleri oyundan önce yarışmacıların karşısında

yemekte ve bu yemek için yarışmacılar birbirini yer gibi cümleler ile hem iştahları hem de mücadele hırsını artırmaktadır. Yemek ödülünün yanı sıra, yarışmacıların yakınları ile görüşebilmelerini sağlayan iletişim ödülleri, medeni hayata dair ödüller (film, eğlence kulüpleri, konserler vb.) gibi pek çok imkan sunulmaktadır.

Kolezyum'da gladyatörler, Doctore adı verilen kişiler tarafından düellolara hazırlanmaktaydı. Verilen eğitim ile güç, dayanıklılık, denge gibi pek çok özellik geliştirilmekteydi. Survivor'da da benzer durum söz konusudur. Yarışmacılar, yarışmaya katılmadan önce gerek vücut geliştirme salonlarında gerekse de kişisel gelişim alanlarında özel hocalar tarafından söz konusu özelliklere yönelik çeşitli eğitimler almaktadır. Sunucu Acun Ilıcalı'nın, yarışmacıların gelmeden önce özel hocalar eşliğinde çalıştıklarını ve olması gerekenin de bu olduğunu belirtmesi de bu durumu doğrular niteliktedir (adayların kaslı ve kondisyonlu bir şekilde yarışmaya katılmaları da önemli bir göstergedir).

Çalışma kapsamında ele alınan Survivor programının, Kolezyum kültürünü ve gladyatör mücadelelerini yansıtan bir program olduğuna dair çeşitli analizler yapılmıştır. Bu analizlerin yanı sıra, yarışmacıların kendi ifadeleri de Survivor'da aslında bir Kolezyum kültürünün yaşandığını göstermektedir. Bu duruma örnek olarak 9 Nisan 2017 tarihinde yayınlanan programda Sema Apak'ın; "buraya geldiğimden beri kendimi gladyatör gibi hissediyorum; sürekli saldırmak istiyorum" ifadelerini gösterebiliriz. Ayrıca bundan önceki programlarda da yarışmacılar kendilerini gladyatörlere benzetmiştir (Örneğin; 2011 tarihinde yayınlanan programda Taner Tolga Tarlacı, yarışma boyunca kendini gladyatör olarak tanımlamıştır).

#### **İşte Benim Stilim Programının Genel Analiz**

Çalışma kapsamına alınan İşte Benim Stilim programı, şiddet ve katharsis olgusuna uygun, kitleyi oyalama niteliğine sahip ve Kolezyum kültürünü yansıtan bir programdır. Daha önceki analizlerde sıklıkla bahsi geçen şiddet, katharsis ve neticesinde meydan gelen arınma, rahatlama ve memnuniyet hissi, bu program için de geçerlidir. Ayrıca program, gerek popüler kültürün önemli bir ögesi olması nedeniyle izleyici kitlesinin fazla olmasından gerekse de program konseptinin arena mücadelelerine benzer olmasından dolayı, Kolezyum kültürü bağlamında verimli bir çalışma alanı olmuştur.

İşte Benim Stilim programı, genel itibarıyla moda ve tarz kavramları üzerine kurulu bir yarışma programı olsa da programda yaşanan gelişmeler Kolezyum'da gerçekleşen arena mücadelelerini anımsatmaktadır. Programın genel konseptine bakıldığında zaman podyumun arenayı, yarışmacıların ise gladyatörleri çağırıştırdığını görebilmekteyiz. Ayrıca programda yer alan jüri üyeleri, Kolezyum'da imparatorların elinde bulunan karar mekanizmasına sahiptirler. Bu çerçevede değerlendirdiğimiz zaman İşte Benim Stilim programını Kolezyum kültürü bağlamında yorumlayabiliriz. Öncelik olarak yarışmacılara değinmek gerekmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi gladyatörler kılıcı iyi kullanan kişiler olarak tanımlanmaktaydı. İşte Benim Stilim programının yarışmacıları da kılıç yerine dili iyi kullanan kişiler olarak kabul edilebilir. Dikkat edilmesi gereken diğer bir husus ise yarışmacıların mücadelelerine konu olan giysilerdir. Kolezyum'da gladyatörler savaş materyalleri olarak miğfer, zırh, kalkan gibi koruyucu nitelikte giysiler giymekte ve mücadelelerini bu giysiler ile vermekteydi. İşte Benim Stilim programında da yarışmacılar, giymiş oldukları giysiler üzerinden birbirleriyle mücadele etmekteydi. Kolezyum'daki gibi fiziksel temasa dayanan düelloların yerine ise sözlü düellolar gerçekleştirilmektedir. Bu düellolarda sıklıkla iğneleyici, hakaret, tehdit, argo kelimeler içeren bir dil tercih edilmekte, sen dili ve savunma mekanizması kullanılmaktadır.

İşte Benim Stilim programında Kolezyum kültürüne dair pek çok unsurun yer alması, yarışmacı seçiminde de önemli bir etkidir. Söz düellolarının sıklıkla yaşandığı programda yarışmacılar, bu savaşı verebilecek nitelikteki kişilerden oluşturulmaktadır. Böylece, baskın karakterdeki kişilerden oluşan yarışmacılar arasında ego savaşları, karakter mücadeleleri gibi birçok tartışma yaşanmaktadır. Bu tartışmaların altında yatan temel neden ise beğenilme arzusunu tatmin etme isteği doğrultusunda ortaya çıkan rekabet ve hırstır. Bu

arzuyla hareket eden yarışmacılar, kendilerine yönelik en ufak olumsuz eleştiride bile savunma mekanizmasını devreye sokmakta ve böylece söz düelloları yaşanmaktadır. Tüm bu gelişmeler ışığında programda şiddet olgusu işlenmekte ve izleyicilere yansıtılmaktadır.

İşte Benim Stilim programına içerik analizi yöntemiyle bakıldığı zaman şiddetin ön planda tutulduğu görülmektedir. Ayrıca izleyicileri programda tutabilmek adına, programın ilerleyen dakikalarında yaşanacak anlara dair görüntülerde tartışmalara yer verilmektedir. Bu doğrultuda diğer programlarda olduğu gibi İşte Benim Stilim programında da izleyicilerin programı izlemeye devam etmelerini sağlayabilmek adına şiddet olgusu ile merak uyandırılmaya çalışıldığını ifade edebiliriz.

İşte Benim Stilim programı haftanın altı günü ekrana gelmektedir. Program içinde yaşanan gelişmelerden dolayı hem gündelik hayatta hem de sosyal medyada konuşulan bir program olması, izleyici kitlesinin yoğunluğunu göstermektedir. Bu doğrultuda programın, insanların boş zamanlarında değerlendirdiği bir seçenek olduğunu ifade edebiliriz. Özellikle öğlen kuşağının gündemini belirleyen program, gerek yaşanan tartışmalar ile gerekse de yarışmacıların fan kulüplerinin faaliyetleri ile sosyal medyanın da gündemini belirleyebilmektedir. İzleyici kitlesinin yoğun olduğu programlarda insanların, konuşulan gündemden uzak kalmamaları için bile bu programları seyrettiği bilinen bir gerçektir. Kullanımlar ve doyumlar kuramında kişisel ilişkiler çerçevesinde değerlendirebileceğimiz bu durum, İşte Benim Stilim programı için de geçerlidir. Ayrıca, programın sezon finalinde kazananın halk oylaması ile belirleniyor olması, izleyicilerin karar mekanizması olarak kişisel kimliklerini yücelten bir durumdur. Tüm bu unsurlar, insanlarda doyum sağlamak adına kullanım oluşturan aksiyonları kapsamaktadır.

Kolezyum'da gladyatörlerin eğitiminden Doctore adı verilen kişiler sorumluydu. İşte Benim Stilim programında da Uğurkan Erez, özellikle gala gecelerinde yarışmacıları programa hazırlamaktadır. Gala gecelerinde yapılan defile organizasyonları Uğurkan Erez tarafından düzenlenmekte, defile esnasında yarışmacıları yönlendirmektedir. Ayrıca yarışmacıların podyumda iyi bir şekilde yürüyebilmelerine yönelik eğitim de Uğurkan Erez tarafından verilmektedir. Yarışmacılar da Uğurkan Erez'e hocam veya öğretmenim diye seslenmektedir.

İşte Benim Stilim programının Kolezyum kültürüne benzerliğine ilişkin diğer bir husus, jürinin karar mekanizması olarak Kolezyum'daki imparator profiline benzemesidir. Bilindiği üzere arenada başarısız olan gladyatörlerin akıbetinde son karar imparatora bağlıdır. İmparator, ölmesini istediği gladyatör için başparmağını aşağı yönde gösterirken, yaşamasını istediği gladyatör için ise yukarı yönde göstermektedir. İşte Benim Stilim programında da benzer durum söz konusudur. Jüri üyeleri beğendikleri ve tarz almasını istedikleri yarışmacılar için başparmaklarını yukarı yönde kaldırmaktadırlar. Beğenmedikleri ve olumsuz düşüncelere sahip oldukları yarışmacılar için ise başparmaklarını aşağı yönde göstermektedirler. Bu bilgiler ışığında programın arena gösterileri ile benzer niteliklere sahip olduğu ifade edilebilir.

### **O Ses Türkiye Programının Genel Analizi**

Çalışma kapsamına alınan O Ses Türkiye programı şiddet olgusundan çok, eğlencenin ön plana çıktığı bir programdır. Ses yarışması temasına sahip olan programda her ne kadar rekabet ve mücadele ortamı olsa da, bu mücadeleler eğlenceli figürler eşliğinde gerçekleştirilmektedir. Bunun nedeni ise programın eğlence konsepti üzerine kurulmuş olmasıdır. Bu doğrultuda programda gerginliklere ve tartışmalara yer verilmemekte, mücadeleler iyi niyetli bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Bu çerçevede bakıldığı zaman O Ses Türkiye programının çalışmanın hipotezine uygun olmadığı görüşü ortaya çıkabilir. Ancak, her ne kadar şiddet olgusu ön plana çıkmıyor olsa da program formatı Kolezyum'daki arena mücadelelerine benzerlik göstermektedir.

Çalışmada ele alınan programların 06.03.2017 – 19.03.2017 tarihleri arasındaki bölümlerinin ele alınmasından ve O Ses Türkiye programının bu tarihler arasında çeyrek final, yarı final ve final bölümlerinin yapılmasından dolayı, programın genel analizinde söz konusu tarih aralığından önceki bölümlere de atıfta bulunarak değerlendirmeler yapılacaktır. Programın genel formatına bakıldığı zaman yarışmacıların gladyatörlere, stüdyonun Kolezyum'a, sahnenin arenaya ve jüri üyelerinin Doctore adı verilen eğitimcilere benzediği ifade edilebilir. Ayrıca, programı ve yarışmaları organize eden ve aynı zamanda programda sunuculuk yapan Acun Ilıcalı'nın da Kolezyum'daki Editörleri çağrıştırdığını belirtebiliriz.

O Ses Türkiye programında, arenada gladyatörlerin kılıcı ustaca kullanmaları gibi yarışmacılar da seslerini ustaca kullanmakta ve yarışmanın başından sonuna kadar sesleriyle mücadele etmektedirler. Programın içerik analizinde yer almayan ilk bölümlerinde yarışmacılar öncelikle jüri üyelerine seslerini beğendirmeye ve jüri üyelerinin öğrencisi olmaya çalışırlar. Bu doğrultuda tek başlarına sahneye çıkıp, performans sergilerler. Jüri üyeleri ise arkası sahneye dönük koltuklarda oturarak, yarışmacıların performansları neticesinde beğendikleri sesler için önlerinde bulunan butona basıp sahneye dönerler. Ardından kendi takımına aldığı yarışmacıyı eğiterek, ilerleyen bölümlerde başlayacak olan düellolara hazırlarlar. Bu süreç, Kolezyum kültüründe gladyatör ve Doctore ilişkisini anımsatmaktadır. Bilindiği üzere Doctore, gladyatörleri mücadelelere hazırlayan kişidir. Bu gerçekten yola çıkarak O Ses Türkiye'de jüri üyelerinin birer Doctore olduğunu ifade edebiliriz. Takımlarına aldıkları yarışmacıları antrenman provalarıyla düellolara hazırlar, taktik verir ve motive ederler. Ayrıca, Doctore ile benzer görev tanımına sahip jüri üyelerinin tecrübeli ses sanatçıları olması, Doctore adı verilen gladyatör eğitimcilerinin eski bir gladyatör olmasını anımsatmaktadır.

Kolezyum'da arena, mücadeleleri seyircilere en iyi şekilde sunmak için tasarlanmıştır. Bu doğrultuda gerek ses efektleri gerekse de yaratılan ambiyanslarla gösteriler etkileyici kılınmaktaydı. O Ses Türkiye programının stüdyosu Kolezyum, sahne ise arena olarak düşünüldüğü zaman aradaki benzerlikler ön plana çıkmaktadır. Stüdyonun seyircilerle dolu olması, tezahüratların yapılması, sahne ışıklandırılmaları ve çeşitli görsel etkinliklerle mücadelelere hazırlanılması, kısacası arena ambiyansının yaratılmasıyla söz konusu benzerlikler ifade edilebilir. Program akışında seyircilerin yarışmacılara yönelik tezahüratları ve beğendikleri performanslara tepkileri, yarışmacıların programdaki akıbetini belirleyebilmektedir. Bu durum, Kolezyum'da gladyatörlerin akıbetlerini belirleyen seyircileri çağrıştırmaktadır. Ayrıca seyirciler, çeyrek finalden itibaren SMS veya Yan Ekran uygulaması ile yarışmacıların akıbetlerini belirlemekte ve kazanmasını istedikleri yarışmacıyı şampiyon yapabilmektedir. Böylece kullanımlar ve doyumlar kuramında yer alan kişisel kimliğe yönelik doyum tatmin edilmektedir.

O Ses Türkiye programında yaşanan gelişmeler gündeme konu olabilmektedir. Gerek yarışmacıların performansları gerekse de jüri üyeleri arasında yaşanan eğlenceli anlar, günlük hayatta ve sosyal medyada sohbet konusu olabilmektedir. Bu duruma örnek olarak üstün performans gösteren yarışmacılara ait videoların sosyal medya platformlarında konuşulmasını verebiliriz (Bu seneki yarışmada ön plana çıkan Dodan Özer'in performansı gibi). Gündeme konu olan gelişmelerin insanlar açısından önemi ise gündemden ve sohbetten uzak kalmama isteği doğrultusunda kullanımlar ve doyumlar kuramında yer alan kişisel ilişkiler faktörüyle açıklanabilir.

O Ses Türkiye programında yarışmacılar arasındaki mücadeleler düello, çapraz düello gibi ifadelerle verilmektedir. Sadece bu durum bile Kolezyum'daki arena mücadelelerine benzerliği ortaya koymaktadır. Ayrıca Kolezyum'da mücadele edecek gladyatörler, reklam ve afiş çalışmalarıyla halka bildirilmekteydi. O Ses Türkiye programında da ses düelloları çeşitli reklam faaliyetleri ile halka bildirilmektedir. Böylece kitlede merak uyandırılmakta ve gösterilere olan ilgi artırılmaktadır. Prime time denilen en çok izlenen saat aralığında (20:00-22:59) ekranlara gelen O Ses Türkiye programı, kullanımlar ve doyumlar kuramında yer alan oyalanma faktörü doğrultusunda kitlenin boş zaman aktivitesi olarak değerlendirilebilir. Tüm bu bilgiler ışığında O Ses Türkiye

programının, günümüz televizyon programlarında Kolezyum kültürünün yaşandığına dair önemli bir gösterge olduğunu ifade edebiliriz.

### **Sonuç Ve Öneri**

İnsanoğlu, bireysel bir varlık olmaktan sıyrılıp, toplumsal olgunun bir parçası olmaya başladığı andan itibaren toplumu bir arada tutan değerler oldukça önem kazanmıştır. Kavramsal karşılığı kültür olan bu değerler, toplumda ortak paydayı oluşturmaktadır. Her toplumun, sahip olduğu özellikler neticesinde kendine has kültürel değerlere sahip olmasından dolayı kültür kavramı, toplumdan topluma farklılık göstermektedir. Bu nedenle her toplumda farklı bir kültürel enstrüman olabilmektedir. Antik Roma'nın kültürel enstrümanı ise gösterilerdir. Halkı belli bir alanda toplamanın sosyal ve politik açıdan önemini kavrayan dönemin imparatorları, ülkenin çeşitli yerlerine gösteri merkezleri açmış ve böylece Antik Roma'da gösteri kültürü oluşmuştur. Gösterilerin içeriği ise dönemin popüler kültür figürleri olan gladyatör dövüşleri gibi oyunlardan oluşmaktadır.

Antik Roma döneminin fikir yapısı ekme ve sirk kavramlarından oluşmaktadır. Bu fikir yapısına göre, gösteri kültürünün bir sonucu olarak yaşam tarzı haline getirilen gösteriler aracılığıyla zihnin karanlık bölgesinde yer alan şiddet olgusu tatmin edilmekte ve katharsis, yani arınma ve rahatlama gerçekleştirilmektedir. Bunun yanı sıra halka bedava ekme de dağıtılmaktadır. Böylece kitle üzerinde memnuniyet duygusu yaratılmaktadır. Ayrıca, gösteriler halkı oyalama stratejisi olarak da kullanılarak, halkın önemli meselelerden uzak kalması sağlanmaktadır. Dönemin kültürel yapısının Kolezyum kültürü olarak adlandırılmasının sebebi ise Kolezyum'un, gerek mimari yapısıyla gerekse de dönemin fikir yapısını en iyi şekilde aktarmasıyla simge haline gelmiş olmasıdır.

Günümüzde teknolojinin küresel boyutta gelişim göstermesiyle beraber hayatımıza yeni aygıtlar girmiştir. Kitlese boyutta etkili olan bu aygıtlar arasında, görsel ve işitsel yayın olanağı sunması ve böylece geniş kitlelere hitap edebilme yetisinin oldukça yüksek olmasından dolayı hayatımıza girdiği ilk andan itibaren hızlı bir gelişim gösteren ve gündelik hayatın aktivitesi haline gelen televizyon ön plana çıkmaktadır. Sahip olduğu bu özellikler neticesinde televizyon, Antik Roma döneminde Kolezyum gibi amfiteyatroların kitle üzerinde yarattığı etkiye benzer bir etki yaratmaktadır. Böylece, tıpkı imparatorların kitleyi arenalarda toplamaya çalışması gibi günümüzde de siyasi güçler kitleyi televizyon başında toplamaya çalışmaktadır. Bu doğrultuda gösteri toplumu oluşturulmakta ve kitleye haz verecek nitelikte popüler kültürün ürünleri olan gösteriler sunulmaktadır. Öyleyse, Antik Roma ile günümüzü kıyasladığımız zaman değişimin sadece gösterilerin temasında ve gösterilerin sunulduğu araçlar bazında yaşandığını, temel mantığın ise aynı olduğunu ifade edebiliriz.

J. Bentham, modern hazcılık olarak ifade edilen faydacılığın ilkesini açıklarken en büyük sayıda insana en büyük ölçüde mutluluk, yani haz sağlayan eylemin doğru eylem olduğunu ifade etmiştir. Bu görüş doğrultusunda, şiddet olgusunun da kişide bir haz duygusu olarak var olmasından dolayı şiddet içerikli gösterilerin, amacına uygunluk açısından doğru bir eylem olduğunu kabul edebiliriz. Bundan dolayıdır ki gerek Kolezyum'da gerekse de günümüz programlarında şiddet olgusu sıklıkla işlenmektedir. İnsanlardaki bastırılmış şiddet arzusu gösteriler ile kanalize edilmekte ve böylece katharsis, yani arınma ve rahatlama sağlanarak memnuniyet hissi yaratılmaktadır. Kitlenin gösteriler ile oyalanması ve memnuniyet hissi ise siyasi güçler için yönetsel kolaylık sağlamaktadır. Çalışma boyunca sıklıkla değinilen bu durum, Kolezyum kültürünün temel mantığını oluşturmaktadır. Ayrıca, Kolezyum'un şiddet ekme ve oyalama stratejisine yönelik kültürünün, günümüz televizyon programlarında da varlığını sürdürmesi de çalışmanın varsayımını oluşturmaktadır. Bu bağlamda gerek izlenme oranlarının yüksek olması ve gündem yaratabilen nitelikte olmaları gerekse de program içeriklerinin çalışmanın konusuna uygun olmasından dolayı Kismetse Olur, Survivor, İşte Benim Stilim ve O Ses Türkiye programları örneklem olarak alınıp, içerik analizleri yapılmıştır.

İçerik analizleri sonucunda elde edilen bulgular çalışmanın varsayımını doğrular niteliktedir. Kismetse Olur, Survivor ve İşte Benim Stilim programlarının her bölümünde şiddet olgusunun işlendiği görülmektedir. Ayrıca, hem kamera açıları ve odaklamalarıyla hem de müzik efektleriyle şiddet olgusunun işlendiği anların etkililiği artırılmaktadır. Şiddet ekmenin yanı sıra, ele alınan dört programın da yarışma formatları çerçevesinde Kolezyum'daki gladyatör oyunlarını çağrıştırdığı ifade edilebilir. Tüm bu süreçte izleyicilerin konumlandırılması ise kullanımlar ve doyumlar kuramı ile açıklanmaktadır. Kolezyum'da olduğu gibi izleyicilerin, yarışmacıların akıbetini belirleyebilme imkanına sahip olmasından dolayı kişisel kimliğin yüceltilmesi, günlük aktivite haline getirilen gösteriler ile boş zamanın kullanımı, programlarda yaşanan gelişmelerin gerek gündelik hayatta gerekse de sosyal medya platformlarında konuşulması ve bu gelişmelerden uzak kalmanın kişisel ilişkilere zarar verebileceği endişesi, şiddet arzusunun tatmini ile meydana gelen arınma ve rahatlamanın yanı sıra, izleyicilerin gerçek hayatta yapamadıkları şeyler için hissettikleri doyum noksanlığını programdaki yarışmacıları destekleyerek gidermeye çalışma isteği (katharsis), olmak istedikleri ve özendikleri karakterleri izleme şansı yakalamaları gibi pek çok nedenden dolayı izleyiciler, kullanım aksiyonunu gerçekleştirmektedir.

Kolezyum kültürünün varlığını günümüzde koruması şüphesiz ki siyasi platformda istenilen bir durumdur. Bilindiği üzere Antik Roma'da gösterilerin temel mantığında kitleyi anarşiden uzak tutmaya çalışma amacı vardı. Bu doğrultuda ekmek ve sirke dayalı fikir yapısı, dönemin siyasi güçlerinin temel ilkesi haline gelmişti. Bu anlayışın günümüz siyasetinde de devam ettiği görülmektedir. Siyasi, sosyal, ekonomik, kültürel vb. pek çok alanda meydana gelen önemli gelişmelerden ve yaşanan olay veya olgulardan kitleyi uzak tutabilme sürecinde televizyon programları aktif olarak kullanılmaktadır. Bu doğrultuda içerik analizleri neticesinde elde edilen bulgulardan yola çıkarak, televizyon programlarının siyasi platformda oyalama stratejisi olarak kullanıldığına yönelik varsayım kabul edilebilir.

Kitlede baskın-hegemonik kodaçımı sağlamak, Antik Roma'da olduğu gibi günümüzde de önemli bir süreçtir. Her ne kadar günümüzde etkileşimli iletişim platformlarıyla beraber müzakere edilmiş okuma ve muhalif okuma gelişim göstermiş olsa da kitlesel boyutta baskın-hegemonik okuma ön plandadır. Bilindiği üzere Kolezyum kültüründe ekmek ve sirk olgusu toplumun zihnine nakşedilmiş ve talep edilen, karşılandığında ise memnuniyet etkisi yaratan politik bir strateji haline gelmiştir. Tüm bu süreçte kültürel kodlamalardan ve kodaçımından yararlanılmıştır. Böylece bireysel ve kitlesel boyutta gerçeklik algısı yönetilerek, hem yaşanan olay ve olgularda istendik yönde algı ve anlam yaratılmış hem de politik başarısızlıklarda her şey yolunda imajı sağlanmıştır. Ayrıca, ölüm cezasına çarptırılan mahkumların infazları da kitle önünde ölümcül gösteriler ile gerçekleştirilmekte ve böylece cezanın sonuçları gösterilerek, toplumsal düzeni sağlamaya yönelik korku kodlaması zihinlere işlenmiştir. Günümüz televizyon programlarında da benzer kodlamalar ile karşılaşılmaktadır. Şiddet olgusu ön planda tutularak yaratılan ihtiyacın televizyon programları ile karşılandığına yönelik kodlamalar yapılmakta ve kodaçımı da bu yönde cereyan etmektedir. Böylece politik, ekonomik, sosyolojik vb. alanlardaki başarısızlık durumlarında televizyon programları ile her şey yolunda imajı sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra televizyondaki karakterler aracılığıyla suç işlemenin veya toplumun görgü kurallarına uymamanın doğurduğu olumsuz sonuçlar gösterilerek, bireylerin suç unsurlarından kaçınmaları sağlanmaya çalışılmaktadır.

Sonuç olarak; zihnin karanlık bölgesinde yer alan şiddet arzusunun tatmine yönelik gösteriler düzenlemek ve böylece kitlesel boyutta arınma ve rahatlama sağlamak, siyasi platformda gerçeklik algısının yönlendirilmesine ve kitleyi önemli meselelerde oyalamaya yönelik faaliyetlere olanak sağlamaktadır. Nitekim bu durum, siyasi platformda yönetsel kolaylık zemini oluşturmaktadır. Kitlesel ve yönetsel boyutta etkili olan bu süreç, literatüre Kolezyum kültürü olarak geçecektir. Çalışmada ele alınan programların analizi neticesinde elde edilen bulgular, günümüz televizyon programlarında Kolezyum kültürünün varlığını devam ettirdiğini kanıtlar niteliktedir. Bu doğrultuda Kolezyum kültürünün yaşandığı televizyon programlarında içerik



düzenlemelerinin şiddet olgusu ön planda tutularak yapıldığı ve programların siyasi platformda oyalama stratejisi olarak kullanıldığı ifade edilebilmektedir. Bu durum, çalışmanın hipotezini geçerli kılmaktadır.

Çalışma kapsamında ele alınan programların analizi ile elde edilen bulgular, kadının medyadaki temsiliyeti hakkında da önemli bilgiler vermektedir. Kismetse Olur programı başta olmak üzere, incelenen programlarda sıklıkla erkek egemenliğine ve ataerkil toplum yapısına yönelik söylem ve davranışlar yer almaktadır. Bu söylem ve davranışlar çerçevesinde kadının medyadaki temsiliyeti, stereotip kadın rollerini, toplumsal cinsiyeti, erkeğin hegemonik yapısını besler niteliktedir.

### Öneri

Televizyonun bireysel ve toplumsal boyuttaki etkileri ve Kolezyum kültürünün hakimiyeti çalışmada detaylı olarak ele alınmıştır. Kolezyum kültürünün temelinde yer alan şiddet olgusu ve bu olgunun siyasi platformda etki mekanizmaları aracılığıyla kullanımı, sorunun etkenini oluşturmaktadır. Sorunun edilgeni ise toplumun her bir ferdinden oluşmaktadır. Sorunun çözümüne yönelik önerinin merkezinde de yine sorunun edilgenini oluşturan toplumun her bir ferdi bulunmaktadır. Bunun nedeni ise geçmişte, günümüzde ve kuvvetle muhtemel gelecekte de kitleyi etkilemeye ve yönlendirmeye yönelik faaliyetler olacaktır. Bu nedenle çözümün merkezine bireyleri almak ve güçlü bir etki mekanizması olan televizyon aygıtına ve diğer medya kanallarına yönelik “bilinç” oluşturmak oldukça önemlidir.

Günümüzde televizyonun günlük aktivite haline getirilmiş olmasından ve yaşam tarzlarını etkilemesinden dolayı çözüm süreci zaman alacaktır. Bu süreçte televizyon ve diğer medya kanallarına yönelik bilinç oluşturmak esas alındığı için eğitim kritik öneme sahiptir. Popüler kültürün öğeleriyle desteklenen gösteri toplumunun kültürel kodlarını çözümlenmek ve medyayı okuyabilmek, verilmesi gereken eğitimin temel kazanımlarını oluşturmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada ele alınan sorunun çözümüne yönelik öneri “Medya Okuryazarlığı” olacaktır. Medya Okuryazarlığının kazanımları ise şu şekilde ifade edilebilir:

- \* Medya kanalları üzerinden gelen mesajları okuyup analiz edebilme,
- \* Medya kurumunun yapısına yönelik bilinç oluşturabilme,
- \* Eleştirel bir bakış açısıyla medyayı takip edebilme,
- \* Medyanın kurgu dünyası ile gerçeği ayırt edebilme,
- \* Medya kanalları aracılığıyla gelen ideolojik anlam ve kodları çözümlenebilme,
- \* İçerik ve söylem analizlerini yapabilme ve böylece göstergibilim çözümlenmesini öğrenerek, göstergelerin gösteren ve gösterilen ilişkisinde mantıklı bir anlamlandırma süreci gerçekleştirebilme,
- \* Kodlama ve kodaçıklama sürecinde baskın-hegemonik okuma yerine muhalif okuma gerçekleştirebilme ve böylece sorgulayıcı bir tavırla yaklaşarak, iletişim sürecinde kaynağın niyetini çözümlenebilme,
- \* Medya içeriğinin, estetiğinin, fonksiyonelliğinin, kaynağının, niyetinin gibi birçok değişkenin sorgulanmasından dolayı bireyler, bilinç düzeyi yüksek, kendini daha iyi ifade edebilen ve tüketimin dışında üretebilen bir donanıma sahip olacaktır. Bu durum, tüketim toplumundan üretim toplumuna geçiş için önemli bir basamaktır.

Medya okuryazarlığının kazanımları göz önünde bulundurulduğunda, medya okuryazarlığına yönelik eğitimin hem bireysel hem de toplumsal anlamda kritik öneme sahip olduğu ifade edilebilmektedir. Bu doğrultuda medya okuryazarlığının örgün eğitim müfredatında “zorunlu ders” olarak verilmesi, sürecin önemli bir basamağını oluşturmaktadır. Özellikle günümüzde yeni medya kanallarının da çeşitlilik göstermesinden ve gelecek yeni nesillerin bu kanalları aktif olarak kullanacak olmasından dolayı, ilköğretim düzeyinden itibaren medya okuryazarlığının zorunlu ders olarak müfredatta yer alması gerekmektedir. İlk aşamada medya okuryazarlığının kavramsal tanımlaması, medya kanallarının ve programların nitelikleri ve temel analiz teknikleri, medyanın yararlı ve zararlı yönlerinin gösterilmesi ve zararlı yönlerinden korunmaya yönelik bilgilendirme, medyanın etki boyutu gibi konularda eğitimler verilmelidir. Sonraki süreçte ise somut ve uygulamalı örneklerle dayanan medya okuma pratikleri çocuklara kazandırılmalıdır. Tüm bu süreçte medya

okuryazarlığı dersinin farklı branştan eğitimciler ile değil, pedagojik formasyon belgesine sahip iletişim fakültesi mezunları tarafından verilmesi oldukça önemlidir. Bu doğrultuda, yeterli donanıma sahip eğitimciler tarafından verilecek eğitim ile medyayı doğru algılamaya yönelik kazanım sağlanacaktır.

Medya okuryazarlığı dersi sadece örgün eğitimde değil, yaygın eğitimde de zorunlu olarak verilmesi gereken bir derstir. Bu nedenle okul dışında öğrenme imkanı sunan halk eğitim merkezlerinde medya okuryazarlığı dersinin verilmesi oldukça önemlidir. Somut örneklerle dayalı içeriklerin daha yoğun olması gereken derslerde medyaya yönelik bilinçli olma kazanımı sağlanmalıdır. Ayrıca, bu derslerin de iletişim fakültesi mezunları tarafından verilmesi, eğitimin kalitesini ve davranış alışkanlıklarına yönelik olumlu etkiyi artıracaktır. Halk eğitim merkezlerinde eğitimin yanı sıra, belediyeler, sivil toplum kuruluşları, dernekler gibi pek çok kurum tarafından düzenlenen etkinliklerde de medya okuryazarlığına yönelik panel, açık oturum, konferans vb. organizasyonlara yer verilmelidir.

Üniversite eğitiminde de medya okuryazarlığına yönelik eğitim kalitesinin artırılması gerekmektedir. Özellikle üniversitelerin iletişim fakültesinde okuyan öğrenciler, gerek teorik gerekse de pratik anlamda medya okuryazarlığı donanımına sahip olmalıdır. Bu doğrultuda, uygulamaya yönelik dersler ağırlıklı olmak üzere verilen eğitim neticesinde analiz ve okuma teknikleri geliştirilmelidir. Ayrıca kongre, seminer ve konferans gibi akademik etkinliklerde medya okuryazarlığına daha fazla dikkat çekilmeli, akademik çalışmalarda çalışılması gereken konu olarak teşvik edilmelidir. Bu sayede farklı bakış açılarıyla medya okuryazarlığının önemine yönelik farkındalık artacak ve böylece daha somut adımlar atılabilecektir.

Sonuç olarak çalışmada, Antik Roma'nın kültür özelliklerini en iyi şekilde yansıtan ve dönemin simgesi haline gelen Kolezyum'dan yola çıkarak, şiddet olgusu ve oyalama stratejisini temel alan Kolezyum kültürü oluşturulmuş ve ele alınan televizyon programları analiz edilerek, günümüzde Kolezyum kültürünün yaşandığına dair somut bulgular sunulmuştur. Söz konusu bu durumun çözümü için ise medyayı doğru algılamaya yönelik eğitimin önemi vurgulanmış ve bu süreçte medya okuryazarlığı eğitiminin rolüne dikkat çekilmiştir. Böylece, Kolezyum kültürüne karşı bilinçli bir toplum yapısı oluşturabilmenin çalışma alanı geliştirilmiştir.

#### Kaynakça

- Aydoğan, F. (2003). "Kitle Kültürü ve Sirk Kültürü". *Selçuk İletişim*, Cilt:2, Sayı: 4
- Aytaç, Ö. (2002). "Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar". *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 12, Sayı: 1, ss. 231-260
- Büyüköztürk Ş., Kılıç Çakmak E., Akgün Ö. E., Karadeniz Ş., Demirel F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi
- Chomsky, N. : "10 Strategies of Manipulation" By The Media, <http://noam-chomsky.tumblr.com/post/13867896307/noam-chomsky-10-strategies-of-manipulation-by>, Erişim Tarihi : 31.10.2016
- De Leon, D. (1900). "Bread and Circuses". New York: *Daily People*, Vol. 1, No: 46
- Debord, G. (2014). *Gösteri Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Ditzel, P. (2015). "Bread and Circuses". <http://www.wordofhisgrace.org/wp/author/peter-ditzel/>, Erişim Tarihi: 03.11.2016
- Erdoğan, İ. (1998). "Gerbner'in Ekme Tezi ve Anlattığı Öyküler Üzerine Bir Değerlendirme". *Kültür ve İletişim*, Sayı: 1 (2), ss. 149-180
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (Çev. Süleyman İrvan), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Hall, S. (2003). *Kodlama ve Kodaçım*. (Hzl. Zeynep Özarslan, Barış Çoban), Söylem ve İdeoloji Mitoloji, Din, İdeoloji, İstanbul: Su Yayınları
- Katz, E. (1959). "Mass Communications Research and the Study of Popular Culture: An Editorial Note on a Possible Future for This Journal". *Studies in Public Communication*, ss. 2:1- 6

- Kesmen, B. (2012). Gençlerdeki Hazcılığa (Hedonizm) Psikolojik ve Manevi Yaklaşım. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*
- Kırık, A. M. (2013). Yeni Medya Çağı Çerçevesinde Türkiye’de Televizyondan İnternete Dönüşüm ve Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Konumu. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*
- Malay H. ve Sılay H. (1991). *Antik Devirde Gladyatörler*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*. Ankara: Ütopya Yayınevi
- Özdemir O., Güzel Özdemir P., Kadak M. T., Nasıroğlu S. (2012). “Kişilik Gelişimi”. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, Sayı: 4(4), ss.566-589
- Parsa, S. (1993). *“Televizyon Haberciliği ve Kuramları”*. İzmir: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları
- Postman, N. (2004). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Revell, L. (2009). *Roman Imperialism and Local Identities*. New York: Cambridge University Press
- RTÜK (2014). *Yayınlarda Program Türleri Kod, Tanım ve Sınıflandırmalar*. Ankara
- Severin, W. J. ve Tankard, J. W. (1994). *İletişim Kuramları: Kökenleri, Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarında Kullanımları*. (Çev: Ali Atıf Bir ve Serdar Sever), Eskişehir: Kibele Sanat Merkezi
- Şakı Aydın, O. (2007). “Alımlama Araştırmaları ve Kültürel Çalışmalar Geleneğinin Katkısı”. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Yıl: 6, Sayı: 11 Bahar 2007/2, ss.119-131
- Uzunaslan, A. (2005). “Antik Roma’da Gladyatör Oyunları”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen- Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, ISSN 1300-9435, Sayı: 12, ss.15-58
- YURTSEVER, Adem (2012). Side’de Romanizasyon Sürecinde Gladyatörler ve Agonlar. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*
- www.medyafaresi.com