

cogito

DAVID TREND

medyada şiddet efsanesi

eleştirel bir giriş

Çeviren: Gül Bostancı

MEDYADA ŞİDDET EFSANESİ

Eleştirel Bir Giriş

David Trend Californiya Üniversitesi'nde Stüdyo Sanatları profesörüdür. *Radical Democracy: Identity, Citizenship and the State* (1995) ve *Reading Digital Culture* (2001) kitaplarını yayına hazırlamış, *Cultural Pedagogy: Art/Education/Politics* (1992), *The Crisis of Meaning in Culture and Education* (1995), *Cultural Democracy: Politics, Media, New Technology* (1997) ve *Welcome to Cyberschool: Education at the Crossroads in the Information Age* (2001) adlı kitapları yazmıştır.

Gül Bostancı 1983 yılında Bursa'da doğdu. Ortaöğrenimini Bursa'da tamamladıktan sonra İstanbul Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü'nü bitirdi. Öğretmenlik ve tercümanlık yaptı. Çevirmenliğini yaptığı kitaplar arasında David King'in *Atlantis'i Bulmak*, James Meek'in *Melekler Tarikatı* ve Raymond Chandler'ın *Göldeki Kadın* kitaplarının yanı sıra *Candara'nın Hediyesi* gibi çocuk kitapları da bulunmaktadır. Bostancı, halen öğretmenlik yapmaya devam etmektedir.

DAVID TREND

Medyada Şiddet Efsanesi

Eleştirel Bir Giriş

Çeviren:
Gül Bostancı



İSTANBUL

Yapı Kredi Yayınları - 2771
Cogito - 167

Medyada Şiddet Efsanesi - Eleştirel Bir Giriş / David Trend
Özgün adı: The Myth of Media Violence - A Critical Introduction
Çeviren: Gül Bostancı

Kitap editörü: Betül Kadioğlu
Düzeltili: Hakan Toker

Kapak tasarımı: Nahide Dikel - Elif Rifat

Baskı: Pasifik Ofset
Cihangir Mah. Güvercin Cad. No: 3/1
Baha İş Merkezi A Blok Haramidere - Avcılar / İstanbul

Çeviriye temel alınan baskı: Blacwell Publishing Ltd., 2007
1. baskı: İstanbul, Ekim 2008
ISBN 978-975-08-1486

© Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş. 2007
Sertifika No: 1206-34-003513
© 2007 by David Trend

Bu çeviri Black-well Pubhshing Ltd. Oxford
ile sağlanan sözleşme ile basılmıştır.

Bütün yayın hakları saklıdır.

Kaynak gösterilerek tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.
Yapı Kredi Kültür Merkezi

İstiklal Caddesi No. 161 Beyoğlu 34433 İstanbul
Telefon: (0 212) 252 47 00 (pbx) Faks: (0 212) 293 07 23
<http://www.yapikrediyayinlari.com>
e-posta: ykykultur@ykykultur.com.tr
İnternet satış adresi: <http://alisveris.yapikredi.com.tr>
<http://www.yapikredi.com.tr>

İÇİNDEKİLER

- Giriş: Boş Laflardan Oluşan Medyada Şiddet Kulesi* • 7
Medyada Şiddet Nedir? • 10
Ahenksiz Sesler Topluluğu • 14
1. *İzlemeyi Seviyoruz: Medyada Şiddetin Kısa Tarihi* • 21
Tarihsel Açıdan Medyada Şiddet • 21
Kanun Çabaları • 25
Medyada Şiddet Tartışmalarının Tarihsel Devamlılığı • 31
Medya Histerisi ve Korku Kültürü • 36
Medya Histerisi Döngüsü • 38
Kazan-Kazan Durumu • 40
Suç ve Şiddet Hakkındaki Gerçekler • 41
2. *İzlemek Bizi Vahşi Yapmaz: Medyada Şiddet Araştırmalarını Değerlendirmek* • 44
Şiddetin Biyolojisi • 45
Şiddetin Psikolojisi • 49
Şiddet Kültürleri • 51
Medyada Şiddetin Etkilerini Araştırmak • 55
Laboratuar ve Saha Araştırmaları • 57
Uzun Süreli Araştırmalar • 60
İçerik Analizi • 62
Profesörlerin Savaşı • 64
Film ve Medya Çalışmaları • 69
Korku Zevki • 75
"Yeni Şiddet" • 78
3. *Korkuyoruz: Medyada Şiddet ve Toplum* • 80
Kimlik ve Korku • 80

- Korku ve İstek • 84
Cinsiyet ve İrk • 87
Suç ve Politika • 91
Terörizm Savaşı • 95
4. *Şiddeti Durduramayız: Medyada Şiddetin Kullanılış Şekilleri ve Önemi* • 98
Şiddet ve Eğitim • 99
Şiddet ve Sanat • 103
Şiddet ve Haberler • 107
Medyada Şiddet Endüstrisi • 111
Yeni Eğlence Ekonomisi • 112
Film Sektörü • 114
Felaket Filmleri • 117
Bilim Kurgu • 118
Korku • 126
Salon Arkasından Oyuncak Dükkânına • 122
Televizyon • 125
Eleştirel İzleme • 128
Dramatik Programlar • 131
Realite Programları • 134
Müzik Televizyonu • 135
TV Haberleri • 137
Çocuk Programcılığı • 139
Televizyonda Spor • 142
5. *Fakat Anlayabiliriz: Medyada Şiddet Tartışmasındaki Polemiklerin Ötesinde* • 144
Şiddet Yayıncılığı • 145
Bilgisayar ve Video Oyunları • 149
Medyada Şiddete Duyulan İstek • 156
Şiddetin Estetiği • 157
Şiddet Anlatımları • 158
Medyada Şiddetin Etiği • 160
Şiddet ve Hafıza • 161
Medyada Şiddete Karşılık Vermek • 162
- Notlar • 165
Dizin • 179

Giriş
*Boş Laflardan Oluşan
Medyada Şiddet Kulesi*

1970'lerde yürütölen ve şimdilerde önlö olan bir çalışmada, bir grup Amerikalı araştırmacı, şiddet içerikli medyanın etkilerini ölçmek için mükemmel bir yol bulduklarına inanıyordu.¹ Televizyon izlemenin tamamen kontrol edilebileceğı yurtlarda ve yatılı okullarda yaşayan gençler üzerinde çalışmaya karar vermişlerdi. Altı hafta boyunca gençlerin yarısının yalnızca şiddet içerikli programlar izlemesine ve diğler yarısının da şiddet içermeyen programlar izlemesine izin verildi. Herkes, benzer araştırmalarda da göröldüğü gibi, şiddet izleyen gençlerin daha saldırgan ve asi olmasını bekliyordu. Ama bulgular herkesi şaşkınlığa uğrattı. Haftalar ilerledikçe şiddet içermeyen programları izleyen gençler yumruk yumruğa kavga etmeye ve okulları tahrip etmeye başladı. Onlar sınıfları karıştırıp öğretmenlerine ve birbirlerine bağırırken şiddet içerikli programları izleyen grup eskisinden çok daha sakin ve çalışkandı.

Araştırmacılar şaşkındı. Belki de şiddet içerikli programlar katartik bir etki yaratarak izleyicilerinin duygularını boşaltmalarına yardım etmişti. Ama katarsis konusunda yapılan çalışmalar bunun kişiden kişiye değışiklik gösterdiğini ve asla uzun sürmediğini göstermişti. Kısa bir süre sonra başka uzmanlar bulguları incelemeye başladılar ve sonunda cevabı buldular. Şiddet içermeyen programları izleyen grup, sevdikleri programları izlemelerine izin verilmediğı için sinirlenmişti (özellikle de

Batman konusunda kızgındılar). Televizyon izlemekten aldıkları keyfin ya da mutsuzluklarının çocukların davranışları üzerinde izledikleri şiddetin oranından çok daha fazla rol oynadığı ortaya çıktı. Aslında medyadaki şiddetin hiçbir etkisi yok gibi görünüyordu.

Bu anlatılanların amacı medyadaki şiddetin zararsız olduğunu öne sürmek değildir. Son on yılda yaptığım araştırma, şiddet içerikli medyanın birçok zarara neden olduğunu göstermiştir. Ancak tehlikeler her zaman açıkça görünenler değildir. Dört yaşındaki bir çocuğun *Ninja Kaplumbağa* gibi karate tekmesi attığını görerek yapılan sağduyulu varsayımlar bir ergene, sekiz yaşındaki bir çocuğa ya da başka bir okul öncesi dönemdeki çocuğa uyacak diye bir kural yoktur. Diğer insanlar da, yurtlardaki gençler gibi, medyadan oldukça kişiselleşmiş yollarla etkilenirler. Aynı şekilde, saldırganlığın ve suçun altında yatan sosyal etkenler, şiddet içerikli medya dışındaki şeylerden çok daha fazla etkilenirler. Yıllarca manşetlere meraklı olan politikacılar ve popüler kültür psikologları tarafından sosyal sorunların daha iyi televizyon izleme alışkanlığı ve daha az video oyunu ile düzeltilebileceği yönünde yapılan açıklamaların sonrasında akademisyenlerin, eğitimcilerin ve karar mercilerinin yapmış olduğu fikir birliği değişti ve son yıllarda şiddet içerikli medyayla şiddet seven insanlar daha bütünsel düşünölmeye başlandı. Bu kitap düşöncelerdeki bu değışiklik hakkındadır.

Medyada Şiddet Efsanesi, medyada şiddet konusunda yapılan konuşmaları basit suçlama ya da destekleme tartışmalarının ötesine götürmeye çalışmaktadır. Medyada şiddetin tipik görüşlerini sorgularken konuyu daha geniş bir bağlamda, şiddet içerikli eğlenceyi teşvik eden ve arttıran sosyal, ekonomik ve politik etkenleri göz önünde bulundurarak, inceleyeceğiz. Şiddet içerikli hikâyelerin eğitim, sanat ve insanlık tarihinde savaş, soykırım ve doğal felaketlerden kaynaklanan şiddet olaylarının tarihi anlatımlarında oynadığı rollere de değineceğiz. Kitap, ayrıca, Amerikan tarzı medyada şiddeti de incelemektedir. Tarihsel olarak küresel medya üretimini Birleşik Devletler yöneti-

yordu ve dünyanın gördüğü filmlerin ve televizyonun çoğunun da kaynağıydı. Bu tablo, 1980'lerde ve 1990'larda çok uluslu şirketler üretimi ve dağıtımı yeniden yapılandırmaya başladığında değişti ama Amerikan tarzı televizyon ve film yapımı, Hindistan, Çin, Japonya ve Avrupa'da filizlenmekte olan medya endüstrilerinin karşısında bile dayandı.

Tarihe kısa bir bakışla başlayan kitap, basılı yayından internete kadar yeni iletişim medyasının gelişimine eşlik eden medyada şiddet konusundaki endişelerden de bahsetmektedir. Ardından *Medyada Şiddet Efsanesi*, medyada şiddet tartışmasındaki farklı tarafların –izleyiciler, yapımcılar ve akademisyenler– konuyu kendilerine özgü, tek boyutlu bir açıdan nasıl incelediklerini ana hatlarıyla belirtmektedir. Bu kitap, şiddet içerikli malzemenin yayılmasını engellemek için sarf edilen onca çabaya karşın medyada şiddetin neden yeni ve daha etkili şekillerde arttığını ele almaktadır. *Medyada Şiddet Efsanesi*, her yerde rastlanan bu şiddet kültürünün zarar ve felaket konusunda daha fazla sosyal endişeye yol açış şekillerine değinmektedir. Daha sonra, bu endişeleri tetikleyen güçleri –ki bu güçler 11 Eylül sonrası dönemde azmıştır– ve bu güçlerin ilerici ve demokratik bir toplumu nasıl engellediğini incelemektedir. Kitap, medyada şiddetin neden var olduğu ve onunla başa çıkmayı nasıl öğrenebileceğimiz konusundaki bir bölümle sona ermektedir.

Şiddet tasvirlerinin çarpık davranışları teşvik ettiği konusundaki genel düşünce, film ve televizyonun icadından öncesine dayanır. Victoria dönemi sokak tiyatrosu ve ucuz romanlarının kentlerde çalışan fakirler, özellikle de genç erkekler arasında yanlış davranışları özendirdiği düşünülüyordu. Aslında, medyada şiddet tartışmalarıyla ilgili anlatımlar Aristo'ya kadar dayanır. Bu nedenle, medyada şiddet konusunda yapılacak herhangi bir ciddi araştırmaya, şiddeti ifade etme konusundaki genel endişenin tarihsel devamlılığı araştırılarak ve farklı medya türlerinin kendilerine özgü şiddet ifadeleri belirtilerek başlanması gerekmektedir. Yıllarca süren genel tartışmanın, politika analizlerinin ve akademik araştırmaların ardından, medyada şiddet söylemlerinin neden tutarsızlıklarla parça parça oldu-

ğunu sormak gerekmektedir. Bazı araştırmacı gruplar (büyük ölçüde sosyal bilimler dalındakiler) medyadaki şiddetin kötü olduğunu söylemeye devam ederken neden kötü olduğu konusunda sağlam sonuçlar bulunamamıştır. Bu, kısmen, "medyada şiddet" kavramını tutarlı bir biçimde açıklamakta karşılaşılan zorluklardan kaynaklanmaktadır.

Medyada Şiddet Nedir?

Medyada şiddet sorusu kısmen çözümsüz kalmıştır çünkü konu açıklanması çok zor bir konudur. Öncelikle çoğu insan, bir polisiye program, korku filmi ya da video oyunundaki şiddet içerikli bir görüntüyü hatırlamakta zorlanmaz. Ama medyada şiddet yalnızca fiziksel zararın tasviri midir? Saldırgan ve kasti olması mı gerekir? Peki ya kazalar ve doğal felaketler? Psikolojik işkence de sayılır mı? Ya sözlü ya da zımni şiddet? Şiddetin dereceleri var mıdır? İzleyiciler için, haklı gösterilen şiddet, keyfi şiddet türlerinden daha mı iyidir? Peki ya mizahi şiddet? Spor? Ya şiddet içerikli belgeseller? Ya da gece haberleri?

Sorunun bir kısmı şiddet betimlemelerinin kültürümüze yerleşmiş olmasıdır. Şiddet, yüzyıllardır, hikâye anlatımının önemli bir unsurudur ve şiddet temaları birçok ulusun mitolojisinde, edebiyat ve sanat şaheserlerinde, folklor ve masallarında, opera ve tiyatrolarında bulunmaktadır. Kitab-ı Mukaddes ve Kuran gibi dini metinler ahlaki dersler vermek ve insanların birbirlerini sevmeleri gerektiğini öğretmek için şiddet içeren olayları kullanmaktadır. Masallar çocukları yetişkinlerin söylediği gibi davranmadıkları takdirde karşılaşacakları şiddet dolu sonuçlar konusunda uyarır. Muazzam tablolar ve anıtlar, insanlık tarihini şiddet tasvirleriyle kaydeder. Peki ya günümüzde şiddet? Televizyonlar V-çipli ürettikleri için ev eğlencelerinden şiddeti kaldırmak artık daha olanaklı. Ama bu ne anlama gelir? Yalnızca şiddet temeline dayanarak *Fear Factor* ve *The Amityville Horror* (2005) gibi seçeneklerden kurtulunca *Er Ryan'ı Kurtarmak* (1998), *Schindler'in Listesi* (1993) ya da *Hotel Rwanda* (2004) –Aslan Kral'dan (1994) *Bak Şu Köpeğe* (*The*

Shaggy Dog, 2006) filmine kadar popüler çocuk filmlerinden bahsetmiyorum bile- gibi önemli filmler de gidecektir.

Şiddet betimlemelerinin her yerde bulunması onları günlük yaşamın bir parçası haline getirdi ve bu betimlemeler git-tikçe de artmakta. Herhangi bir gazeteyi alın ya da televizyonu açın, ya şiddet içeren bir görüntü ya da şiddet içerikli medya hakkında bir hikâye bulursunuz. Yoksullukla savaş, uyuşturucuyla savaş ve terörizmle savaş gibi, medyada şiddet dalgasını önlemek için yapılan kampanyalar da başarısızlıkla sonuçlanmış. Medyada şiddet üzerine yapılan en sistematik nicel çalışmalar, şiddet vakalarının sıklığının toplam programlarla bağlantılı olarak değerlendirilebildiği yer olan televizyon üzerine yürütülenlerdir. Medyada şiddet alanında yaygara koparanlardan bazıları, bir gencin 18 yaşına gelene kadar 200,000 simülasyon şiddet hareketi ve 16,000 öldürme sahnesi gördüğünü iddia etmektedir.²

Medyada şiddet üzerine çalışan araştırmacılar, medyada şiddeti ölçmeye çabalarırken "bilimsel" açıklamalara varmaya çalıştılar. 1960'larda ve 1970'lerde bu, çoğunlukla *Komisier Kolombo*, *Uzay Yolu* ve *Get Smart* programlarında olduğu gibi bir karakterin yumruk sallama ya da silahını ateşleme sayısını saymak kadar basit bir şeydi. 1980'lerde bazı araştırmacılar şiddet vakalarının inandırıcılığını ve etkilerini ve de psikolojik saldırganlığı göz önünde bulundurmaya başlayana kadar gerçeklik, hayal ürünü ve komedi arasında hiçbir fark gözetilmiyordu. Medyada şiddeti açıklamaya yönelik çabalar 1990'larda araştırma üniversitelerinden oluşan bir konsorsiyum günde 10,000 saatten fazla yayın malzemesini inceleyen Ulusal Televizyon Şiddet Çalışması'nı (National Television Violence Study - NTVS) yürüttüğü zaman önemli bir noktaya geldi. 23 kanal üzerinde çalışma yapan NTVS incelediği programlarda haftada 18,000 şiddet içerikli sahne -ya da saat ve kanal başına 6.5 vaka- tespit etti. Çalışmaya göre ortalama bir yetişkin günde dört saat televizyon izliyordu.³ Çocuklar ise günde üç saat televizyon karşısındaydı.⁴ Bu modeller hâlâ devam etmektedir. Şiddet, televizyonda her yaştan insan tarafından izlenmektedir. Düzenli olarak televizyon dizileri, spor programları ve cumartesi sabahı yayınlanan

çizgi filmlerde görülen şiddete ek olarak haberlerde gösterilen savaş, terörizm ve suçun oranı, televizyonda şiddet konusunda ki aciliyeti ve gerçekçiliği artırdı. Bu, *reality* programlarının artışı ve dünyanın gittikçe daha tehlikeli bir yer olduğu yönündeki yaygın mesaj ile daha da çoğaldı.

NTVS, "tüm şiddet tasvirleri aynı değildir"⁵ gibi şaşırtıcı bir beyanda bulunarak şiddet malzemelerini düşünmede bağlamın önemini tartışan bu büyüklükte ilk çalışma oldu. NTVS'ye göre şiddetin ekranda tam olarak tasvir edilmesiyle sadece ima edilmesi arasında bir fark vardı. Şiddeti ne tür bir karakterin uyguladığı, neden uyguladığı ve sonucunun ne olduğu önemliydi. Şiddet bir kahraman ya da "iyi adam" tarafından mı uygulanıyor? Eylem haklı gösteriliyor ya da ödüllendiriliyor mu? Şiddet acıya ve üzüntüye neden oluyor mu? Ya da pek çok çizgi filmde ve komedi programında olduğu gibi hiçbir etkiye sahip değil gibi görünebilir. Kurbanı anlıyor muyuz? Yoksa anlamıyor muyuz? Son olarak, şiddetin izleyicisi kim? NTVS ısrarla tüm insanların şiddete aynı şekilde tepki göstermediğini söylüyordu. Asıl nokta şu ki, medyadaki şiddetin hepsi eşit şekilde yaratılmaz. Ancak bu özgünlük ve farklılıklardan bu konular üzerine yapılan genel tartışmalarda pek bahsedilmemektedir.

Filmlerdeki şiddet tasvirleri bilgisayardan yararlanarak yapılan özel efektlerle sürekli olarak zenginleştirilmektedir. Bu, yalnızca daha muhteşem pirotekniklere yol açmaz. Gerçeklik ve fantezi arasındaki çizgiyi de hiç olmadığı kadar bulanıklaştırmıştır. Kan oranı, Abel Ferrara, Oliver Stone ve Quentin Tarantino gibi 1990'ların "yeni şiddet" yönetmenleri tarafından filmlerde kullanılan kan oranının üstüne çıkmamış olabilir ama şiddetin biçimsel canlandırılma ve hayal edilme şekilleri teknolojiye ilerlemeyle büyümüştür. *Sith'in İntikamı* (2005) ve *X-Men: Son Direniş* (2006) gibi filmlerde yeni patlayıcılar, fazörler ve yaratıklar gösterilirken *Testere III* (2006), *Yaratıklar* (*Slither*, 2006) ve *Hayalet Sürücü* (2007) gibi korku filmleri vampirlerin ve diğer katillerin her an vücut bulabileceklerini öne sürmektedir. *Truva* (2004), *Kahraman Pilotlar* (*Flyboys*, 2006) ve *Pathfinder* (2006), *Yüzüklerin Efendisi* (2000-4) üçlemesi ben-

zeri fantastik filmlerde olduğu gibi ekrana binlerce savaşçı getirmek için dijital teknolojiyi kullanır. *Katil Ichi* (2002), *Garez 2* (2006) ve *Tsotsi* (2006) gibi popüler yabancı filmler toplu katliamı ve intiharı –çoğunlukla genç kurbanlara odaklanarak– canlı bir biçimde betimlerken bilgisayar efektleri *Kahraman* (2004), *Parlayan Hançerler* (*House of Flying Daggers*, 2005) ve *Korkusuz* (2006) gibi dövüş sanatı filmlerinin fiziksel dövüşü doğaüstü boyutlara taşımasına olanak sağlamıştır. Bazı analistler medyadaki şiddet estetiğinin yalnızca izleyicilerin mevcut şiddet isteklerini tatmin ettiğini öne sürmektedir. 1960’larda antropolog Karl Lorenz, sahip oldukları ilkel içgüdülerin insanların uyarıcı deneyimler aramalarına neden olduğunu ileri sürmüştü.⁶ George Gerbner “yetiştirme kuramı” adını verdiği kuramında izleyicilerin şiddet eşiklerini arttıran ve aradıkları programların yoğunluğunu yükselten daha güçlü şiddet tasvir şekillerine alıştıkları sonucuna varmıştır.⁷ Dolf Zillmann da makalelerinde ve araştırma yazılarında benzer iddialarda bulunmuştur. Bu bağlamda, bazı araştırmacıların, medyadaki şiddetin izleyicilere komedi ya da yarışma programları gibi televizyon formatları kadar çekici gelmediğini öne sürdüklerini belirtmekte fayda vardır.

2005’teki pazara yayılma oranı ABD nüfusunun yüzde 50’sini geçen bilgisayar oyunları şiddet içerikli eğlencenin baş kaynağı olma yolunda hızla ilerlemektedir.⁸ 2002’de dünyanın her yerinde insanlar bilgisayar oyunlarına 31 milyar dolar harcarken filmlere 14 milyar dolar harcamıştır.⁹ Eğlence Yazılımları Derneği (Entertainment Software Association), yetişkin oyuncuların (ki yüzde 39’u kadındır) haftada 7.5 saatlerini oyun oynayarak geçirdiklerini ve bilgisayar oyunu oynayan insanların yüzde 84’ünün 18 yaşın üstünde olduğunu açıklamaktadır.¹⁰ Medyada şiddet camiasından bazı kişiler, bilgisayar oyunlarının interaktif olma özelliğinin bu oyunları filmlerden ve televizyondan daha etkili bir saldırganlık “öğretmeni” yaptığına inanmaktadır. Ancak bu tür iddiaların bilimsel araştırmayla kanıtlanması gerekir. Etkileri ne olursa olsun, bilgisayar oyunları –pek çok uzun metrajlı filmin bütçesini geride bırakan oyun geliştirme ve tanıtım bütçeleriyle– muazzam bir ticaret haline gelmiştir. Bu gerçeğin

ışığında, *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) ve *Halo 2* (2004) gibi popüler oyunların piyasaya çıktıkları gün 2.4 milyondan fazla satarak en başarılı Hollywood filmleriyle başa baş gitmesi şaşırtıcı değildir. 2005'in bir numaralı oyunu, sattığı 957,000 kopyayla, oyuncularını diğer oyuncuları avladıkları, vurdukları ve havaya uçurdıkları bir ortama sokan "World of Warcraft" oyunuydu.¹¹

Ahenksiz Sesler Topluluğu

Medyada şiddet tartışmasını daha karmaşık hâle getiren şey katılımcılar arasındaki büyük farklılıklar, ve bu karmaşık konu hakkındaki çeşitli düşünce ve konuşma şekilleridir. Aileler, medyada şiddet olgusuna, bu konu üzerine çalışmalar yapan profesörlerden ya da onu üreten endüstri uzmanlarından daha farklı yaklaşabilirler. Sonra ailenin dini inançları ve eğitim düzeyi, profesörlerin akademik disiplini ve "doğru" tanımı, endüstri profesyonellerinin basın organları ve hedef izleyicileri de farklıdır. Bu olsa olsa yanlış anlama ve hüsranın tarifidir. Aynı zamanda son derece ağır ve çoğunlukla duygusallıkla yüklü olan medyada şiddet tartışmasındaki çarpıklık ve sahtekârlığın da formülüdür.

Başka bir deyişle, medyada şiddet üzerine yapılan tartışmalar, toplumsal değerler, davranışlar ve iletişim teknolojilerinin insanların hayatlarındaki rolü konusunda daha büyük endişelerin belirtileri olarak görülebilir. Medyada şiddet çok geniş ve farklı gruplar arasında endişe yarattığı için bölük pörçük sorular, suçlamalar, hipotezler ve cevaplar dizisine neden olmuştur ve bunların çoğu medyada şiddet tartışmasının önemli taraflarına hitap ederken çok azı bu tartışmanın karmaşıklıklarını, karşılıklı ilişkilerini ve çelişkilerini göz önünde bulundurur.

Bu bölük pörçük medya tartışmasındaki görüşler, her biri konu hakkında kendi gündemine ve konuşma şekline sahip altı grupta görülebilir. Medyada şiddete bakışlarının farklı nedenlerine ve konuyu algılama ve açıklama tarzlarına bakıldığında, bu grupların medyada şiddete yeterli şekilde hitap etmekte başarı-

sız olan ve onunla başa çıkma yollarını tehlikeye atan çağdaş bir “boş laf kulesi” oluşturdıkları görülür. Bu gruplar, *tüketiciler*, *yapımcılar*, *destekçiler*, *uzmanlar*, *politikacılar* ve *gazetecilerdir*.

Tüketiciler. Bu grupta anne-babalar, çocuklar, yetişkinler ile öğretmenler, danışmanlar, doktorlar ve din adamları gibi her gün etkileşimde bulundukları insanlar yer alır. Gündemleri, medyada şiddetin olası riskleri hakkında tutarlı bilgiler ve bununla ilgili bir şeyler yapmak için anlaması kolay yollar bulmaktır – örneğin, çocukların izleme alışkanlıklarını gözlemek, V-çip, Cybersitter ya da Net Nanny kullanmak.

Yapımcılar. Medya bir ticarettir. Eğlence ve haber endüstrisinin birincil gündemi izleyicilerin dikkatini çekmektir. Kâr yapma isteği, medyanın ideolojik, ahlâki ya da toplumsal sonuçları konusundaki endişelerin yerini alır. Bu bakış açısı genellikle ifade özgürlüğü ve serbest bir piyasa yararına olan uygulamaları savunur ya da medyada şiddetin yalnızca günümüz toplumunu yansıttığını iddia eder.

Destekçiler. Vakıflar, savunma grupları ve Çocukları Koruma Fonu [Children’s Defense Fund], Hristiyan Koalisyonu [Christian Coalition] ve Amerika Tıp Birliği gibi hayır kurumları sorunlara dikkat çekmek ve eylem ya da kanun tavsiyelerinde bulunmak adına tüketicilerin endişelerini dile getirirler. Zaman zaman bu konuşmalar ideolojik eğilimlere ya da siyasal gündeme ihanet edebilmektedir.

Uzmanlar. Yazarlar ve araştırmacılar, bu tür “uzmanların” nesnel ve önyargısız bakış açısına sahip oldukları inancıyla sık sık medyada şiddet tartışmasında anılırlar. Ancak uzman olmanın doğası bir alanda ihtisas yapmaktır. Bu nedenle, uzmanlar kendi bakış açılarını, ilgi alanlarını ve farklı özellik ve dürüstlük düzeylerini de beraberinde getirirler.

Politikacılar. Milletvekilleri, komisyonlar ve bakan adaylarının, kamu güvenliği ve “aile değerleri” savunmalarında seçmenlere karşı duyarlı görünmek için geçerli nedenleri vardır. Çoğunlukla son çıkan şok edici filme ya da okul tradejisine tepki veren politikacılar sade konuşmalar yerine abartıyı ve uzun süreli çabalar yerine hızlı düzenlemeleri tercih ederler.

Gazeteciler. Gazetecelerin, dergilerin, televizyon ve internet muhabirlerinin karmaşık olayları kolayca sindirilen raporlara dönüştürmeleri gerekmektedir. Sonuç olarak da gazeteciler araştırma bulgularını çoğunlukla kamu görevlilerinin fırsatçı yorumları ya da şiddete maruz kalan ailelerin acı dolu tepkileriyle donatarak kısaltır, abartır ya da çarpıtırlar.

Rakip iddia ve savlardan oluşan bu karışıklık en zeki okuyucunun bile kafasını karıştırmaya yeterlidir. Bunun sonucunda durumu düzeltmek için sarf edilen çabaları altüst eden bir tür entelektüel felç oluşur. Bu duygudaş ama yöntembilimsel açıdan uyumsuz gruplar arasındaki karşıtlıkları gidermek için bazı yollar gerekmektedir. Bu iş, farklı bakış açılarına sahip tarafların bir araya gelip birbirlerinin görüşlerini dinlemelerini gerektiren bir durum sentezini içermektedir. Aksi takdirde tartışma, polemiklere ve atışmalara bulanmış halde kalacaktır. Kısa bir süre önce bu alanda tecrübeli bir kişinin yazdığı üzere, "Bilimsel araştırmacılar medyada şiddete maruz kalmanın topluma zarar verdiğini gösteren güçlü kanıtlar sunmalarına rağmen, bu kanıtlar hiçbir zaman uygulanabilir ve ulaşılabilir fikirlere dönüştürülmemiştir."¹²

Şiddete yönelik uygulanabilir planların eksikliği, sorunun artmakta olduğunun fark edilmesiyle daha da can sıkıcı hale gelir. Dijital efekt teknolojilerindeki yeni gelişmeler, bilgisayar oyunlarının patlaması ve kâr güden medya holdinglerinin git-tikçe artan birleşmeleri benzeri görülmemiş bir vahşetle şiddeti zorlamaktadır. Bu, belki çok da tesadüfi olmayan bir biçimde, gerçek yaşamdaki felaketlerin ekran için yaratılanlardan pek ayırt edilemediği tarihi bir zamanda meydana gelmektedir. Halkın birçok biçime sahip olan şiddet imgelerine karşı duyduğu açlık, şiddeti yapının başlıca ögesi haline getirdi. Şiddet öğelerinin görsel niteliği, en geniş yerel izleyici istatistiklerine hitap etmenin yanı sıra, şiddeti dünyadaki İngilizce konuşulmayan "ikincil piyasalarda" da kolaylıkla pazarlanabilir hale getirir. Ayrıca dijital özel efektlerle dolu filmlerin yapımı da artık ucuzlamaktadır. Bu mali teşvik, yalnızca hangi filmlerin yapılacağı konusundaki seçimi etkilemekle kalmaz, aynı zamanda

filmlerin ilk başta nasıl algılanacakları konusunda da gittikçe daha fazla etkiler. Bu, dijital silahlar, kan ve seslerle donatılmış kovalamaca ve saldırıdan oluşan kısıtlı bir formülü sürekli olarak tekrarlayan bilgisayar oyunu piyasası için de geçerlidir. Kaiser Ailesi Vakfı'nın raporuna göre 1999'da çocuklu birçok evde video oyunu donanımı bulunuyordu.¹³ Pek çok insan oyunların interaktif olmasının onları "öğretici makineler" olarak medyadan daha etkili hale getirdiğini öne sürmektedir. Bu tarz genel anlayışlar, özellikle de risk küçük çocuklarla ilgili olduğundan, Lillian Bensley ile Juliet Van Eenwyk ve Mark Griffiths tarafından akademik incelemelerde dile getirildi¹⁴. Bu nedenle, bu endüstrilerin ekonomik temeline ve küresel anlamda piyasa güçlerinin halkın şiddet içerikli eğlenceye olan talebiyle etkileşim şekline bakmak önemlidir. Bu konuları incelemek, bu tür malzemeler için gittikçe artmakta olan talebi ve şiddet içerikli malzeme dalgasını durdurmaya yönelik çabaların neden başarısızlıkla sonuçlandığını açıklamaya yardımcı olacaktır.

Sonra, şiddet içerikli imgelerin karşı konulmaz saldırısı konusunda neden daha fazla çaba sarf etmediğimizi sormak gerekir. Şiddet imgelerinin miktarında ve yoğunluğunda meydana gelen artışın genel korku düzeyinin yükselmekte olduğu bir dönemde meydana gelmesi konusundaki endişe de gittikçe artmaktadır. Filmler, televizyon ve oyunlar, kurgusal terör ve felaket anlatımları sunarken, haber medyası da adam öldürme, yol verdin-vermedin kavgaları, çete savaşları, işyerlerindeki şiddet, uyuşturucu kaçakçılığı, internet pornosu, uçak enkazları, katil anneler ve tıbbi suistimalleri izleyicinin önüne koyar. Haberler-ya da nakledilen haberler- gittikçe artan bir biçimde gösteriye dönüşmektedir. Özellikle ağ gazeteciliğinin Fox, CNN, MSNBC ve diğer kablolu televizyon kanallarındaki renkli programların karşısında başarısızlığa uğradığı televizyonda durum böyledir. Sonuç olarak televizyon haberlerinin anlaşmazlık ya da suç konularını yayınlaması, sağlık hizmetleri ya da yoksul çocuklar gibi daha az telejenik konuları yayınlamasından çok daha muhtemeldir. Sonuç, gerçek bir tehlikeden çok uzak olan risk ve felaketleri saplantı haline getirmiş bir toplumdur. İstatistiklere göre, geçen yıl çocuk kaçırma olayları bir salgına dönüşmedi ve silah-

lı gençler ülkenin okullarını istila etmemekteler.¹⁵ Fakat iletişim uzmanı George Gerbner'in "acımasız dünya sendromu" olarak nitelendirdiği ve zamanla izleyicilerin hayatın daha tehlikeli olduğuna inandığı durum rahatsız edici derecede çok meydana gelmektedir.¹⁶ Bu, yalnızca halkın endişesini artırmakla kalmaz, ayrıca insanların hayatındaki gerçek tehlikeleri –sarhoş sürücüler ya da hazır yiyecekler gibi– fark etmemelerini sağlar. Bu, insanların, sağlıklı toplumsal endişelerin karmaşıklığına hitap eden kamu politikalarından çok korkuya çabuk çözümler getiren tepkisel kamu politikalarını desteklemelerine neden olur. Acımasız dünya etkisi bu şekilde sağlıklı yurttaş ifadelerine bir engel teşkil etmektedir.

Oldukça yakın bir zamana kadar, aşırı şiddet içeren televizyon programları, filmler ve bilgisayar oyunları, kötülüklerin Amerika'nın banliyölerinin dışında kalan yerleri vurduğu izlenimini veriyordu. Şiddet çoğunlukla "başka birilerinin" başına gelir. İzleyicilere, çoğunlukla yanlış bir biçimde, vahşetin ve acının evde değil, uzaklarda bir yerde var olduğunu söyler. Son silahlı saldırılara, çocuk kaçırma ve işyeri bombalama olaylarına bu duygusallığı veren şey işte budur: kötü şeylerin yalnızca başka insanların başına gelmediğini fark etme. 11 Eylül 2001 olaylarının ardından, korkmuş bir halkın kendi "memleket"inde meydana gelen acımasızlıklar hakkındaki filmlerden ve televizyon programlarından kaçınacağı yönündeki spekülasyonların tersi oldu. Duygu katılmış haberler ve renklerle kodlanmış terörist saldırı uyarılarından oluşan günlük bir diyetle beslenen halk, *Ölümüne Takip* (*Collateral Damage*, 2002), *Uçuş 93* (2006) ve *Dünya Ticaret Merkezi* (2006) gibi filmlerin başarısıyla da görüldüğü üzere, savaş ve kıyamet hikâyelerini ister hale geldi. 11 Eylül olaylarıyla ilgili bağlantılar oldukça açık olabilmektedir. Şu anda, Amerikan gençleri arasında yaygın olan bilgisayar oyunlarının arasında gizli terörist gruplar hakkındaki "Splinter Cell" ve oyuncuların terörist ya da anti-terörist rollerini seçebildikleri "Counterstrike" bulunmaktadır.

Bu anlatımlar Amerika'da dolaşırken, dünya çapındaki film ve televizyon yapımcılığını yöneten Amerikan film endüstrisi tarafından da dünyanın her yerine ihraç edilmektedir. İleri

teknoloji ürünü dijital efektlerle zenginleştirilmiş şiddet içerikli medya gösterileri en geniş demografik yelpazeye çekici gelir ve yaş ve dil engellerini kolay bir biçimde aşar. Şiddetin kârlılığı film yapımcılığını, televizyon programcılığını ve birçok bilgisayar oyununu teşvik ederken, medya kuruluşları en ilgi çekici şiddet içerikli gerilimi geliştirmek konusunda yarışmaktadırlar. Amerika'nın dünyanın her yerinde sattığı şiddet imgeleri, Amerika'yı ve insanlarını kâinatın merkezi olarak gösterir. Bu yapımlar, diğer uluslara Amerika'nın güçlü, öldürücü ve yenilemez bir düşman olduğunu da söylemektedir. Amerikan ordusunun, savaş yeteneklerini metheden filmleri ve televizyon programlarını desteklemesinin nedenlerinden biri de budur.

Medyada şiddet yok olmayacaktır ve durdurmak için gösterilen çabaların başarılı olması da olası değildir. Maddi aşırılık ve gereksiz seks görüntüleri gibi şiddet de güçlü bir hayal sistemine dayanan ticari bir yapı içinde bulunmaktadır. Kabul etsek de etmesek de, bu hayaller insanların en derinlerde bulunan arzu ve korkularıyla bağlantılı oldukları için ilgi ve popülerlik kazanmaktadır. Şüphesiz bu dürtüler daha üretici –ya da daha yaratıcı– şekillerde de ifade edilebilir. Sorun, medyada çok fazla şiddetin olması değildir. Sorun, izlediğimiz şiddetin dar görüşlü bir biçimde anlaşılması ve nakledilmesidir. Büyük medyanın büyük izleyici ve kâr ihtiyacı çok küçük bir dünya görüşü yaratmıştır. İhtiyacımız olan şey, tüm trajedileri ve şiddet içeren bölümleriyle –bunların yanında sevinçleri ve ilhamlarıyla da– birlikte hayatın daha çeşitli ve geniş betimlemeleridir. Kuşkusuz, sağduyulu bir eğlence seçmek, çocukların izleme alışkanlıklarını kontrol etmek ve saldırgan malzemeleri desteklememek konusunda kişisel düzeyde çaba gösterilebilir. Kurumsal anlamda, medya endüstrisini daha yüksek standartlara ulaştırmak için medya eğitim programları ve tüketici çabalarıyla önemli işler yapılmaktadır. Fakat medyada şiddete “sadece hayır de” yaklaşımı, devletin yapımcılara uyguladığı yeni sansür rejimlerinin sunduğu çözümlerden farklı değildir. Bizim yapımda çeşitlilik ve tüketimde hakiki tercihi sağlayacak daha açık ve temsilci bir medya sistemine ihtiyacımız vardır. İnternette ve dijital ara-kaydet teknolojilerinde bulunan interaktif programcılığın gittikçe

artan popülarlığı, bir zamanlar kablolu televizyondan beklenen medya çeşitliliğı vaadini gündeme getirmiştir.

Bu kitapta medyada şiddetin her yerde bulunması ve neden olduğı yaygın histerik ifadeler anlatılacaktır. Bu mesele, sık sık çarpıtılmış haberlerle ve gerçek gibi gösterilen fikir kırıntılarıyla yanlış bilgilendirilen bir halkın korkularını tatmin etmeye çalışan manşet düşkünü politikacılar ve kökten dincilerin gıdası haline gelmiştir. Aydınlar da bundan farklı bir şey yapmamaktadırlar. Meselenin genişliğı ve karmaşıklığı göz önünde bulundurulduğunda, muhtelif bilim dallarında çalışan akademisyenler çok sayıda çelişkili bulgu ve teori ortaya atmaktadır. Kişinin medyada şiddet meselesinde nerede durduğı büyük oranda hangi soruların sorulduğuna ve kim tarafından sorulduğuna bağlıdır. Tartışmada büyük ölçüde eksik olan şey sosyal bilimler, film çalışmaları, kültürel çalışmalar ve politik ekonomi gibi alanlardaki bakış açılarını birleştirmeye çalışan seslerdir. Ancak medyada şiddet sorusu bu şekilde geniş bir biçimde düşünülmediğı sürece konu yalnızca kısmen anlaşılacaktır.

İzlemeyi Seviyoruz: Medyada Şiddetin Kısa Tarihi

Medyada şiddet, günümüzün en çok tartışılan, buna rağmen en az anlaşılan konularından biridir. Şiddet imgesinin günlük yaşamın her yerinde olması, onu herkesin fikir sahibi olduğu bir konu haline getiriyor. Ancak medyada şiddet hakkındaki tartışmanın bölük pörçük ve çelişkili karakteri, bize çok az bir kavrayış sunar. Buna karşılık, bu tür medya malzemesinden korkanlarla bundan zevk alanlar arasında yeni tartışmalara yol açarak yozlaşmaktadır. Şiddet betimlemelerinin neden bu kadar yaygın olduğu ve bazı izleyici isteklerini nasıl karşıladığı hususları bu tartışmaların içinde kaybolmuş durumdadır. Eğlence endüstrisini şiddet içerikli televizyon yayınları, filmler ve oyunlar üretmekle suçlamaktan çok, bunlara olan talebin neden bu kadar büyük olduğunu düşünmek daha önemlidir. Bunun cevabı şiddetin işe yarıyor olmasıdır. Irkçılık ve cinsellik gibi şiddet içerikli betimlemelere karşı duyulan istek toplumsal bir normdan sapma değildir. Normun ta kendisidir.

Tarihsel Açıdan Medyada Şiddet

Şiddet, hikâye anlatımında her zaman öne çıkmıştır. Şiddet imgesi, avcılar mağaraların duvarlarına maceralarını kazımaya başladığından beri vardır. Kişi şiddet davranışının insanoğlunda

doğuştan var olduğuna inansın inanmasın, şiddet hikâye anlatımında her zaman önemli bir rol oynar. Mısır, Sümer, Minos ve Babil halklarının tümü şiddet olaylarını resmetmiştir. Bu, Eski Mısır'ın 3,000 yıl önce yazılan klasik eserlerinde de aynıdır. Hepsi anlatımlarını geliştirmek için şiddete güvenir. Homeros'un *İlyada'sı* (M.Ö. 760 civarı) askeri anlaşmazlık, suikast, katliam, cinsel saldırı ve doğal afetleri acımasızca anlatır. Bu, *Odyseia* (M.Ö. 680 civarı), Hesiodos'un *Teogonya* (M.Ö. 700 civarı), Aiskhylos'un *Orestia* (M.Ö. 458 civarı), Sofokles'in *Kral Oidipus* (M.Ö. 428 civarı) ve Thukidides'in *Peloponnesia Savaşı'nın Tarihi* (M.Ö. 424-404 civarı) eserleri için de geçerlidir. Aynı dönemde yazılan Eski Ahit kitapları da soykırım, savaş, insan kurban etme ve tabii ki çeşitli felaket hikâyeleriyle doludur. Mel Gibson'ın başarılı filmi *İsa'nın Çilesi* (2004) ile sinemaseverlere hatırlattığı üzere, Yeni Ahit'in en büyük hikâyesi de isyan, dini işkence ve halka açık idam ile doğruya ulaşır. Bu eski hikâyelerin yüzyıllar boyunca tarih ve dinin önemli eserleri olarak çocuklara ve yetişkinlere anlatılmış olduğunu söylemek yerinde olabilir.

Bu model, sonraki yüzyıllarda da devam eder ve Batı medeniyetinin kendi anlattığı hikâye çeşitlerinde de derinlere gömülmüş olduğu görülür. Dante'nin *Cehennem'i* (1302) ve Chaucer'in *Canterbury Hikâyeleri* (1386-1400) gibi Orta Çağ edebi eserleri şiddet dolu saldırılar ve ölümün ayrıntılı tasvirleriyle doludur. William Shakespeare'in *Hamlet* (1607), *Julius Caesar* (1600), *Macbeth* (1606), *Othello* (1605) ve *Romeo ve Juliet'in* (1595) de aralarında bulunduğu ünlü oyunları, konularını ilerletmek için büyük oranda akraba katli, intihar ve sıradan cinayet gibi unsurlara dayanır. Shakespeare'in bu eserleri, *Desperate Housewives* ve *CSI* dizilerinin o dönemlerdeki kültürel eşdeğerleridir. Halk tiyatrosunda yerlere oturan cahil alt tabakadan üniversite eğitimi görmüş elit tabakaya ya da oyunların Kraliçe I. Elizabeth'in sarayındaki özel gösterimlerine katılanlara kadar herkes onları seyrederdi.

Matbaa, bunların ve sahne dışındaki diğer eserlerin yayılmasını sağlamıştır. Gutenberg'in 1452 yılında taşınabilir matbaa harflerini icadı ve ardından parşömen kâğıdının geliştirilmesi 1500'lerin ortasında Avrupa'da 1,000'den fazla matbaanın ortaya çıkması anlamına gelir. Sonraki yüzyıl boyunca baskı geliştikçe

“gerçek suç” kitapları, suçları ve tutukluları bekleyen zalim cezaları anlatmaya başlar. Bu kitaplar kana susamışlığı giderir ve potansiyel suçlular için uyarılarda bulunur. Bu çağda halka açık idamların birçok Avrupa ülkesinde gerçekleştiğini ve devlet otoritesinin şiddet gösterilerinin kalabalık seyirci topluluklarını çektiğini de belirtmek gerekir. On sekizinci yüzyılın ortalarına gelindiğinde Samuel Richardson’ın *Pamela*’sıyla (1741) modern roman doğar ve bu romanla, medyanın etkileri konusunda ilk toplumsal protestolar da duyulur. Richardson’ın ahlaksız bir baştan çıkarıcının ağına düşen iffetli bir hizmetçi kızı anlatan hikâyesi, onu “müstehcenlik” ve “İffet İlkeleri”ne saldırmakla suçlayan ve tüm Londra’da elden ele dolaşan broşürlerle yerden yere vurulur.

Sonraki yıllarda bu cesur eğlencenin aşağılayıcı etkileri konusundaki endişeler daha da fazla telaffuz edilmeye başlanır. 1801’de litografinin çıkması kitapların, risalelerin ve broşürlerin seri üretimini mümkün kılar. Amerika Birleşik Devletleri’nde halkın şiddet suçu hikâyelerine olan açlığını gidermek için ilk kez 1833’de basılan *The National Police Gazette* [Ulusal Polis Gazetesi] ortaya çıkar. Tarih göstermiştir ki, medya konusunda yaşanan dönemsel “ahlaki panik”, yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ve sağladıkları sosyal değişikliklerle paralel gitmektedir. Gutenberg matbaası ve litografi süreci, yazılı eserlerin yayılmasında önemli atılımları mümkün kılar. İki teknoloji de sıradan insanların, önceden yalnızca ayrıcalıklı kesimin ulaşabildiği şeylere ulaşmasını sağlar.

Bu da, elit tabakayı sınırlandırır. Yorumcuların endüstri çağının sosyal sorunlarını, çoğunlukla, bu tür zorlukların bulunmadığı idealize edilmiş bir geçmiş tasviri yaratarak popüler medyanın yeni çıkan türlerine bağladığı 1800’lü yılların ortalarında durum kesinlikle budur. Modernizm, çoğunlukla aşırı kalabalık şehir gecekondualarında yaşayan ve şehvet ve şiddet duygularını teşvik eden ucuz roman, gazete ve vodvil türü gösterilerin sunduğu eğlenceye aç fabrika işçilerinden yeni bir sınıf yaratmıştır. 1851 yılında bir İngiliz eleştirmen, “en adi ve en açık ahlaksızlık ve müstehcenlik eğitimi veren okullara dönüşen ... ucuz konserler, gösteriler ve tiyatrolarda kasaba ve şehirlerimizdeki nüfusumu-

zun çocuk sınıflarının ahlakını bozan güçlü bir etken bulunur" şeklinde yazar. Graham Murdock'a göre bu tür düşünceler burjuvazinin, idare edilmeye muhtaç ergen "holiganlar"dan oluşan ve büyümekte olan işçi sınıfı korkusuna bir örnektir. Şimdilerde ortaya çıkan, çocukların medyada şiddet "salgını"na karşı aşılması gerektiği formülüne benzer bir biçimde, Frank Lydston gibi on dokuzuncu yüzyıl medya eleştirmenleri de "bazı kitaplarda, veba kadar kesin ve yıkıcı olan ruhsal bir salgın... Hastalıklı akıl sağlığının mikropları, frengi ve cüzam kadar güçlü ve... onlar kadar kötü etkilere sahip" olduğunu yazar.

On dokuzuncu yüzyıl modernizmi, birçok bağlamda tıbbi mecazlar kullanarak sosyal endişeleri bilimsel anlamda ifade etmeye daha isteklidir. Yoksulluğu ele alan yazarlar, mikrop teorisi ve epidemiyoloji terminolojisini kullanarak, yoksullaşmış toplumlardaki "iltihaplar", "bulaşıcı hastalıklar" ve "veba lekeleri"nden bahsederler. Herbert Spencer'a göre, bu tür hastalık sosyal evrimin gerekli bir parçasıdır:

Sosyal yaşamın gereklerine uyum sağlamayıp bunun sonucunda kendilerine ve başkalarına ıstırap kaynağı olan büyük kitleler yaratmış akılsız kurumlara sahip olan bizler, görece değersiz bu insan grubunu hiç yara almadan baskı altında tutamaz ve yavaş yavaş yok edemeyiz. Kötülük yapıldı ve cezası çekilmeli. Çare yalnızca acıyla gelebilir.

1800'lerin ortasında fotoğraf makinesinin icadı, yüzyılın sonunda hareketli resimlerin üretimini mümkün kılar. İlk filmlerin merkezi şiddettir. Thomas Edison 1895'de 30 saniyelik bir kafa kesme klibi olan Kinetoskop filmi *The Execution of Mary, Queen of Scots* ile yeni teknolojiyi sergiler. Boks maçlarının filmleri şaşkınlık yaratır. *The Corbett-Fitzsimmons Fight*'m (1896) hızlı başarısı bu filme, medyada şiddete karşı olan eleştirmenleri öfkeliendiren ilk filmlerden biri olmanın tartışılır ayrıcalığını kazandırır ve bu duyarlılık 1912'de ödüllü dövüşlerin filmlerde gösterilmesi konusunda yasak getirilmesine yol açar. Bugünün efektlerle dolu aksiyon filmlerinde olduğu üzere, Sigmund Lubin'in *Chinese Massacring Christians*'ı (1900) ya da Georges Méliès'in *The Last Days of Anne*

Boleyn'i (1905) gibi filmlerdeki grafik betimlemeler, hareketli görüntü özelliklerinin gösterilmesine yardımcı olmak için kullanılır. İlk filmler, özellikle şehir merkezlerinde ortaya çıkan yeni göçmen nüfus arasında popüler hale gelir. Filmin görsel dili, bu izleyicinin yeterli derecede İngilizce bilmesini gereksiz kılar.

Kısa bir süre sonra, etnik azınlığa mensup işçi sınıfının ve gençlerin bu sorundan kötü şekilde etkilenme riski meclis üyeleri ve sosyal reformcuları endişelendirmeye başlar. New York Belediye Başkanı George McClennan 1908'de film gösterim izinlerinin yürürlükten kalkmasını emredince bir grup tiyatro şirketi (Biograph, Lowe, Edison ve Pathé dâhil) Ulusal Denetleme Kurulu'nu [National Board of Review, NBR] kurar. Eğlence endüstrisinin sonraki yıllarda tekrar yapacağı üzere, bu kendi kendini denetim hareketi devletin film içeriğine karışmasını önlemeye yaramıştır. NBR, filmler üzerinde ahlaki kararlar alır ve suçu yücelten ya da aşırı "acı, vahşet, terbiyesizlik ya da şiddet" içerdiğine inandıkları filmleri reddeder. Onaylanan filmlerin isim bölümlerinde genellikle "Ulusal Denetleme Kurulu Onaylı" ibaresi gösterilir. Film düzenlenmeleri, kamu ahlakı ve ulusal iş gücünün verimliliği konuları gibi daha genel endişeler üzerine yapılır. Bu düşünce tarzı 1919'da alkolün üretimini ve satışını yasaklayan 1919 tarihli On Sekizinci Değişiklik'in kabulüne yol açar ve bu madde 1933'de Kongre tarafından yürürlükten kaldırılana kadar geçerli kalır.

Kanun Çabaları

Film yapım şirketleri 1922'de kendi düzenleyici kurumları olan Amerikan Sinema Yapımcıları ve Dağıtımcıları'nı [The Motion Picture Producers and Distributors of America-MPPDA] kurdu ve kurum uygun içeriğin standartlarını belirledi. MPPDA'nın en ünlü başkanı, yirmi yıl boyunca Amerikan halkının "film çarı" olarak tanındığı Will Hays'di. MPPDA çabalarıyla, bir içerik kılavuzu oluşturan film endüstrisinin "Yapım Kanunu" çıkartıldı. 1930'dan 1958'e kadar film yapımında hâkim güç olan Yapım Kanunu, filmlerin "ruhsal ya da ahlâki gelişim,

daha yüksek sosyal yaşam çeşitleri için ve daha doğru düşünme için doğrudan sorumlu olabileceğini" fark ederek adam öldürme, "acımasızca öldürme," hırsızlık, "tren dinamitleme", zina, "şehvetli öpüşme" ya da ırkların karışması gibi eylemlerin gösterilmesini uygunsuz buluyordu.⁷ 1920'lerde yürütülen Payne Fonu Çalışmaları'nın etkili bulguları bu görüşleri desteklemekteydi. Öğrencilerin ve genç ofis çalışanlarının davranışlarını inceleyen Payne Fonu'nun vardığı sonuç şuydu: "sinema filmleri gerçek bir eğitim kurumudur; kısıtlı ya da geleneksel anlamda eğitim değil ... (izleyicilere) gerçekten anında, uygulamalı ve ciddi öneme sahip bir yaşam türü sunan daha doğru bir eğitim."⁸ Çalışma "ergen" olarak tanımlanan araştırma denekleriyle yapılmasına rağmen çocukları "boş levhalar" olarak nitelendirmiş ve bulgularını "önemli bir taklit kaynağı" olarak "sinema filmlerinin çocukların oyunları üzerindeki büyük etkileri" çerçevesinde şekillendirmiştir.⁹ Çocukları gözleyerek yapılan bu dış değerlendirme yüzyılın geri kalanı boyunca birçok medyada şiddet tartışmasında bir şablon olacaktı. Yapım Kanunu'nun yanı sıra, Payne Fonu Çalışmaları da 1960'lar boyunca birçok sinema filmi yapımının gözden geçirilmesini sağladı. Bu tür düzenlemelerden kurtulmayı başaran filmler İkinci Dünya Savaşı dönemi aktüalite filmleri olmuştu.

İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle birlikte Amerikan halkının endişesi milli refah yönüne kaydı. Yeni ortaya çıkan, banliyölerde yaşayan orta sınıf güven arayıp uyum sağlamayı kabullenirken her türlü tehditten kaçınmaya çalışıyordu. Diktatler, disiplinsiz gençlerin, göçmen nüfusun, komünistlerin ve gittikçe yaygınlaşan şiddet içerikli kovboy ve suç filmlerinin öngörülen tehlikelerine yönelmişti. 1950'de Estes Kefauver tarafından başlatılan bir senato soruşturması çizgi romanların çocuk suç oranlarının artmasına katkıda bulunduğu sonucuna vardı. Aynı dönemde komünistleri sıkıştıran meşhur McCarthy Duruşmaları'na benzer şekilde Kefauver takibatları da büyük oranda İtalyan mafyasına ağırlık vererek suç ile göçmen gruplar arasında bir bağlantı olduğunu kanıtlamaya çalıştı. Birkaç yıl içinde diğer medya türleri de Kefauver Komitesi'nin hedefi haline geldi ve gençlik filmleri gençleri suça, ölüme ve acıya karşı

duyarsız hale getirdikleri konusunda suçlandı. Yeniden devlet düzenlemelerinden kaçınmak için harekete geçen film endüstrisi 1956'da *Vahşi Hücum* (1953) ve *Asi Gençlik* (1955) gibi "çocuk suçlu" filmlerinin yapımı konusunda gönüllü bir moratoryum çıkarttı.

1960'larda işler büyük oranda değişti. Hollywood stüdyo sisteminin bozulmasıyla birlikte endüstrinin yapısal öz-denetim temeli sarsıldı. Aynı zamanda Amerika'daki sosyal eylemcilik havası film yapımcılarını daha özgür düşünmeye teşvik etti. Özellikle Vietnam Savaşı, saldırganlığın ve karışıklığın doğası hakkında ulusal bir tartışma başlattı. Sonuç, ekranda daha fazla şiddet oldu. Filmler ya kan gölü halindeydi ya da *Sapık* (1960) ve *Uygunsuzlar*'dan (1961) *Bonnie ve Clyde* (1967) ve *Yaşayan Ölülerin Gecesi*'ne (1968) kadar çeşitli filmlerde izleyicilerin saldırganlığın sonuçlarının farkına varmalarını sağlamak için kanı kullanıyorlardı. Peckinpah, *Vahşi Belde* (*The Wild Bunch*, 1968) adlı filminde izleyicileri dövüşün gerçek korkunçluğuyla etkilemek için çatışma sahnelerini uzattığını söylüyordu. Fakat insanları asıl endişelendiren seksti. *Kim Korkar Virginia Woolf'tan?* (1966) ve *Cinayeti Gördüm* (1966) gibi filmler müstehcen bir dille ve vahşet görüntüleriyle neler anlatılabileceğini ve gösterilebileceğini gözler önüne serdi. 1968'de Amerika Sinema Derneği'nin yeni başkanı Jack Valenti, günümüzde de yürürlükte olan G, PG, PG-13, R ve NC-17 sistemine dönüşecek olan gönüllü film derecelendirme sisteminin uygulamaya konduğunu ilan etti.

Medya 1980'lerin "kültür savaşları"nda bir kez daha devlet tahkikatına maruz kaldı. Okulların yanı sıra eğlence ve güzel sanatlar da Amerika'da ve diğer uluslarda entelektüel ve ahlâki yapıyı zayıflattıkları için suçlandı. Fakat Amerikalılar geleneksel değerlere ve eğitime dönüş çağrısında öncü oldu. Reagan yönetimi boyunca Başsavcılık, 1985'den 1986'ya kadar toplanan meşhur Meese Pornografi Komisyonu aracılığıyla kültürü denetlemekle görevlendirildi. Meese Komisyonu pornografiye halkın dikkatini çekmeyi başardıysa da seks endüstrisini değiştirecek çok az şey yaptı ve hiçbir kanuni etkisi yoktu.

Müzik endüstrisinde de değişiklikler meydana geldi. 1980'lerdeki iki olgu bu endüstrinin tamamen şekil değiştir-

mesini sağladı: MTV ve hip-hop. Müzik videolarında canlı bir biçimde hayata geçirilen açık şarkı sözleri, 1985'te Tipper Gore (eski başkan yardımcısı Al Gore'un eşi) ve Susan Baker (Reagan dönemi eski Beyaz Saray Genelkurmay Başkanı James Baker'm eşi) tarafından Ebeveyn Müzik Kaynağı Merkezi'nin (Parents Music Resource Center, PMRC) kurulmasını hızlandırdı. Anlatılanlara göre, grup, Gore ailesi (12 yaşındaki Karinna da aralarındaymışken) Prince'in *Purple Rain* albümünü dinlerken "mastürbasyon" kelimesini duyduğunda ortaya çıkmıştı. Gore hemen on altı "Washington kadını"nı toplayıp bir kongrede sunmak üzere "Müstehcen On Beş" listesi hazırlamıştı. Prince'in "Darling Nikki" ve Madonna'nın "Dress You Up" şarkılarının 16 ve 24 yaş arasındaki gençler arasında tecavüz ve intihar oranlarının artmasından sorumlu olduğunu ileri süren PMRC o kadar çabuk ve büyük bir destek buldu ki daha hiçbir yasa yazılmadan müzik endüstrisi kendiliğinden günümüzde çok iyi bilinen "Parental Advisory" (Ebeveynlere Uyarı) işaretlerini geliştirdi. Televizyon endüstrisi de benzer bir biçimde, 1990 Televizyon Şiddet Kanunu bunu yapmasını istemeden önce kendiliğinden bir program işaretleme sistemi başlattı. Televizyon işaretleme sisteminin etkili olmadığı yönündeki eleştirilere yanıt olarak 1997'de "kaba dil, seks, şiddet ve cinsel konuşma" içeriklerini göstermek için harfler eklendi.¹⁰

1990'larm sonlarına gelindiğinde medyada şiddetin evde ve sokaklarda şiddete neden olacağı yönündeki sağduyulu fikir hakkmda geniş tabanlı bir görüş birliği oluştu. Bu görüş, çoğunlukla, psikolojik araştırma dalında gerçekleştirilen ve tanıtımı yaygın olarak yapılmış çalışmalar tarafından destekleniyordu. Belki de en sık alıntı yapılan özet belge 1999 yılında hazırlanan *Amerikan Pediatri Akademisi ve Amerika Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi Eğlence Olarak Şiddetin Çocuklar Üstündeki Etkisi Konusundaki Ortak Açıklaması*'dır.¹¹ Raporda 1000'den fazla çalışmanın "kuvvetli bir biçimde medyada şiddetle bazı çocuklarda görülen saldırgan davranışlar arasında bir neden-sonuç ilişkisi olduğuna işaret ettiği" ileri sürülmektedir.¹² Bir meta analiz olan bu ortak açıklama, bu iki mesleki kurum tarafından yürütülen bir araştırma yerine önceden yapılmış çalışmalardan yararlan-

maktadır. 1993'de Amerikan Psikoloji Birliği (APA) tarafından yapılan benzer bir açıklamada, "yüksek oranlarda şiddet izlemekle saldırgan tavırların gittikçe artan bir biçimde kabul görmesi ve saldırgan davranışların artması arasında bir ilişki vardır" denilmektedir.¹³ APA'nın medyada şiddetin saldırganlığa *neden olduğunu* söylemediğini sadece aralarında bir bağıntı olduğunu ifade ettiğini belirtmek önemlidir. Başka bir deyişle, saldırganlık nedenleri şiddet olmayan saldırgan bireyler şiddet içerikli medyayı tüketebilirler. Bu bulgulardaki belirsizlik nedeniyle, Amerika Sağlık Dairesi Başkanı David Sachter, "medyada şiddete maruz kalmanın görece küçük olan uzun süreli etkileriyle diğer şeylerin etkilerini ayırt etmenin son derece zor" olduğunu gözlemleyerek genç insanlar arasında davranışsal şiddetin nedeni olarak şiddet içerikli medyaya maruz kalmayı göstermemiştir.¹⁴

Televizyonun çok fazla seks ve şiddet içerdiği konusunda devam eden tartışmalar sonucunda 2000'den sonra üretilen televizyonlarda belirli derecelendirmelere sahip programların seçilerek engellenmesini sağlayan elektronik bir parça olan V-çip bulunmasını zorunlu kılan hüküm getirildi. İronik bir biçimde koruma teknolojisine sahip televizyonların sayısı artarken anne-babaların V-çipin nasıl çalıştığı ya da televizyonlarında V-çip olup olmadığı hakkında hiçbir fikirleri yoktur. Kaiser Ailesi Vakfı tarafından yapılan bir araştırmada ebeveynlerin yalnızca yüzde on beşinin V-çip kullandığı rapor edilmiştir. Pek çok denek (yüzde 39) yeni televizyonlarında bir V-çip olduğunun farkında bile değilken diğerleri (yüzde 20) V-çipleri olduğunu biliyor ancak kullanmıyordu. Daha doğrusunu söylemek gerekirse, anne-babalar V-çipin nasıl kullanılacağını bilseler bile V-çipin programları engellemede etkili olabilmesi için televizyon şebekelerinin, sürekli olarak, programlar başlarken gösterilecek işaretlerle program içeriğini belirtmeleri gerekmektedir (örneğin, şiddet için "Ş", kaba dil için "K", cinsel malzeme için "C" ve cinsel konuşma için "K"). Bu tür etiketler tüm programlarda görülmez. Durum internet kullanımı için de aynıdır. Çoğu anne-baba internet pornosu ve sohbet odalarında pusuya yatan seks avcılarının yaygın olarak duyurulan tehlikelerinden haberdarken çoğu da ya çocukların

çevrimiçi olduklarında nereleri ziyaret ettiklerini ya da kimlerle iletişim kurduklarını denetleyen yazılımlara sahip değildir ya da bu özelliğe sahip yazılımların olduğunu bilmemektedir.¹⁵ Son olarak, anne-babaları kuşkusuz deliye döndürecek bir araştırmada gençlerin yüzde ellisinin interneti kullanırken televizyon da izledikleri ortaya çıktı.

Medyada şiddet tartışması, 2000'den –özellikle de 11 Eylül'den– sonraki yıllarda 1990'larda yaşanan endişe çığırını kısa bir süre kaybetti. Gittikçe artan sayıda araştırmacı şiddet içerikli filmlerin ve bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri hakkındaki korkunç tahminlerinden vazgeçerken beşeri ve sosyal bilimler dallarından bilim adamları tartışmaya daha çok ayrıntı ve karışıklık eklediler. 2001'de bir medya akademisyenleri grubu, “medyanın etkileri konusundaki sosyal bilim araştırması hakkında birçok yanlış ifade” olması nedeniyle Amerikan Pediatri Akademisi ve Amerika Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi'nden o yıl medyada şiddet üzerine yaptıkları ortak açıklamayı düzeltmesini istedi. Aralarında Jib Fowles, Henry Giroux, Henry Jenkins, Vivian Sobchack ve Pulitzer Ödülü adayı Richard Rhodes gibi önemli aydınların bulunduğu akademisyenler grubu açıklamanın yanlışlıklarını ve “genel çarpıklıklarını ve medyada şiddet çalışmalarının yorumlanması hakkındaki birçok ciddi soruyu kabul etmediğini” ifade etti.¹⁷ Ardından medya ve oyun kültürünün olumlu yönlerinin incelenmesi doğrultusunda bir araştırma alt kültürü gelişmeye başladı. James Gee'nin *What Video Games Have to Teach Us About Literacy and Learning* (Bilgisayar Oyunlarının Bize Okur-Yazarlık ve Öğrenimle İlgili Öğretebilecekleri) adlı kitabı bunun önemli bir örneğidir.¹⁸ Gee, bu çalışmada, oyun teknolojileri tarafından gelişimine katkıda bulunan nörolojik işlem becerilerini, *Everything Bad is Good For You* (Zararlı Olan Her Şey Faydalıdır) adlı kitabın yazarı Steven Johnson gibi bu alandaki daha abartılı olan yazarlarınkilere benzer sonuçlar çıkarmayarak ihtiyatlı bir biçimde incelemektedir.¹⁹

Medyada Şiddet Tartışmalarının Tarihsel Devamlılığı

Zamanla medyada şiddetin algılanışında ve etkilerinde farklı modeller ortaya çıktı. Bu modeller, yeni medya teknolojileriyle, “riskte” oldukları düşünülen nüfuslarla ilgili genel endişelerle, medyada şiddetin diğer sosyal sorunlara neden olduğu konusundaki inançlarla, tüketici kaygılarının halkın tanıdığı kişiler tarafından kullanılmasıyla ve yönetmelikten kaçmak için kullanılan stratejilerle bağdaştırılmaktadır. Yeni medya teknolojileri çoğunlukla ortalama bir kişiye daha çok bilgi sağlayarak iletişimi demokratikleştirmektedir. Bu teknolojiler böyle yaparak toplumda daha büyük değişiklikler olmasını sağlayabilirler. On beşinci ve on altıncı yüzyıllarda matbaa, yazılı metinlerin ayrıcalıklı elit sınıfı dışındakilere dağıtılmasını sağladığında da durum böyleydi. Fikirlerin ve haberlerin toplu dağıtımı, artık yalnızca dağlardan ve su kaynaklarından oluşan coğrafi sınırlarla belirlenmeyen modern ulus devletlerin kurulmasına yardımcı oldu. Matbaa ayrıca dönemin dünyevi hikâyelerinin ve oyunlarının da sıradan seyircilere ulaşmasını mümkün kıldı. On dokuzuncu yüzyıldaki yeni litografik işlemler ucuz romanların ve şiddet içerikli medyanın ahlaksız etkileri hakkındaki ilk gerçek genel kargaşanın çıkmasını sağladı

Diğer genel endişe dalgası, on dokuzuncu yüzyılın sonunda filmin icadından sonra görüldü. 1980’lerde kablolu televizyonun hızlı bir şekilde benimsenmesi kaygılı bir ebeveyn neslinin dikkatini müzik videolarına çekti. 1990’larda bilgisayar oyunlarında ve internet kullanımında görülen benzer bir patlama şiddet içerikli medya konusunda başka bir endişe dalgasına neden oldu. Bu örneklerde, gerçek endişeye neden olan yalnızca teknoloji değil, aynı zamanda yeni bir bilgi erişim yolu keşfeden “kırılgan” nüfustu. “Model her zaman aynı” der edebiyat tarihçisi Harold Schechter, “Çoğunlukla çocuklara ve işçi sınıfına yöneltilen –ya da daha çok bu gruplar tarafından benimsenen– yeni bir kitle eğlence aracı gelir. Hemen soylu reformcular onu toplumsal çöküşün bir işareti, gençleri bozan bir şey, bildiğimiz haliyle medeniyetin varlığına yönelik bir tehdit ilan ederler.”²⁰

Batı dünyasında –daha açık olmak gerekirse, bu dünyanın daha ayrıcalıklı bölümlerinde– yaşanan fiziksel şiddet deneyimlerinin sayısı düşerken şiddet betimlemeleri popülerliğini kaybetmemiştir. Son iki yüzyıl boyunca suç oranı düşüp sağlık hizmetleri gelişirken Amerika Birleşik Devletleri’nde ve diğer G8 devletlerindeki vatandaşların çoğunluğu acının ve şiddetin günlük hayattan uzaklaştığını düşünüyorlardı. Tarihçi Vicki Goldberg 1800’lerde hastalık, beslenme bozukluğu ve kıtlığın insanlara fâniliklerinin günlük sınırlarını hatırlattığına dikkat çeker. “Zamanla, sosyal, dini ve tıbbi değişiklikler ölmeyi ve ölümü göz önünden uzaklaştırdı; on dokuzuncu yüzyılın ortalarına gelindiğinde çoğu büyük şehirde, özellikle Amerika ve İngiltere’de, hemen hemen görünmez hale geldi.”²¹ Gariptir ki bu, kısmen fotoğrafçılık ve basım teknolojilerinin gelişmesinin neden olduğu ölüm imgelerindeki uzun süreli artışla aynı zamana rast gelir. Son yıllarda “gerçek” deneyimlerin imgeler dünyasıyla yer değiştirmesi konusunda çok fazla şey söylenmiştir. Michel Foucault insanların endişelerle başa çıkma yolu olarak korkulan şeyi sürekli tasavvur etmeye ihtiyacı olduğunu söyler. Şiddet bir yandan kınanırken, diğer yandan halk kültüründe durmadan yeniden üretilir.²²

Her şiddet içerikli malzeme dalgasını “tehlikede” olduğu düşünülen nüfuslar konusundaki endişe takip eder. 1800’lerin ahlâki kampanyacıları yeni kent merkezlerini dolduran işçi sınıfı gençliği ve yeni göçmen grupları hakkında endişelenmeye başladı ve bu, sonralarda tanıdık bir nakarat haline geldi. Filmler medyanın çocuklar üstündeki etkileri konusundaki yeni kaygılarla birlikte geldiğinde aynı endişeler geri döndü. Yirminci yüzyılın ilk senelerinde insanların küçük çocukların düşünme ve kavrama biçimlerinin yetişkinlerden farklı olduğunu açıklayan modern çocuk gelişimi anlayışına sahip olmadıklarını unutmamak gerekir. 1900’den 1930’a kadar çocuklar, büyüklerinden yalnızca akıllarının “boş levha” olduğu gerçeğiyle ayrılan küçük yetişkinler olarak görülürdü. Bu görüşe göre uygun eğitimle fabrika işçiliğine yedi ya da sekiz yaşında başlanabilmesi son derece mantıklıydı. Ayrıca çocuklar filmlerde gördüklerini taklit ediyorlarsa saf yetişkinlerin de aynısını yapabilecekleri-

ni varsaymak mantıklı görünüyordu. 1920'lerde yapılan Payne Fonu Çalışmaları, şiddet içerikli filmlerin yetişkinler için tehlikeleri hakkında sonuçlara varırken bir dizi anket ve "doğrudan çocuk gözlemi"ni kullanmıştı.²³ Çocukların medyaya verdikleri tepkinin yetişkin tepkilerini yansıtabileceği inancı yıllarca sürdü ve bugün de şiddet içerikli medya konusundaki "sağduyulu" düşüncenin temelini oluşturmaktadır.

Fakat tek endişe çocuklar değildir. Birçok kişi şiddet içerikli medyanın davranışları üstünde etkisi olmadığını iddia ederken riskte olduğunu düşündükleri grupları kolaylıkla söyleyebilmektedir. On dokuzuncu yüzyılda bu, işçi sınıfı gençliği anlamına geliyordu. Filmlerin ilk günlerinde endişe yeni göçmen gruplara kaydı. Ardından korkulanlar, çocuk suçlular ve çeteler oldu. 1980'lerde kent suçları hakkındaki kaygılar rap gruplarının şarkıları üzerine tartışmalara neden oldu. Rap grubu Niggaz With Attitude'ün *Cop Killer* ve *Fuck tha Police* şarkılarını içeren albümü "Straight Outta Compton"ın durumunu düşünün. Son derece başarılı olan albüm yalnızca ülkenin her yerindeki müzik marketlerinden toplanıp Kongre'de yerden yere vurulmakla kalmadı, ayrıca piyasaya çıkışından kısa bir süre sonra "yasaları uygulayan memurlara karşı şiddet ve saygısızlık"ı teşvik ettiği gerekçesiyle bir FBI soruşturmasına neden oldu.²⁴ Böyle hiçbir olay kaydedilmemesine rağmen, varsayıma göre kaset gençleri polise saldırmaya yöneltebilirdi. Terrance McDermott, Johnny Cash'in *Cocaine Blues*'unda olduğu gibi Amerikan popüler müziğinde şiddete sıkça rastlanmasına dikkat çeker: "Bir sabah erkenden turlarken, kokain çektim ve bebeğimi çekip vurdum. Onu vurdum ve yatmaya gittim. Sevgili kırk dörtlüğümü kafamın altına koydum."²⁵ Ancak Cash'inki gibi şarkılara ya da *Baba*'dan *Sopranos*'a kadar film ve televizyon programlarına karşı çıkılmadı. Medyada şiddet konusundaki histeri seçicidir. Bunun malzemenin kaynağı ya da içeriğinden çok hayal edilen izleyiciyle ilgisi vardır. Herhalde hip-hop kültürünün ergen tüketicileri şarkılardaki şiddetin cazibesine karşı koyamazken country müziği albümleri satın alan ya da mafya filmlerini izleyen insanlar etkilenmeden durabilecekler.

Medyada şiddetin başka sosyal sorunlara neden olduğu konusundaki inançlar yıllardır pek çok tartışmanın temelini oluşturmuştur. On dokuzuncu yüzyılın ucuz romanların sokak ser-serilerini ateşleyeceği konusundaki endişelerinden yüzyılın sonundaki filmlerin kötü etkileri hakkındaki kaygılara, 1920'lerde ve 1930'lardaki artan suç oranlarının arkasında mafya filmlerinin olduğu varsayımlarına, 1950'lerdeki mafyanın çizgi roman endüstrisiyle bağlantıları konusundaki soruşturmalara kadar, medya her zaman günah keçisi olmuş, Batı dünyasının en derin endişelerini ve korkularını odakladığı bir yer haline gelmiştir. Rap müzik ortaya çıktığında çete şiddeti konusunda suçlanmıştı. Okullarda meydana gelen her şiddet olayının ardından antisosyal şarkı sözlerine ve aşırı derecede şiddet içeren filmlere başka bir uyarı gelir. 1990'ların sonunda halkın ilgisi bilgisayar oyunlarına ve internete kaydığında, David Grossman ve Gloria DeGaetano'nun en çok satanlar arasına giren kitabı *Stop Teaching Our Kids to Kill*'de (Çocuklarımıza Öldürmeyi Öğretmeyi Bırakın) de görüldüğü gibi, şiddet hakkındaki sözler gittikçe keskinleşmeye başladı.²⁶ Bu çalışma ironik oyunlardaki "aktif" katılımın televizyon ve film içindeki "pasif" şiddet tüketiminden daha tehlikeli olduğunu ileri sürmüştür. Kitap, ortaya attığı fikirleri, iddialarını kanıtlayan "mevcut binlerce çalışma" (daha açık olmak gerekirse 3,500) olarak nitelendirdiği tahminen sağlam olan sonuçlar temeline dayandırmıştır. Kitabın gerçek orijinallliği –ve onu popüler medyada şiddet tartışmalarının anlaşılmasında değerli kılan şey– aksini iddia eden eğilimlere karşı kendini savunurken ispatlanmamış olan olumsuz etki inancına sarılmasıydı. Örneğin, son yıllarda genel suç oranında ve genç suçlu oranında istatistiksel bir düşüş olmasına rağmen, Grossman ve DeGaetano önceki yıllardan devam eden gizli bir artış olduğunu söylemiştir. Polisin ve FBI'ın daha az tutuklama olduğu yönündeki raporlarının tersine, artan hapis oranlarının iddialarını kanıtladığını öne sürmüştür. İronik bir biçimde, California, New York ve diğer pek çok eyaletteki artan hapis oranlarının, birçok uzman tarafından tam da *Stop Teaching Our Kids to Kill* gibi kitapların neden olduğu türden paranoyayla alakalı olduğu düşünülmüştür – bu da Megan Yasası ve üç vuruş ceza

emirleri gibi tepkisel kanunların çıkarılmasıyla sonuçlanmıştır. Kendini bir Donanma "ölümoloji" profesörü olarak nitelendiren Grossman, Amerikan ordusunun son zamanlarda, askerlerin yaklaşık yüzde seksen beşinin öldürme talimatı aldıkları hedefleri kasten kaçırdıklarının ortaya çıktığı İkinci Dünya Savaşı boyunca tespit edilen bir olayı başarılı bir şekilde tersine çevirerek piyadeleri insan hedeflerini bir refleks olarak vurmaya şartlandırmak için *Doom* ve *Quake* gibi "birinci şahıs nişancı" bilgisayar oyunlarını kullandığını ileri sürmüştür. "Daha fazla çocuk kız arkadaşını ya da öğretmenlerini vururken Amerika'nın her yerinde bu 'eğitim'in acı mahsülünü biçmekteyiz." diye yazar Grossman.²⁷

Her okul katliamı ya da benzer bir trajediyle bazı tanınmış kişiler yaygın endişeleri yeniden dile getirme fırsatını bulmaktadır. Genel bir duygu fırtınasından faydalanmanın cazibesi birçok siyasi lidere pek baştan çıkarıcı gelmektedir. Medyada şiddet konusunda sözünü sakınmaz bir eleştirmen olan Senatör Joseph Lieberman, bu endüstrinin beslediği "bir katliam kültürü" olduğunu açıklamıştır. Lieberman'a göre anne-babalar kendilerini "çocuklarımızı yetiştirmek konusunda kültürle yaptıkları yarışta mağlup olmaya mahkum" hissederler.²⁸ Kolorado'daki Columbine Lisesi katliamı çocukların medyada gördükleri şiddetin "içlerinden bazılarını katile dönüştüren zehirli bir karışımın bir parçası haline geldiğini" göstermiştir.²⁹ Senatör Bob Dole da aynı konu üzerine "sapkınlık akımının sonu gelmelidir ama bu durum eğlence endüstrisinin liderleri sorumluluklarının farkına varıp sorumluluklarını üstlendikleri zaman sona erecektir" demiştir.³⁰ Bill Clinton, bilgisayar oyunlarının çocuklara "silahlı, soğuk kanlı katil taraflarını açığa çıkarmalarını" söylediğini ifade etmiştir.³¹ 1930'larda, 1950'lerde ve 1980'lerde medyada şiddeti bir "ikame politikası"yla günah keçisi ilan etme tarzındaki eğilimler medyaya karşı yapılan protestolarda sürekli olarak görülmüştür. Bu tarihsel eğilimden bahsetmişken, saygıdeğer iletişim uzmanı Todd Gitlin "şeytanın imgelerine karşı yürütülen kampanya orta sınıf reform hareketlerinin tarihinde de görülmektedir" demiştir.³² Benzer bir konuşmada eski FTC başkanı Marvin Pitofsky, "şiddet içeriği ve gençlerin şiddet hare-

ketleri arasında hiçbir neden-sonuç ilişkisi yoktur fakat bu, politikacıları genel bir görüşle oy sandığı arasındaki neden-sonuç ilişkisini sömürmekten alıkoymaz," şeklinde bir açıklamada bulunmuştur.

Endüstrinin kanundan kaçmak konusundaki stratejileri son derece tutarlı olmuştur. Neredeyse her genel öfkenin ardından eğlence yapımcıları, gönüllü öz-denetim vaatleriyle devlet müdahalesini önlemiştir. Bu, film endüstrisinde 1908'de yeni filmleri uygun içerik bakımından denetleyecek olan Ulusal Denetleme Kurulu (National Board of Review) ile başladı. 1930 MPPDA Yapım Kanunu filmleri 30 yıl boyunca denetleyen ana esasları yürürlüğe soktu. Günümüzdeki film derecelendirmeleri ve müzik ve video oyunları üzerindeki ebeveynlere uyarı etiketleri, kanun koyucular içerik sınırlamaları getirmeden önce geliştirildi. Bu zekice bir manevradır. 1960'larda ortaya çıkan işaretleme stratejisi, eğlence yapımcılarını kancadan kurtarıp sorumluluğun perakendecilere ve tüketicilere geçmesini sağlamıştır. Bu, içeriği belirleyen birkaç unsurdan birinin kârlılık olduğu anlamına gelir. Bu, filmlerdeki şiddet ve seks oranından daha etkilidir ve hissedarların kâr paylarında eğlence türlerinin ve şekillerinin aşamalı bir biçimde azalmasına katkıda bulunmuştur.

Medya Histerisi ve Korku Kültürü

İnsanlar şiddet içerikli medyayı çok isteseler de, hâlâ medyanın etkileri konusunda endişe duyarlar. Bu endişenin iki nedeni vardır. Birincisi, düzenli olarak duygusallaştırılmış şiddet olayları tarafından ateşlenen kısa süreli histerilerdir. İkinci ve daha can sıkıcı olan unsur ise çocuk savunucuları, siyasi fırsatçılar, reytinge aç yayıncılar ve akademik dikkat peşinde koşanlardan oluşan bir karışım tarafından sürdürülen genel bir korku kültürüdür. Kısa süreli histeri, gençler ve çocukların yaptığı görece az sayıdaki trajik ve medyada sıkça rastlanan katliamlarla beslenir. Mart 2005'te 16 yaşındaki bir çocuk büyükbabasını öldürdü, sonra okula gidip bir öğretmeni, bir güvenlik görevlisini, beş öğrenciyi ve en son ardında toplam on ölü bırakarak kendini

öldürdü. Eylül 2004'te 15 yaşındaki Arjantinli bir çocuk Buenos Aires yakınlarında üç öğrenciyi öldürdü. Eylül 2003'de Minnesota, Cold Springs'teki bir lisede bir genç iki öğrenciyi öldürdü. Nisan 2002'de 19 yaşındaki bir genç Almanya, Erfurt'teki bir ortaokulda 13 öğretmen, iki öğrenci ve bir polis memurunu katletti. Mayıs 2001'de California, Santee'de bir okulda 15 yaşındaki bir çocuk bir öğretmeni öldürdü. Bu olayların en tanınmışlarından biri Nisan 1999'da iki öğrenci Kolorado, Littleton'daki Columbine Lisesi'nde silah ve bomba kullanarak 13 kişiyi öldürdüğünde yaşandı. Bunların öncesinde Arkansas, Kentucky, Mississippi, Washington ve Hollanda, Almanya, İsveç ve Yemen gibi ülkelerde çocuklar tarafından yapılan katliamlar meydana geldi.

Bu katliamların hikâyeleri neden meydana geldikleri konusunda bize çeşitli açıklamalar sunmaktadır. Saldırganların hepsi silahları kolaylıkla edinebilen erkek çocuklardı. Çocukların çoğu okuldan soğumuştur. Ve çoğu genç gibi bu çocuklar da bol miktarda şiddet içerikli medya tüketmişlerdi. Birçok katliam analisti, medyayı en fazla bir arka plan meselesi olarak görmektedir. Ama diğerleri için gerçek ve hayal ürünü arasındaki benzerlik çok fazladır. Bu bağlamda *Basketbol Günlükleri* (1995) adlı filme sıkça başvurulur. *Basketbol Günlükleri*'nde öğrenciler tıpkı Columbine'daki gibi bir katliam eğlencesi yapmayı hayal ederler. Filmin gösterime girmesinin üstünden on yıldan fazla bir zaman geçmesine rağmen şiddet karşıtı gruplar hâlâ filmi bir tehdit olarak gösterirler. Destekleyecek herhangi bir gerçek kanıt olmamasına rağmen huzursuz edici hayal ürünü bir hikâyeye çok gerçek bir trajedi arasındaki benzerlik karşı konulamayacak kadar zorlayıcıdır. Genel endişeler medyada şiddet tartışmalarına işte bu şekilde sokulur – mantıklı analizlerden çok çıkarımlar, çağrışımlar ve ayrıntılar.

Bu, eğlence ve haberlerin destekçi gruplar ve akademisyenler tarafından şikâyet düzeyine getirilen mantıklı bir genel endişe yarattığı kısır bir döngüdür. Genel medya arenasında meselelerle savaşan yapımcıların, politikacıların ve habercilerin histerisi buna yanıt verir. Bunun kaçınılmaz sonucu, bir sorunun daha iyi sezilmesi ve döngüyü yeniden başlatan artırılmış bir endişedir. Ne zaman bir trajedi meydana gelse, mantıksız

şiddet eylemine mantıklı bir açıklama getiren ve bazı yorumcuların "ahlâki panik" ya da "ikame politikası" olarak nitelendirdiği durumu, aynı suçlama ve kınama ayini izler. Suç, video oyunlarına, "gangster rap" müziğine, uyuşturucuya, Şeytan'a, silahların kendisine ya da belki Michael Moore'un katliamlarla ilgili filminde olduğu gibi bowlinge olan ilgiye atılır.³⁴

Medya Histerisi Döngüsü

Anne-babalar ve toplumun yararını düşünen yetişkinlerin şiddet içerikli medya hakkında endişelenmeleri anlaşılabilir bir şeydir. Eğlence medyası izleyicilerin dikkatini üzerlerinde tutmak için dramatik gerginliğe ve şiddet tehlikesi duygusunu harekete geçirmeye güvenmektedir. Film ve televizyon yapımcıları, sanatsal kararlarını savunurken şiddetin tarih boyunca hikâye anlatımının temel parçası olduğu iddiasına dayanmaktadır. İddialarına göre, ticari pazarda bu tür malzemelerin aşırı olması bu durumu açıklar. Akademik çevrelerdeki medyada şiddet savunucuları da –bu iddialarını teoriler, araştırmalar ve çalışmalarla destekleyerek– benzer bir biçimde izleyicilerin bu tür malzemeleri izlemekten bir zevk, tatmin ya da rahatlama duygusu aldıklarını öne sürerler. Kurgusal olmayan grupta ise gazetelerin ve şebeke haberi bölümlerinin, kablo ve internet haber sağlayıcılarının getirdiği yeni rekabet türlerinden gelen benzeri görülmemiş bir baskıyla karşı karşıya oldukları artık bir sır değildir. Bu, pahalı ve zaman harcayan analizler olmaksızın daha kısa ve daha fazla heyecan yaratacak haberler yapma eğilimini yaratmıştır. Şiddet suçları, afet ya da felaketlerden kesitler bu amaca çok uygundur, özellikle de internet haber servisinden süslemeler ya da bir şebeke kaynağıyla desteklenebiliyorlarsa. Bunların hepsi, izleyicilerin tepkilerini dile getirecek bir ses ve kaygılarını yatıştıracak bir otorite aramalarına neden olan bir "korku kültürü"ne katkıda bulunmaktadır.

Sonra işe toplumun şiddet meselesi konusundaki endişelerini dile getiren ve bu konuya aciliyet veren destekçi gruplar ve akademisyenler karışır. Bunların arasında Pew Halk ve Basın

Araştırma Merkezi, Amerikan Tıp Birliği (AMA), Benton Vakfı, Amerikan Pedyatri Akademisi (AAP), Amerikan Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi (AACAP), Amerikan Aile Birliği ve Hristiyan Koalisyonu gibi dini gruplar ve Media Watch ve Morality in Media gibi sadece bu konuyla ilgilenen kurumlar bulunmaktadır. Bazen kendi çalışmalarını karşılayan bu grupların çoğu medya hakkındaki olumsuz sonuçları doğrulayacak araştırma ve fikir sunabilecek araştırmacılara ve medya "uzmanları"na güvenmektedir. Karşı kanıta ve de bulgularını şişiren bir mitolojiye olan bu muazzam talebi karşılamak için bir akademik alt kültür gelişmiştir.

Politikacılar ve medya yapımcıları, haberciler ve savunucu yöntemin baskısı tarafından halkın ilgi odağı haline getirilir. George Bush, "sürekli medyamızın içine yayılan aralıksız, tekrar eden, anlamsız şiddetin ve sorumsuz tutumun getirdiği zarar"ı yerden yere vurmuştur. Hillary Clinton da çocukların zamanlarını ya televizyon karşısında ya da *Grand Theft Auto* -Clinton'a göre gençlere hayat kadınlarıyla seks yapıp ardından onları öldürmelerini söyleyen bir bilgisayar oyunu- gibi oyunlar oynayarak harcadığını ileri sürerek mücadeleye katılmıştır.³⁵ Bu arada, pek çok muhafazakâr medyayı ahlâki çöküşün başka bir işareti olarak görmektedir. Kongre, televizyon programlarına işaret konmasını ve televizyonların içine "V-çip" konmasını isteyerek bu duruma tepki göstermiştir. Film, müzik ve oyun yapımcıları gönüllü olarak işaret sistemini kabul etmektedir. İnternet hâlâ kontrol altına alınmamıştır ve şiddet devam etmektedir - reklâmlarda, oyuncaklarda, çizgi romanlarda, eğlence parklarında, kahvaltılık gevrek kutularında, sakız kartlarında ve çocuk kültürü evrenini kapsayan diğer ıvır zıvırdadır. Bu nedenle, medyada şiddetin kimliklendirilmesine ve işaretlenmesine rağmen kültürel şiddetin genel düzeyi değişmemiş halde durmaktadır.

Kazan – Kazan Durumu

Medyada şiddet tartışmasındaki oyuncuların payı çoğunlukla incelenmeden geçilir. Medyada şiddetten ve sağladığı şöhretten kim kârlı çıkar, kim zararlı çıkar? Belli ki, haber ve eğlence endüstrileri izleyicileri çekmek için şiddete ihtiyaçları olduğunu düşünüyor ve bunu kullanmakta haklı olduklarına inanıyor. Ama bundan başkaları da faydalanıyor. Medyada şiddet eleştirmenler için çok kolay bir hedeftir. Her yerde bulunur ve herkesin anladığı ya da anladığını sandığı bir şeydir. Politikacılar, kamu sağlığı grupları ve aile değerleri savunucuları için medyada şiddet çok uygun bir hedeftir. Suçun yayılmasının, çocuk suçlarının ve ahlâki çöküşün etkeni o olmalıdır. Senatör Lieberman'a göre Amerika'nın çocukları, medyada şiddetin "içlerinden bazılarını katile dönüştüren zehirli bir karışımın bir parçası haline geldiğini" gösteren Columbine katliamları gibi olayların görüldüğü "bir katliam kültürü" içinde yaşıyorlar. Bu tür bir belagat, meclis üyelerinin oy desteği sağlaması ve savunucu grupların bağış toplaması için iyi bir yoldur. Sosyolog Howard Becker, bu tür kültürel meseleleri kendi çıkarları adına kullanan tanınmış kişiler için "ahlaki girişimci" adını bulmuştur.³⁷ Diğer yorumcular tartışmayı bir adım daha ileri götürerek kamu görevlilerinin seks ve medyadaki şiddet gibi kolay hedeflere yoğunlaşarak dikkati yoksulluk ve eşitsizlik gibi daha karmaşık toplumsal sorunlardan uzaklaştırdıklarını öne sürerler. *Teksas Katliamı: Başlangıç* (2006), *Ölümden Daha Soğuk* (2007) ve *Hayalet Sürücü* (2007) filmlerinin kendilerini evde huzursuz hissettireceğine ikna olan seçmenlerin evlerine yiyecek alamayan diğer aileleri düşünmesi pek muhtemel değildir. Bu "ikame politikası" dünyanın gittikçe daha tehlikeli bir yer olduğu konusunda yaygın inançlara katkıda bulunmak gibi ciddi bir ikincil etkiye sahiptir. Boğazlarına kadar uzak ülkelerdeki anlaşmazlıklar hakkındaki şiddet içeren kurgusal programlar ve haber hikâyeleriyle dolmuş olan insanlara seçilmiş görevliler ve topluluk liderleri tarafından potansiyel zararın "gerçek" hayatlarında da bol miktarda bulunduğu söylenir. Elbette birçok insan temel bir hak olarak silah almaları gerektiğini savunacaktır. Bu inançlar, 11 Eylül 2001'deki terörist saldırıları takip eden yıllarda artmıştır.

Suç ve Şiddet Hakkındaki Gerçekler

Medyada şiddet tartışmasında iki gerçekçi sorunun doğrudan sorulması gerekmektedir: toplumdaki fiili suçların ve şiddet içeren davranışların oranı ve şiddet içeren medya tüketiminin ne ölçüde suça ve şiddete bağlanabileceği. Birleşik Devletler Adalet Bakanlığı'na göre şiddet suçları, önceki 20 yılda bir şekilde sabit kaldıktan sonra son on yılda düştü.³⁸ 1993 ve 2003 arasında ulus çapında 1000 kişide "şiddete maruz kalanlar"ın sayısı yarıya düştü – önceki yirmi yılda 40 ve 50'lerde dolaştıktan sonra 49'dan 22'ye indi. FBI'a göre 2005'te 1.4 milyonun altında adam öldürme, kasıtsız cinayet, tecavüz ve soygun suçu yaşandı ki bu 2004'e göre yüzde 3 daha az.³⁹ Tüm şiddet suçlarının üçte ikisini oluşturan ağır saldırılar ardı ardına on yıl boyunca düşüş gösterdi. Adalet Bakanlığı cinayet oranının 1960'larm ortalarından 1970'lerin sonlarına kadar iki katma çıktığını bildirir. 1980'de 100,000'de 10.2'ye ulaşarak doruğa çıktı ve hemen ardından 1984'de 100,000'de 8.0'a düştü. 1980'lerin sonunda ve 1990'larm başında tekrar artarak 1991'de 100,000'de 9.8 olarak yine doruğa ulaştı. 1992'den 2000'e kadar oran büyük bir düşüş gösterdi. O zamandan beri de sabit durmaktadır.⁴⁰

Okulda şiddet olayları da azaldı. Ulusal Eğitim İstatistikleri Merkezi'ne göre, medyada okul katliamlarına ayrılan yerin neden olduğu izlenimlerin aksine, okulda öğrencilerin kurban gittiği olaylarının oranı 1992'den 2002'ye düşüş gösterdi.⁴¹ 2002 boyunca okullarda yaşanan şiddet olaylarının toplamı 88,000 ya da yıl boyunca gençlerin maruz kaldığı 389,000 şiddet vakasının yaklaşık yüzde yirmisidir. Okulda ya da eve giderken saldırıya uğramaktan korkan öğrencilerin yüzdesi yüzde 12'den yüzde 6'ya düştü. Bu on yıl içinde, okula silah getiren öğrencilerin sayısı yüzde 12'den yüzde 6'ya indi. Son yıllarda öğretmenler kentlerde (yüzde 5) kırsal bölgelere (yüzde 3) göre daha fazla saldırı vakası rapor etse de öğretmenler artık daha güvendeler.

Peki ya medyada şiddetin etkileri? 1980'lerin ve 1990'larm büyük bölümünde Amerika'da medyada şiddetle gerçek dünyadaki şiddet arasındaki neden-sonuç ilişkisi hakkında sağlam bir akademik fikir birliği olarak görünen bir görüş yaygındı. 2000'de

AMA, APA ve AACAP, "1000'den fazla çalışmanın" şiddet görüntüleriyle gençlerdeki saldırganlık arasında doğrudan bir ilişki olduğunu belirten meşhur ortak açıklamayı yayınladı. Harvard psikologu Steven Pinker, "muhafazakâr politikacılar ve liberal sağlık profesörleri arasında... medyada şiddetin Amerika'daki şiddet suçlarının büyük nedeni olduğu" konusunda çok yoğun bir inanç olduğunu yazmıştır.⁴² Sonra durum çözülmeye başladı. Medyada şiddet konusundaki akademik fikir birliği aslında bir uydurmaydı. Bulguları haberlerde çok az yer alsa da birçok üniversite tarafından televizyon programlarının içeriğiyle ilgili yürütülen çalışmalar –Ulusal Televizyon Şiddet Çalışması (NTVS)– 1997'de televizyonun insanları şiddet davranışlarına teşvik etmekten ziyade şiddetin normal bir sorun çözme yolu olduğuna ikna etmesinin daha mümkün olduğu sonucuna varmıştır. NTVS, ayrıca, medyada gösterilen şiddetin insanları şiddetin her yerde olduğuna ve korkmaları gerektiğine inanmalarına yol açabileceği konusunda uyarıda bulunmuştur.⁴³

Binlerce kesinleşmiş sonuç araştırmasının (bazı raporlar 2,000–3,000 kadar olduğunu iddia etmiştir) açıklamalarının çalışmaların kendilerinden çok olumsuz bulgulara yapılan *atıfların* sayımlarına dayandığı ortaya çıktı. Gerçek sayı 200'den azdı. Sonra uzmanlar ortaya çıktı. Psikologlar, suçbilimciler ya da medya araştırmacıları arasında hiçbir zaman bir fikir birliği olmamıştı. Jonathan Freedman, Melanie Moore ve Steven Pinker gibi medyada şiddet alanındaki uzmanlar medyada şiddet hakkındaki bilimsel kanıt fikrinin bir efsane olduğunu iddia etmeye başladılar. Yapılan araştırmanın temeli aslında kesinleşmemiş, tutarsız ve çoğunlukla da hatalıydı – hatta bazı durumlarda uydurmaydı. Medyada şiddet efsanesine karşı kanıtlar arttıkça bu alanda gittikçe daha fazla aydın geri adım atmaya başladı. Pulitzer ödüllü gazeteci Richard Rhodes tarafından 2000'de medyada şiddet karşıtı kamp hakkında yapılan kızgın bir eleştirinin ardından tartışmanın sosyal bilimlerden en önemli şahıslardan ikisi –L. Rowell Huesmann ve Leonard Eron– "Hiçbir yerde medyada şiddetin gençler arasındaki şiddetin tek ya da büyük bir nedeni olduğunu belirtmedik," diye itirafta bulundular. Onun yerine, medyada şiddetin suçun yüz-

de onundan da aزیyla bağlantılı olan marjinal bir "risk etkeni" olduğunu söylediler.

Bilimsel yapı çatırdamaya başlayınca, kitle iletişim araçları, izleyici davranışları, tüketim modelleri ve gençlik kültürü konusunda çalışmalar yapan insanlardan uzun süredir görmezden gelinen başka fikirler de gelmeye başladı. Bu uzmanların birçoğı, yıllardan beri izleyici halkın pek çok uzmanın düşündüğünden daha mantıklı olduğunu savunmaktaydı. Televizyonla yetişen nüfus patlaması dönemi nesli –ki şimdilerde kırklarında ve ellilerindeler– ne izledikleri konusunda sağlıklı bir şüpheciliğe sahiptiler ve medya konusunda daha eğitimli olan bilgisayar meraklısı çocukların nesline de anne-babalık ettiler. Bu izleyiciler, 1960'larda ve 1970'lerde aydınlar tarafından eleştirilen pasif "koltuk patatesleri" değil, izleme seçenekleri yerel sinemadan ve birkaç büyük şebekeden değil, kablo, uydu, DVD, bilgisayar oyunu ve internet sağlayıcılarından oluşan binlerce baş döndürücü program seçeneğinden gelen çok yönlü tüketicilerdi. Medya bir okuryazarlık şeklinin oluşmasına neden olmuştu.

*İzlemek Bizi Vahşi Yapmaz:
Medyada Şiddet Araştırmalarını Değerlendirmek*

Medyada şiddet hâlâ bir sorun olarak görülmeğe devam etmektedir. Medyada şiddet araştırmasındaki tutarsızlıklara ve panik yaratan iddialara karşı gittikçe artan fikir birliğine rağmen medyada şiddet konusundaki endişeler kamuoyundaki yerini korumaktadır. Sorun şu ki, medyada şiddet konusunda tarafsız ilim ya yanlış anlaşılmakta ya da başka çıkarları ya da korkuları olan insanlar tarafından yanlış tanımlanmaktadır. Medyada şiddet çalışması karışıktır ve meseleyi tanımlamak zorluklardan yalnızca biridir. Nasıl inceleneceğini bulmaksa başka bir zorluktur. Bu bölümde medyada şiddetin çalışılma şekillerini ve şiddetin insanların kavga etmesine ya da suç işlemesine doğrudan neden olmayabilirken hayatın bir gerçeği olarak kabul edilmesine ve dünyanın şiddet dolu bir yer olduğu konusundaki düşüncelerden gelen genel bir korkuya neden olduğu gerçeğini inceleyeceğiz. Birçok başka zarara da neden olur – yüzeysel bir eğlence pazarını, çocuk kültürünün ticarileştirilmesini desteklemek ve kadın, erkek ve azınlık stereotiplerine zarar vermek gibi.

Riyazet, gözetim, V-çip ve çok daha zorlayıcı düzenleme şekillerine rağmen eğlence endüstrisi kıyametle ilgili film görüntüleri, korkunç haber programları ve hipergerçekçi simülasyon oyunlarından oluşan geniş bir yelpaze üretmeye devam

etmektedir. İzleyiciler de onları tüketmeye devam etmektedir. Bu, medyada şiddetin eğlence endüstrisi için büyük paralar demek olduğu anlamına gelir. Ayrıca medyada şiddet konusundaki araştırmaların muazzam bir akademik alt kültür haline geldiği anlamına da gelir. Amerikan Tıp Birliği, Ulusal Ebeveyn Öğretmen Birliği ve Amerikan Meclisi gibi grupların etkilediği medyada şiddet payları yüksektir ve araştırma desteği de bol bol bulunabilmektedir. Medyada şiddet tartışmasının akademik oyuncularını meseleye son derece farklı açılardan yaklaşımaktadır. Bunun sonucunda da yıllar süren çalışmaların ardından çok az tutarlılık ve anlaşma ortaya çıkar. Yöntemsel farklılıklar ve alansal bölünmeler, sayısız çelişkili çalışmanın ve *Is Media Violence a Problem?* (Medyada Şiddet Bir Sorun mu?), *Ill Effects: The Media/Violence Debate* (Kötü Etkiler: Medyada Şiddet Tartışması), *The Case for Television Violence* (Televizyon Şiddeti Meselesi), *Endangered Minds* (Tehlikedeki Akıllar) ve *Mommy, I'm Scared: How TV and Movies Frighten Children and What Can We Do to Protect Them* (Anne, Korkuyorum: Televizyon ve Filmler Çocukları Nasıl Korkutur ve Onları Korumak İçin Neler Yapabiliriz) gibi isimlere sahip kitapların çıkmasına neden olmuştur.¹ Medyada şiddet tartışmasında açıklığın olmaması akademik öğretilerin birbirleriyle konuşamamasından kaynaklanmaktadır. Medyada şiddet edebiyatı deneysel bilime, anlatım analizine ve iletişim çalışmalarına yapılan alâkasız geziler karmaşası haline gelmiştir.

Şiddetin Biyolojisi

Medyada şiddet teorilerini ele alırken tartışmalarla dolu bir konu olan insan şiddetinin kendisini de dikkate almakta fayda vardır. Sonuçta, eğer kişi şiddetin insan doğasının normal bir parçası olduğunu düşünüyorsa, şiddet içerikli medya pek bir şeyi değiştirmez. Diğer yandan eğer şiddet davranışı insanların öğrendiği bir şeyse medyanın muazzam bir etkisi olabilir. On dokuzuncu yüzyıl boyunca, şiddet davranışına getirilen biyolojik açıklamalar hâkim olmuştur. İnsanların başka bir hayvan türü olduğu ve hayvanlar arasında şiddetin evrimin doğal bir

unsuru olduğu düşünülüyordu. Pek çok tarihçi bu düşünceyi, "doğal seleksiyon" teorisini 1798'de İngiliz şehirleri hakkında yazdığı "Nüfus İlkesi Üzerine Bir Deneme" adlı makalesinde yayınlayan Thomas Malthus'a dayandırır.² Malthus, doğada bitkilerin ve hayvanların hayatta kalabilecek olanlardan çok daha fazla yavruladıklarını ve kontrol edilmezse insanlığın da fazla üreyebileceğini gözlemlemişti. Malthus, aile büyüklüğü bir düzene konmazsa kıtlık felaketinin tüm insanlığa yayılarak sonunda medeniyeti yok edeceği sonucuna varmıştı. Yoksulluğun ve kıtlığın nüfus artışının ve gıda temininin doğal sonuçları olduğu açıklaması, uygun kurumlarla bu sorunların yok edilebileceğine inanan sosyal reformcular arasında yaygın değildi. Ancak Malthus'un sonraki düşünürler üzerinde çok büyük etkisi oldu.

Malthus'un eserine dayanan Charles Darwin, doğanın nüfus patlamasıyla başa çıkmak için bir yolu olduğu sonucuna vararak "hayvanlar ve bitkiler üzerine yaptığım sürekli gözlem sonucunda belli şartlar altında uygun çeşitlerin hayatta kaldığını ve uygun olmayanların yok olduğunu görünce şaşkına döndüm." diye yazmıştır.³ *Türlerin Kökeni* adlı kitabında Darwin, "doğal seleksiyon" süreciyle güçlü hayvanların zayıflara galip geleceğini savunmuştur.⁴ Hayvanlar arasındaki şiddet davranışı avlanmanın ve kendini korumanın doğal bir parçasıydı. Bu da "en iyi uyum sağlayanın hayatta kalması"nı ve daha geniş tanımla türlerin gelişimini sağlıyordu. Darwin'in doğal seleksiyon kuramları, günümüzde bilim adamlarının yeni mahsül ırkları geliştirmelerine ve kalıtsal tıbbi sorunları önceden tahmin etmelerine yardım etmek için kullanılan genetik alanına zemin hazırlamıştır.

Şiddet davranışı için yapılan "doğal" açıklamalar 1900'den sonra daha da karmaşık bir hâl aldı. Bilim adamları hayvanların karasal içgüdülerini ve birçok türün baskın ve boyun eğen sosyal davranışlarını nasıl gösterdiklerini gözlemlediler. Bu "sosyal Darwinciler" bu doğal seleksiyonun insanlar arasındaki rekabeti ve serbest piyasa ekonomisini açıkladığını ve haklı gösterdiğini savunuyorlardı. Daha uç uygulamalarda bazı Darwinciler, sosyal hiyerarşilere neden olan doğal seleksiyonun sosyal sınıf, cinsiyet ve ırka dayandığını –ve eşitsizlikleri düzeltmek için har-

canan çabaların doğaya karşı yapılan uygunsuz müdahaleler olduğunu- öne sürüyorlardı.

Yirminci yüzyılın başlarındaki göç, kentleşme ve sanayileşme aydınları insan davranışlarını ve sosyal düzeni araştırmaya itti. Carl Jung ve Sigmund Freud insan aklının çalışması hakkındaki teorileriyle ünlendiler. İkisi de farklı şekillerde şiddet isteğinin insan doğasının içsel bir parçası olduğunu öne sürüyordu. Jung, yıkıcı "gölge" arketipinin insanların bilinçdışı akıllarında yaşadığını iddia ediyordu. Gölge arketipi gün ışığına çıkıp fark edilince -çoğunlukla şiddet görüntüleri aracılığıyla- sonunda bireyi ahlâki açıdan daha gelişmiş ve daha insan haline getiren ahlaki bir karşılaşmaya neden olur.⁵ Freud, Odişus ve iğdiş komplekslerinde kalıtsal bir dürtü olarak açığa çıkan sembolik şiddeti gelişimin önemli bir parçası olarak görüyordu. Freud, insanların şiddet dürtülerini her zaman kontrol altında tutabileceklerini fakat sinirlendikleri zaman kontrolü kaybedebileceklerini düşünüyordu. Bazen insanlar bundan "dürtü" ya da "engellenme-saldırganlık" şiddet teorisi olarak bahsederler. Jung gibi Freud da insanların içlerindeki şiddetle savaşıırken olgunlaştıklarına ve hikâyelerin bu savaşa hitap etmek için önemli bir yol sunduklarına inanıyordu.⁶ Bu fikirler yirminci yüzyılın büyük bölümünde etkisini sürdürdü ve birçok düşünür dürtülerini kontrol edemeyen insanlara yardım etmek için teoriler geliştirdi. 1960'larm ortalarına gelindiğinde pek çok bilim adamı, insanların testlerle ölçülebilen ve tıbbi tedaviyle güçlendirilebilen bir "şiddet eşiğı" olduğuna inanıyordu.⁷ Doktorlar, Ken Kesey'in kitabı ve filmi *Guguk Kuşu*'nda (*One Flew over the Cuckoo's Nest*) gösterildiğı üzere şok tedavileri ya da beyin ameliyatı kullanabiliyorlardı.⁸

1960'larda insanoğlunun şiddete olan "doğal" eğilimleri ve ilgili dürtü teorileri konularındaki bu düşüncelere herkes katılmıyordu. Ashley Montague gibi antropologlar, insanların yetiştirilmeleri ve sosyal deneyimleriyle şiddeti öğrendiklerini iddia ediyordu. Montague, evrim ve doğal seleksiyon gibi teorilerin insanın şiddetine bir mazeret bulmak için kullanıldığını öne sürerek büyük dikkat çekmişti. Montague, insanların şiddetin sorumluluğunu almaları gerektiğini söylüyordu. Bunun aynı

zamanda dünyanın her yerinde, özellikle de -Vietnam'a yapılan müdahaleleri durdurma çabalarında en çok yer alan iki ulusta- Birleşik Devletler ve Fransa'da savaş karşıtı hareketlerin gittikçe arttığı bir dönem olması muhtemelen tesadüf değildir. Filozof Hannah Arendt, 1969'da yayınlanan klasik kitabı *Şiddet Üzerine* ile çağın barışseverlerinin sesi haline geldi.⁹ Arendt, insanların mantığa sahip oldukları için şiddet içgüdüleri tarafından yönetilmediklerini öne sürüyordu. Arendt ayrıca, yoksulluk ve diğer sosyal adaletsizliklerin neden olduğu öfkenin şiddetle sonuçlandığına dair yaygın inanca da karşı çıkıyordu.

Daha yakın bir tarihte psikolog Dolf Zillmann insan saldırganlığının biyolojik açıklamalarının tarihi hakkında yazdı - ilkel, hayvansı eğilimlerin insanları temsili avlanma ve dövüşme deneyimlerine sürüklediği inancı. Zillman'ın tabir ettiği üzere bu talihsiz "sahte açıklama" şiddetin öfkenin doğal bir sonucu olduğuna ve saldırganlığın yaşamın doğal bir parçası olduğuna dair yanlış inancın devam etmesine yardımcı olur. İlgili "koruyucu dikkat" kategorisi, insanların kendilerini güvende kılmak için çevrelerini sürekli izleme ihtiyacı tarafından şiddet imgelelerini aramaya zorlandığını iddia eder. "Tehlike hakkında bilgi paylaşmak eskiden uyarlanabilirdi" diye yazar Zillmann ve günümüz dünyasında "Şiddet tehlikesi konusundaki medya raporlarının böyle bir yararı olması çok nadir bir istisna olarak görünür. Haberleri temsil etmeyen, tehlikeyi abartan olayların haberleri oluşturması ve uyumsuz endişeler yaratması daha muhtemeldir" diye ekler.¹⁰ Ardından ikisi de medyada şiddet izlemeye ahlâki bir analiz getiren "ahlâki izleme" ve "şiddetle adalet" kategorileri gelir. Korku filmleri, Stephen King tarafından ortaya atılan "sosyal korku" hipotezinden (korku filmleri "çoğunlukla bütün bir topluma geceleri sıkıntı veren şeylerin olağanüstü bir barometresi olarak hizmet eder") "yaslanma teorisi"ne ("korku filmlerine olan ilginin kaynaklarından biri, bu filmlerin kadın ve erkeklerin geleneksel cinsiyet rollerini tatbik etmelerini ve sağlamlaştırmalarını sağlamalarıdır) kadar medya edebiyatında dolaşan onlarca ek teorinin konusu olmuştur.¹¹

Şiddetin Psikolojisi

Şiddet insan doğasıyla açıklanamıyorsa nereden geliyor? Çoğu psikolog, insanların şiddet içeren davranışlarda bulunmasına neden olan şeyin deneyimlerle öğrenilen ya da edinilenler olduğunu söyleyecektir. Şiddetin akıl hastalığından kaynaklandığını söyleyen teoriler de bulunmaktadır. Şiddetin insanlık tarihine ve kültürüne ne kadar yayıldığına bakılırsa insanların onu hayatın doğal bir gerçeği olarak görmesi şaşırtıcı değildir. Küçük yaşlardan itibaren gençler masallarda, dinde, oyuncaklarda ve medyada şiddete maruz kalırlar. Şiddet, okulda öğrenilen edebiyat ve tarihte olduğu kadar çocuk parklarında oynanan oyunlarda ve yapılan sporlarda da vardır. Akıl sağlığı uzmanları çoğu insanın şiddet davranışlarını ya bilişsel ya da duygusal süreçler yoluyla edindiğini artık kabul etmektedir.

Bilişsel anlamda insanlar, diğer insanların şiddet yoluyla tepki verdiğini görerek saldırgan bir biçimde hareket etmeyi öğrenirler. Anne ya da baba tarafından dövülen ya da başkalarının kavga ettiğini gören bir çocuk bunun normal bir davranış olduğunu görür. Çocuklar (ve yetişkinler) şiddeti, örnek aldıkları kişiden de öğrenirler. Ve tabii ki çevre de büyük bir rol oynar. Aile, yaşlılar, sosyal kurumlar ve kültür, şiddeti tasdik eden davranış ve inançlara katkıda bulunur. Bu bağlamda medyada şiddetin saldırgan davranışta bir rolü vardır fakat bu, yardımcı rolden daha fazlası değildir. Bir kişinin cinayet işlemesi ya da hırsızlık yapmasının nedeni televizyondan gelen eğlenceden daha güçlü ve karmaşık bir şeydir.

Duygu da önemlidir. Öfkeli duygular insanların saldırmasına ve karşılık vermesine neden olabilir ve olur da. Bazen insanlar sırf tahrik oldukları ya da heyecanlandıkları için şiddet uygulayabilirler – bazen suçluları takip eden polislerin ya da spor olaylarında kalabalıkların başına geldiği gibi. Bu tür örneklerde, saldırganlar birisini incitmeyi planlamamışlardır ama o anın “heyecan aktarımı”na kapılmışlardır. Başka örneklerde ise şiddet geçmişte yara alan birinin derinliklerinden gelir. Bastırılmış duygular açığa çıkar ve bilinçli düşünemeyecek kadar acı verici bir olaydan dolayı şiddetle sonuçlanır. Ya da insanlar bir

sarsıntı nedeniyle o kadar şiddetli bir biçimde duygusuzlaşırlar ki “çözülüverirler” – ya da şiddet eylemlerinde bulunurken ne yaptıklarının farkına varamazlar. Benzer bir şekilde akli dengesi bozuk olan insanlar da hareketlerinden tamamen sorumlu olmadan şiddet davranışları sergileyebilirler. Bu tür durumlarda sosyopatların, şizofrenlerin ve bipolar bozukluklara ve diğer delüzyon vakalarına sahip insanların beyinlerindeki kimyasal dengesizlikler şiddet davranışlarına neden olabilir.

Şiddet içerikli medyanın katartik etki yarattığı düşüncesi araştırma çalışmalarında çürütülmüştür.¹² Medya, izleyicilerin endişelerini ya da saldırganlıklarını boşaltmalarını sağlamaz. Buna rağmen duygusal şokun bir şekilde insanların gerginliğini ya da bastırılmış düşmanlıklarını giderdiği konusundaki bu yaygın varsayım varlığını sürdürmektedir. Dramanın izleyicileri endişe ve üzüntü duygularından arındırabileceğini yazan Aristo’nun yazılarında görülen katarsis hipotezinin uzun bir geçmişi vardır. Psikoanalitik teori, artmış saldırgan dürtülerin çeşitli şekillerde boşalmaya ihtiyacı olduğunu iddia ederek yirminci yüzyıldaki katarsis inancını desteklemiştir. Fakat yalnızca bir ya da iki çalışma, film ya da televizyon izlemenin saldırganlık için katartik bir boşalma sağlayabileceği kanısını desteklemiştir. Ve hem 1971 Feshbach ve Singer araştırması hem de 1991’de Liebert, Sobol ve Davidson tarafından yürütülen araştırma metodolojik açıdan hatalı olduğu için itibar görmemiştir.¹³ 2001’de katarsis çalışmaları hakkında yazan Bushman ve Huesmann, “bu teoriyi destekleyecek küçük bir ikna edici bilimsel veri bile yoktur” şeklinde beyanda bulunmuşlardır. Bu konu hakkındaki daha geniş bir tartışma, Nancy Signorelli’nin *Violence in the Media: A Reference Handbook* (Medyada Şiddet: Bir Başvuru Kitabı) adlı kitabındaki katarsis özetinde görülür.¹⁴ Ancak bu, medyanın duygusal bir travma yaratamadığı anlamına gelmez. Birçok insan, bu tür programların verdiği ve çoğunlukla işleri yoluna koyan bir adalet eylemi ya da başka bir sonuç çözüm bulan geçici şok ya da korkuyu sever. Benzer biçimde, filmlerdeki ve televizyondaki şiddet içerikli olaylar şüphesiz izleyicilerin yaşadığı duyguları artırır. İzleyiciler kuşkularını bıraktıkları ve hikâyenin hayal ürünü dünyasına girdikleri sürece

büyük oranda katkı sağlar. Medya yapımcıları şiddetin izleyicilerin ilgisini devam ettirmek için önemli bir teknik olduğunu bilirler. Bu kadar sık kullanılmasının nedeni de budur. İnsanlar şiddet betimlemelerini meraklan dolayda görmek isterler. Bu tür betimlemeler, çoğu insanın asla karşılaşmayacağı deneyimler hakkında bir şeyler öğrenme fırsatı sunar.

Şiddet Kültürleri

İnsanoğlunun tarih boyunca uğraştığı korkunç ortak şiddet eylemlerini ne açıklayabilir? Nazilerin Musevi katliamının olmasına nasıl izin verildi? Yüzlerce insanı intihar saldırısı yapmaya sevk eden nedir? Amerika yeni milenyumda işkence kullanmaya nasıl başladı? Bu olayların dürtü teorisiyle ya da kitlesel delilik iddialarıyla açıklanamayacağı açıktır. Bunlar grupların ya da toplumların şiddet eyleminin uygun olduğunda geliştirdikleri ortak anlayışlardan kaynaklanan kültürel sorunlardır. Gelenek, şiddet eylemi için en kolay anlaşılan açıklamayı sunar – suçların ve savaşların geçmişte de meydana geldiği ve benzer uzlaşmazlıklarla günümüzde de ilgilenilmesi gerektiği konusundaki farkındalık. Toplumlar kendilerini savunmak için polise ve ordulara ihtiyaç duyarlar ve bu yetkilerle çalışmak şerefli bir görevdir. Elbette farklı kültürler uzlaşmazlığa farklı şekillerde hitap etmişlerdir. Tarihçi Richard Slotkin, şiddetin nasıl Amerika Birleşik Devletleri'ni oluşturan kolonileri bir araya getirdiği konusunda yazmıştır. Slotkin'e göre, şiddet Amerikan yerleşimcilerin yeni topraklarda buldukları insanlara karşı yaptığı saldırılarla başlayıp Amerikan kolonicilerin Avrupalı himayecilerine karşı isyanlarına, Amerikalıların Afrikalı insanları tutsak edip köle olarak satmalarına, Meksika bölgesinin eklenmesine, Amerikan İç Savaşı'na kadar her zaman Amerika'nın ulusal kimliğini göstermiştir.¹⁵

Toplumlar kanun yaptırımını ve orduyu kendileri adına şiddet uygulamaları konusunda yetkilendirerek şiddeti yasalastırırlar. Şiddet, adalet ve özgürlük adına haklı gösterilmektedir. Bu nedenle, toplumlar polis ya da askeri adaleti genellikle

yalnızca bir savunma önlemi olarak görürler. 2003'te Irak'a karşı Amerika'nın önderliğinde yapılan hareketi tartışmalı hale getiren şey budur. Hiçbir kitle imha silahı ya da terörist bağlantı bulunmadığında savunma konusu birincil gerekçesini kaybetmiş ve eylemin meşruiyeti zayıflamıştır. Bazı uluslar ve insanlar şiddeti etkinliğinden dolayı haklı gösterirler. İhtiyaçları karşılanmayan bireyler ya da gruplar, istediklerini daha çabuk elde etmek için güç kullanma görüşüne kapılırlar. Hırsızlık çalışmaktan daha hızlı ve daha az yorucudur; askeri saldırı diplomasiden daha avantajlıdır. İnsanlar korktuğunda, muhtaç olduklarında ya da anlayamadıkları bir kriz ortaya çıktığında günah keçisi durumu meydana gelir. Bu da kafa karışıklığıyla sonuçlanır. Ve sorunlar için yabancılar ya da yeni gelenler suçlanırlar ve bazen bu yüzden saldırıya uğrarlar. René Girard, bir grubun saptamadığı ya da doğrudan saldıramadığı düşmanlar için üçüncü tarafların dublör haline geldiği bir süreci tanımlamıştır.¹⁶ Girard, insanın aklının derinliklerinde iki tarafın da istediği şeyler için rekabet ettiği düşmanlar belirlediğine inanır. Bu yarış, mevcut yedek bir rakibe yöneltilen şiddeti teşvik eder. Örneğin, kişi işten eve sinirli bir halde gelir ve köpeğe tekme atar ya da eşine saldırır. Ya da işsizlik oranı artan bir grup göçmeni suçlamaya karar verir.

Şiddete giden tüm bu kültürel yollar tek bir temel gerçeğe işaret eder – insanlar korku, travma ya da karşılanmamış ihtiyaçlarla karşılaştıkları zaman şiddete başvururlar. Şiddeti bunlarla başa çıkmanın bir yolu olarak görürler. Medyada şiddetle ilgilenen insanlar için sorun, şiddet temsilleriyle gerçek şey arasındaki ilişkinin ne olduğudur. Medyadaki şiddet sorunu daha da kötü hale mi getirir? Yoksa bazı kişilerin iddia ettiği gibi insanların saldırgan davranışa olan eğilimlerini mi azaltır? Bu soruları düşünürken yapılan en büyük hatalardan biri herkesin medyadaki şiddete aynı şekilde karşılık verdiğini düşünmektir. İnsanlar birbirlerinden çok farklıdır. Cinsiyet, yaş ve kültürel geçmiş (diğer unsurların yanı sıra) anlamında farklılıklar gösteren kimlikleri, medyaya verdikleri karşılıkta önemli rol oynar.

Medyadaki şiddet herkes için değildir. En büyük izleyicisi ergen erkek çocuklardır. Genç erkekler, şiddet içerikli med-

yayı izlemeyi cinsiyet tanımlamanın önemli bir parçası olarak görerek sosyalleşirler. İzleme yalnız bir deneyim olabilmesine rağmen şiddet içerikli medyanın –özellikle de sporun– tüketimi çoğunlukla bir grup etkinliğidir. Ve film ya da oyun bittiğinde deneyim sona ermez. Konuşmalarda yeniden zikredilir ve oyunda, özellikle de katılımcılardan genellikle rakiplerini vurmaları beklenen bilgisayar oyunlarında, tekrarlanır. Bazı örneklerde şiddet imgelerine dayanabilme yeteneği yaşıtlar tarafından genç bir erkeğin gücünün ya da olgunluğunun ölçütü olarak görülür. Erkek çocuklar terör sahnelerine dayanmaya veya beğenmeye zorlanırken kızlar da uygun düzeylerde duyarlılıklarını ya da beğenmediklerini göstermeyi öğrenirler.¹⁷

Peki ya çocuklar? Konu özellikle taklit olduğunda, şiddet imgelerinin çocukları daha çok çektiği ve çocukların şiddetin zararlı etkilerine karşı daha hassas oldukları konusunda yaygın bir inanış vardır. 1970’lerde dolaşan çocukların şiddete karşı “doğal” bir çekimi olduğu inanışından büyük oranda Bruno Bettelheim sorumludur. Büyük oranda okunan *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales* (Büyünün Kullanımı: Masalların Anlamı ve Önemi)¹⁸ kitabında, Bettelheim korkutucu hikâyelerin çocukların içsel saldırgan eğilimlerini anlamalarını ve sonunda da yetişkinler olarak bu eğilimleri kontrol altına almalarını sağladığını öne sürdü. Bu inançlar bugün de devam etmektedir ve çocukların yalnızca “Kırmızı Başlıklı Kız” ve “Hansel ve Gretel” gibi geleneksel masallarda sürekli olarak şiddete maruz kalmaları için değil şiddet içerikli ölümü birincil konu malzemesi olarak kullanan *Narnia Günlükleri* (2005) ve *Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı* (2006) gibi Disney filmlerinin devamlı şiddet içeren anlatımları için de gerekçeler sağlamaktadır. Çocuk medyasında şiddetin yaygın olarak kullanılması üzerine yazan Maria Tatar, “Bettelheim’ın görüşlerinin masallar konusunda hâkim olan doğrular haline gelmesi bizim ‘suç ve şiddet’ eğilimlerinin insan doğasının bir parçası olduğu ve özellikle çocukların bu içsel davranışı kontrol etmeyi öğrenmeleri gerektiğine dair görüşü benimsemeye karşı duyduğumuz kültürel isteğin bir belirtisidir” der.¹⁹

Ancak medyada şiddet edebiyatının ya da biliminin hiçbir yerinde çocukların doğal olarak şiddete hevesli oldukları konusunda hiçbir belge yoktur. Bu kanıt eksikliğine rağmen, çocuklar medyada şiddet tartışmasının merkezinde durmaya devam etmektedir. Bunun nedeni kısmen, "çocukluk", "çocukların refahı" ve "çocukluğun ölümü" gibi konuların siyasi tartışmalara etkili bir biçimde duygu katmasıdır. Bu tür terimler, yetişkinlerin korumasına muhtaç olan masum çocuklardan, okula silah götüren tehlikeli çocuklara, içimizdeki çocuğa, çocuksu yetişkine ve yetişkin-çocuğa kadar değişen anlamlar taşıyabilirler. Başka bir deyişle, çocukluk doğal ya da sabit bir kategori değildir. Yetişkinlerin toplumsal endişelerini ve arzularını yansıttıkları bir ekrandır. Çocuk figürü, tarihte çevrecilikten ("dünya çocuklara mirastır") vergi reformuna ("çocuklarımızın geleceğini ipotek etmek") kadar pek çok konuyu yüceltmek için kullanılmıştır. "ikame politikası" konusunda yazan David Buckingham şöyle der:

Gittikçe büyüyen bir belirsizlik ortamında, çocuklar hakkındaki korkuları uyandırmak, halkın ilgisini ve desteğini sağlamak için güçlü bir yoldur: homoseksüellikle ilgili kampanyalar pedofillere karşı kampanyalar olarak yeniden tanımlandı; pornografiye yönelik kampanyalar çocuk pornosu karşıtı kampanyalar haline geldi; ahlaksızlık ve Satanizme karşı açılan kampanyalar dini çocuk istismarına karşı yapılan kampanyalara dönüştü. Böyle bir olayın epidemik oranları hakkındaki iddialardan kuşku duyma cesaretini gösterecek kişiler kolaylıkla çocuk düşmanı olarak damgalanabilirler."²⁰

Medyada şiddet tartışmasında diğer her şey başarısız olurken gözetim ve sansür, muhtaç ve hassas çocuk imajını devam ettirmektedir. Çocukların yetişkinlerle aynı yeteneklere sahip olmadıkları doğrudur ancak bu tahminler zaman zaman gençlerin zekâlarından kuşku duymakta ve bozuk bir çocuklaşmaya katkıda bulunmaktadır. Örneğin, çocukların şiddet içerikli çizgi filmlere verdikleri tepkiler üzerinde yapılan incelemeler,

Tatar'ın "komik şiddet" olarak tanımladığı genel heyecana ve aşırı görüntülere "misilleme şiddeti"ni kasti vahşiliğinden daha fazla tepki verdiklerini gösterir. Çocuklar kendi masallarını yazarken ikinci bahsedilen şiddet türünden kaçınma eğilimi gösterirler ve tüm karakterler için mutlu son yazarlar.²¹ Yetişkinler gibi çocuklar da, Michael Zuckerman'ın "duygu arayıcı" olarak tanımladığı güdüde saldırgan betimlemelerin yarattığı tahrik ve heyecandan zevk alırlar.²² Ebeveynler sık sık çocukların kendilerini televizyon ya da filmlerde şiddet uygulayan kişilerle özdeşleştirmeleri konusunda endişelenirler. Araştırma göstermiştir ki, çocukların yaklaşık yarısının kendilerini kurbanların yerine koymalarına rağmen çocuklar kendilerini şiddeti uygularken hayal etmezler.²³ Bir programın izlenmesini sınırlandırmaya yönelik teşebbüslerde bulunulursa çocukların isteklerinin artacağı yönündeki "yasak meyve" teorisi daha da az makuldür. 1970'lerde gerçekleştirilen çeşitli çalışmalar bu yaygın olarak kabul edilen teoriyi çürütmüştür.²⁴

Medyada Şiddetin Etkilerini Araştırmak

Kamu politikasını etkilemeye çalışan gruplar, iddiaları için "nesnel" araştırmanın ne kadar önemli olduğunu bilirler. Psikologlar ve diğer sosyal bilimciler, şiddet içerikli medyaya maruz kalmakla izleyiciler arasındaki belirli "etkiler" –saldırganlık, duyarsızlaşma ya da korku gibi– arasında bağ kurmaya çalışmaktadırlar. Bu, çoğunlukla çocuk ve yetişkinlerden oluşan gruplara şiddet içerikli film ya da videoların izletildiği ve ardından saldırganlıkla ilgili soruların sorulduğu laboratuvar araştırması çalışmalarını içerir. Bu bulgular, şiddet içermeyen medya izletilen bir kontrol grubununkilerle karşılaştırılır. Bazı araştırmacılar çalışma deneklerinin medya izledikten sonraki davranışlarını gözlemler ya da saldırgan davranışlarla (örneğin şişme bebeğe vurmak) karşılaşılabilir durumlar yaratırlar. Bu deneylerde şiddet içerikli medya izleyenler sık sık görece küçük ve kısa süreli saldırganlık eğilimleri gösterirler. Laboratuvar deneyleri araştırmacıların medyada şiddetin insanların ekranda gördüklerini

kendi hayatlarına yansıtmalarına neden olduğuna inanmalarına yol açmıştır. Peki bu nasıl işler? Psikolog Leonard Berkowitz'e göre, saldırgan davranışlar, şiddet içerikli medya izleyicileri bir betimlemede gördüklerini hatırlatan durumlar yaşadıklarında meydana gelir.²⁵ Başka bir psikolog Dolf Zillmann ise şiddet içerikli medyanın insanları sıradan davranışları şiddet davranışlarına dönüştürecek kadar heyecanlandırdığını öne sürer.²⁶

Diğer deneysel araştırmalar, laboratuvar dışında gerçekleştirilen anketleri ve veri analizlerini kullanır. Bunlardan daha ayrıntılı olanlar, tek bir izlemeyle neden-sonuç ilişkisi bulmaktan çok medyada şiddeti uzun süre izlemenin etkisini ölçmeye çalışırlar. "Yetiştirme" araştırması olarak nitelendirilen araştırmaya olan bu yönelme, medyanın etkilerinin ölçümü için daha doğal bir yaklaşım olarak görülür. Yetiştirme teorisini oluşturanlardan biri olan George Gerbner şunları yazar: "Televizyon, merkezi bir hikâye anlatma sistemidir. Draması, reklâmları, haberleri ve diğer programları, her eve görece tutarlı bir imgeler ve mesajlar sistemi getirir. Bu sistem, çocukluktan itibaren eskiden başka 'birincil kaynaklar'dan edinilen eğilim ve tercihleri yetiştirir."²⁷ Bunun ışığında, yetiştirme, "televizyon izlemenin izleyicinin sosyal gerçeklik anlayışına yaptığı katkılar"ı tanımlar.

Genel olarak bakıldığında, medyada şiddetin "bilimsel" olarak araştırılmasında iki büyük sorun vardır. Birinci sorun, karmaşık insan davranışları üzerinde çalışma yapmanın son derece zor olmasından kaynaklanır. Bir araştırmacının öncelikle davranışı nasıl ayıracağını, sonra da nedeninin bir tane mi yoksa birkaç tane mi olduğunu bulması gerekmektedir. İnsan şiddetini etkileyen pek çok unsur vardır: beyin kimyası, çevre, yetiştirilme tarzı, kültür ve çevresinde bulunan şartlar. Bu unsurlardan herhangi biri üzerinde çalışmak başlı başına bir zorluktur. Buna bir de insanların medyayı tüketme, yorumlama ve medyadan etkilenme yollarının karmaşıklığını ekleyin. İnsanlar yalnızca bir televizyon programını ya da bir deodorant reklâmını izleyip ardından robot gibi dışarı çıkarak bu deneyime göre davranmazlar. Aldıkları mesajdan zevk alırlar, onu değiştirirler, reddederler, görmezden gelirler, hatırlarlar ya da unuturlar. Bunun üzerinde nasıl çalışma yaparsınız?

İkinci sorun mantıkla alâkalıdır. Çoğu bilimsel araştırma, şiddet içerikli medya izlemekle davranışsal değişiklik arasında bir bağlantı olduğunu kanıtlamak için yola çıkar. Belki bir çalışma, *Doom* ve *King Kong* (ikisi de 2005 yapımı) filmlerini izleyen erkek çocuklarının oyuncaklarını kırmalarının daha muhtemel olduğunu gösterir. Filmleri izlemekle kırma eylemini yapmak arasında bir bağlantı vardır. Ama bu, çocukların filmler yüzünden tepki verdikleri anlamına gelmez. Belki davranışlarını filmin bir bölümü ya da dıştan gelen bir unsur etkilemiştir. Basit gibi görünen bu mantık sorunu, medyada şiddet konusunda yapılan bilimsel araştırmaların çoğunun peşini bırakmamıştır. İyi planlanmış araştırma çalışmaları, dış değişkenlerin bozucu etkilerinin bazılarını inkâr edebilir ancak bu tür çalışmalar pahalıdır ve zaman alır. Deneysel medyada şiddet araştırmalarının başlıca kategorileri, laboratuvar araştırmaları, saha çalışmaları ve boylamasına (uzun süreli) araştırmalardır.

Laboratuvar ve Saha Araştırmaları

Çoğu insan medyada şiddet bilimini düşününce akıllarına laboratuvar araştırmalarının bulguları gelir. Bu tür, en geniş araştırma kategorisidir ve neden-sonuç ilişkilerini en açık şekilde kanıtlayabilen araştırma türüdür. Görece hızlıdır ve saha araştırması, röportaj ya da araştırma deneklerinin uzun süreli izlenmesini kapsayan kapsamlı çalışmalardan daha ucuzdur. Tüm bu nedenlerle, medyada şiddet konusunda kesin cevaplar arayan gruplar tarafından laboratuvar deneylerinin deneysel bulguları istenir. Laboratuvar deneyleri, medyada şiddetin "etkiler" olarak adlandırılan alanının odağı konumundadır.

Genel olarak medyada şiddetin etkileri konusunda yapılan laboratuvar çalışmaları, şiddet içerikli malzemeyi izleyen katılımcılar arasındaki saldırgan davranışlarda küçük, kısa süreli artışlar olduğunu göstermiştir. 1960'larda O. I. Lovaas tarafından yürütülen eski ve sıkça başvurulmuş çalışmada, farklı özelliklere sahip çocuklara şiddet içeren ve içermeyen çizgi filmler izletildi.²⁹ Gruplardan birinde şiddet içerikli malzemeyi izleyen

çocuklar izleme eyleminin hemen ardından biraz daha fazla şiddetli tavır sergilediler. Başka bir grupta hem şiddet içeren hem de şiddet içermeyen filmlerin izleyicileri daha saldırgan hale geldiler. Çalışmanın daha sonra medyada şiddetin olumsuz etkilerini “kanıtladığı” yönünde halka yansıtılmasına rağmen filmlerin yarattığı etki görece küçüktü ve uzun sürmüyordu. C. W. Mueller ve E. Donnerstein tarafından yürütülen başka bir çalışmada, deneklere saldırgan, komik ya da yansız filmler izletildi ve ardından saldırgan davranma fırsatı sunuldu.³⁰ Saldırgan ya da komik filmleri izleyen katılımcılar yansız filmleri izleyenlerden daha saldırgandı. Ama bu örnekte saldırgan ve komik filmler arasında önemli bir fark bulunamadı ve bu gözlemcilerin saldırgan davranışın nedeninin, bir raporda belirtildiği üzere, heyecanlanmak ya da “tahrik” olabileceği sonucuna varmalarına yol açtı. Bu çalışmalar, saldırgan malzeme izlemenin etkileri konusunda kanıt sundukları söylenebileceği için medyada şiddet konusunda yapılan laboratuvar çalışmalarının çoğunu temsil ederler. Fakat bulgularının genel zayıflığı konusunda eleştirilmektedirler.

Medyada şiddet üzerine yapılan laboratuvar araştırmalarının en kapsamlı değerlendirmelerinden biri 1990’larda psikolog Jonathan L. Freedman tarafından yapıldı.³¹ Freedman’a göre Amerikan Tıp Birliği ve Amerikan Psikiyatri Akademisi gibi gruplar tarafından çok sayıda medyada şiddet çalışmasının –bazı yerlerde 1,000’den 3,500’e kadar değişir– kaynak olarak gösterilmesinin nedeni, Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü’nün 1980’lerde konuyla ilgili yaklaşık 2,500 *yayın* olduğuna dair raporu olabilir. Bu, deneysel çalışmaların sayısıyla mukayese edilebilecek bir rakam değildir. Freedman, çalışmaların sayısının gerçekten anlambilimsel bir mesele olabileceğini öne sürer. Yorucu bir incelemenin ardından Freedman medyada şiddetin “etkileri” konusundaki edebiyatın gerçekte 200 adet çeşitli bilimsel meşruluk seviyelerindeki çoğaltılmamış araştırmadan oluştuğunu tespit etti. Bu çalışmaların en güvenilirleri asgari bağlantıları belgeleyebiliyor ya da üzerinde çalışma yapılanlar arasında artırılmış saldırgan davranışlarla sonuçlanan “etkileri” izleyebiliyordu.

Çoğunlukla medyada şiddetin etkileri laboratuvar deneyleri yoluyla gösterilir ancak son yıllarda bu deneyler günlük izleme ortamlarına benzemeyen ortamlarda medyayı yabancılaştırdıkları için eleştirilmektedirler. Freedman, incelediği 87 laboratuvar deneyinden yüzde otuz yedisinin etki hipotezini desteklediğini, yüzde kırk birinin hipotezi çürüttüğünü ve yüzde yirmi ikisinin sonuçsuz olduğunu ileri sürer. Bu, bir bütün olarak araştırmanın medyada şiddetin saldırganlıkla bir *bağıntısı olmadığını* söylediği anlamına gelir. Şiddet içerikli medyayla saldırganlık arasındaki toplam pozitif bağıntının 0.1 ile 0.2 arasında olduğunu gösteren anket tekniklerini kullanan çalışmalar sonucunda da benzer belirsizlikler ortaya çıkmıştır. Bu demektir ki, çalışmalar ankete katılan insanlar tarafından ifade edilen saldırganlık oranının yalnızca yüzde 1-4'ü medyada şiddete yüklenebilir. İstatistikçiler bunu son derece zayıf bir bağıntı olarak göreceklere. Bu bulgular daha küçük örnekler kullanmaları açısından da tehlikelidir. Ayrıca, birçoğu da aynı bulgular ikinci bir çalışmada elde etmeye çalışıldığında başarısız olmuştur.³²

Son olarak laboratuvar araştırmalarıyla ilgili diğer birçok sorun vardır. Bunlardan en çok duyulanı laboratuvar deneyinin medyada şiddetin etkilerinin dikkat dağılması, sohbet ya da dış etkenler tarafından azaltılabileceği yerlerden son derece farklı bir ortamda yapılıyor olmasıdır. Ayrıca laboratuvar araştırmaları, "deneyci isteği"ne, yani araştırma deneklerinin deneyden ötürü kendilerinden belli bir davranışta bulunmaları beklendiği düşüncesine, karşı daha hassastır. Başka bir biçimde ifade etmek gerekirse, laboratuvar ortamının yapaylığı insanların normalde davrandıklarından daha farklı davranmalarına neden olur.

Saha deneyleri başka bir geniş etki kategorisini oluşturur ve laboratuardan daha doğal bir ortam sağladıkları için de genellikle kabul görürler. Ayrıca daha uzun süreli olurlar. Kitabın önsözünde bahsedildiği üzere, en meşhur saha çalışmalarından biri 1921'de, 625 erkek çocuğu inceleyen Feshbach ve Singer tarafından California ve New York'taki yedi yatılı okulda ve ıslah okulunda yürütüldü.³³ İki kurumda da, erkek çocukların yarıma yalnızca şiddet içerikli programlar, diğer yarıma da şiddet içermeyen programlar izlemelerine izin verilerek televizyona erişimleri altı hafta boyunca

kontrol altına alındı. Şaşırtıcı bir biçimde şiddet içerikli program grubundaki çocuklar, şiddet içermeyen program grubundan daha az şiddet davranışı –derste yaramazlık yapmak, dövüşmek ya da bir şeyler kırmak gibi– sergilediler. Şiddet içermeyen programları izleyen grubun sevdikleri şiddet içerikli programı izleyemedikleri için mutsuz oldukları ortaya çıktı. Pek çok saha deneyi şiddet izlemekle saldırgan davranış arasında bir ilişki olduğunu göstermişken Feshbach ve Singer’ın çalışması, saha araştırmasının en önemli kusurlarından birini işaret ettiği için önemini korur. Grupların doğal ortamlarında uzun süreler boyunca çalışma yapmak, araştırmacıların bulgularını bozabilecek dışsal etkenleri düzeltme yeteneklerini sınırlar. Bu vakada, araştırmacılar çocukların var olan tercihlerinin etkisini hesaba katmamışlardı – ve o tercihler çocukların çalışma protokolüne verdikleri tepkilere engel olup geri tepmiş olabilir.

Uzun Süreli Araştırmalar

Medyada şiddetin uzun süreli etkileri üzerine yapılan en önemli çalışma, 1960 ve 1982 arasında psikologlar Leonard D. Eron ile L. Rowell Huesmann tarafından gerçekleştirildi.³⁴ “22 Yıllık Çalışma” olarak anılan çalışmanın arkasında yatan düşünce, şiddet içerikli medyayla büyüyen çocuklarla bu tür malzemelere maruz kalmayan çocuklar arasındaki farkı görmektir. Bu yılların sonunda elde edilen bulgulara, saldırganlığın şiddet içerikli programlar izleyen kızlarda değil, erkeklerde görüldüğü ortaya çıktı. Eron ve Huesmann, bulgularını 1970’lerin Amerika Sağlık Dairesi Başkanlığı’na ve Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü’ne bildirdiler. Bulgularına “Araştırmalar göstermiştir ki, genç yaşta şiddet içerikli video programlarına maruz kalan çocuklar ileriki hayatlarında şiddete ve saldırganlığa bu programlara maruz kalmayanlardan daha çok eğilim gösterirler.” diye belirtilerek Kongre tarafından sonraki yıllarda V-çip zorunluluğunu getiren 1996 Telekomünikasyon Yasası’nda yer verildi.³⁵

2000’de Pulitzer ödüllü gazeteci Richard Rhodes, “Medyada Şiddet Efsanesi” adlı bir raporda medyada şiddet meselesini ele

aldı³⁶. Rhodes raporu hazırlarken Eron ve Huesmann gibi medyada şiddet alanının önemli kişileriyle görüştü ve bulgularının geçerliliğini sorgulayan eleştirmenlere yanıt vermelerini sağladı. Eron Rhodes'a, devlet görevlilerinin olumsuz etki bulmaları için araştırmacılara yaptığı baskılardan bahsetti – bilim adamlarının araştırmalarının izleme alışkanlıkları ve daha sonra açığa çıkan saldırganlık arasında bir bağ olduğunu kanıtladığı sonucuna varmadıklarını da belirtti. Yıllar sonunda yalnızca birkaç çocuğun alışkanlıklarını değiştirmiş ve çoğu da pek etkilenmemişti. Daha sonra Huesmann, o kadar coşkunluk yaratan ve kanun çıkarılmasıyla sonuçlanan çalışmadaki "kanıt"ı bir avuç dolusu çocuktan kaynaklandığını ve kendisinin ve çalışma arkadaşlarının medyanın tek başına anti-sosyal davranışın nedeni olabileceğini hiçbir zaman düşünmediklerini itiraf etti. Rhodes'm iddiasına göre, Huesmann "bulgularını kasten yanlış sunmuştu." Huesmann, "ilk zamanlarda şiddet izlemekle daha sonraki suçlar" arasında güçlü bir ilişki olduğunu öne sürmüştür. Ancak bu sonucu, çocuklarla aynı aksiyon programlarını izleyen 145 yetişkin erkek arasından yalnızca üç vakaya dayanıyordu.

"Sahte şiddetin insanları vahşi yaptığına dair hiçbir kanıt yoktur ve sahte şiddetin onları daha sakin yaptığına dair birkaç kanıt vardır." sonucuna varır Rhodes.³⁷ Rhodes ayrıca çalışmaları, kanun koyucular ve medyada şiddetin sınırlandırılmasını destekleyen diğerleri tarafından sık sık kullanılan başka bir bilim adamı olan Brandon Centerwall'ın eserini de eleştirir.³⁸ Araştırması Senato Adli Kurulu'nun 1999'da çıkardığı "Çocuklar, Şiddet ve Medya: Ebeveynler ve Politikacılar için Rapor" adlı raporunun dayanak noktası olan psikiyatrist Centerwall televizyonun gelmesiyle şiddet suçu oranının ikiye katlandığını iddia eder. Rhodes, televizyonu takip eden yıllarda Avrupa ve Japonya'daki şiddet suçu oranlarının ya aynı kaldığını ya da düştüğünü gösteren kanıtları aktarır. Centerwall'ın teorisinin, devam eden ve hatta artan medya izleme oranlarına rağmen düşen Amerikan suç oranlarıyla çeliştiğini iddia eder.

İçerik Analizi

İçerik analizi yoluyla bilim de medyada şiddete uygulanmıştır. 1998'de Ulusal Televizyon Şiddet Çalışması (NTVS) radyo-televizyon programlarının yüzde altmışının şiddetin bir çeşidini içerdiğini saptadı. Önde gelen araştırma üniversitelerinden oluşan bir konsorsiyum tarafından yürütülen ve 10000 saat boyunca çeşitli yayın ve kablo kaynaklarında gösterilen şiddeti sayıya dökmek için 300 kişiyi görevlendiren NTVS, televizyon programcılığını incelemek için o zamana kadar yapılan en büyük çabaydı. Kongre tarafından oluşturulan çalışma, "televizyon şiddeti"nin çok büyük, karmaşık ve çoğunlukla da yanlış tanımlanmış bir konu olduğunu söylüyordu. Televizyon şiddetinin çeşitli şekillerini ve içeriklerini sınıflandırma çabalarının yanı sıra, çalışma şiddet içerikli medyayı izlemenin üç geniş ve yaygın olarak kabul edilen "riskleri"ni belirlerdi: "saldırgan tavır ve davranışlar öğrenmek, şiddete karşı duyarsızlaşmak ve şiddet kurbanı olmak konusunda gittikçe artan korku."⁴⁰

AMA, APA ve AACAP tarafından yayınlanan rapor ve açıklamalar gibi NTVS de daha önceden var olan araştırmalara dayanıyordu. Medyada şiddet ve toplumda sahnelenmesi arasında açık bir nedensel bağlantı olduğunu öne süren NTVS, "binlerce çalışma şiddet ile saldırgan davranış arasında bağlantı olduğunu kanıtlanmıştır" şeklinde beyanda bulundu.⁴¹ Profesyonel kuruluşların NTVS raporları ve açıklamaları üzerinde yaptığı yakından incelemeler, bunlardan hiçbirinin "nedensel hipotez" üzerinde gerçek bir çalışma yapmadığını ortaya çıkarır. Yalnızca doğru olmaları gerektiğini farz edip bu inancı dayanarak çalışmaya başlamışlardı. NTVS araştırmacılarına göre televizyonun davranışları etkilediği mantığı basit ve açıktır: "Bu terim üzerine milyar dolarlık bir reklâm endüstrisi inşa edilmiştir."⁴²

Nedensellik hipotezinin incelenmeden kabul edilmesine rağmen NTVS, televizyon şiddetinin birçok çeşidini açıklaması, şiddetin meydana geldiği içeriğe vurgu yapması ve medyada şiddetin sosyal etkisini açıkça ifade etme konusunda sınırlama getirmesi açısından medyada şiddet söylemine büyük bir katkı sağlamıştır. Geleneksel kanıyla ters düşen NTVS şunları belirtmiştir:

Televizyondaki şiddetin saldırgan tavır ve davranışların pekişmesine yol açması gerekmez. Şiddetin sonuçları gösterilirse, şiddetin pişman olunacak ve cezalandırılacak bir şey olduğu gösterilirse, şiddeti uygulayanlar yüceltilmezse, şiddet eylemi haklı olarak görülmezse, eğer genel olarak şiddet olumsuz bir şekilde gösterilirse, şiddet tasviri olumsuz sonuçlar yaratmayabilir.⁴³

İnsan, büyük bir ulusal çalışmadaki mantıklı görünen bu yorumdan medyada şiddet alanının bir tür görüş birliğine doğru gittiği izlenimine kapılabilir. Ama durum öyle değildir. Sorun şu ki medya üzerine çalışmalar yapan pek çok akademisyen, ne kadar dikkatli dile getirilirse getirilsin, etki iddiasını kabul etmez. Bu açıklamanın tartışma hakkında dengeli bir anlatım sunması beklenen *III Effects: The Media/Violence Debate* kitabının ilk sayfasında olduğunu düşünün.⁴⁴ "Şiddet içerikli medyanın' muhtemel 'etkileri' hakkındaki iddialar sadece yanlış olmakla kalmaz aynı zamanda delice olanlardan kötü niyetli olanlara kadar değişiklik gösterir."⁴⁵ diye yazar Martin Barker ve Julian Petley. Medyada şiddet hakkındaki soruların "yüzyıllar boyunca insan hastalıklarının, domuz ölümlerinin, şimşeklerin ve bereketsiz mahsullerin büyücülükle ilgili olup olmadığını soranlarla aynı durumda" olduklarını da eklerler.⁴⁶ Medya akademisyenleri tarafından yazılan pek çok diğer eser gibi *III Effects* de deneysel etki araştırmasının kusurlarını suçlu bulurken bu tür malzemelerin getirdiği yararları ve "zevkleri" mest olarak anlatır.

Sonra etki iddialarının abartıldığını ve politika tarafından teşvik edildiğini iddia eden eğlence endüstrisi gelir. 1968'de Amerika Sinema Birliği'nin (MPAA) başkanı Jack Valenti kongre tarafından kurulan "Ulusal Şiddetin Nedenleri ve Önlenmesi Komisyonu"ndan önce yaptığı açıklamada şiddetin film yapımının kaçınılmaz ve gerekli bir parçası olduğunu belirtmişti: "Şiddet, tüm drama tarihi boyunca yaygın bir malzeme olmuştur. Bunu söylemeye gerek bile yok. Dramanın doğası uzlaşmazlıktır."⁴⁷ Medya holdingleri yalnızca izleyicilerin görmek istediklerini verdiklerini öne sürerler. Eğer talep az olsaydı programcılık

değişirdi. Elbette içeriğin izleyici tarafından belirlendiği iddiası, içeriğin izleyicilerin düşüncesini etkilediği yönündeki etki görüşünün tam karşıtıdır. Ancak her ikisi de sadece iki değiş-tokuş türünü kapsamakla kalmaz aynı zamanda anlatım türü, program formatı ve izleyici türü, yapım teknolojileri ve gönderi mekanizmalarının etkilediği bir iletişim sürecinin ayrı unsurlarıdır.

Son olarak bir bağıntı bir nedenle aynı şey değildir. O sadece bir ilişkilendirmedir. Medyada şiddetin saldırganlıkla olan bağıntısı yalnızca saldırgan insanların şiddet içerikli medyayı tercih ettiği anlamına gelebilir. Son yirmi yılda meydana gelen okul katliamlarına karışan genç adamların birçoğu şiddet içerikli bir diyetin ötesinde bazı özellikler paylaşmaktadır. Saldırganlık, etiyolojisi çok çeşitli psikolojik, sosyal ve şartlarla ilgili etkenleri içeren son derece karmaşık bir olgudur. Medya gibi aynı derecede karmaşık bir konuyla ilişkisi olan saldırganlığı "ölçmek" inanılmaz derecede zordur. Birçok kişi bunun imkânsız bir iş olduğunu savunur. En iyi ihtimalle, deneysel bilim medyada şiddeti bir nebze anlamamızı sağlayabilir.

Profesörlerin Savaşı

Medyada şiddet sorusunda ortak görüş elde edilmesinde karşılaşılan sorunun bir parçası, mantıklı bir endişeyle başlayıp yaygara koparan çılgın bir halkla sonuçlanan, önceki bölümlerde bahsettiğimiz, histeri döngüsüdür. Endişeli ebeveynler ve çocuk savunucuları, oya aç politikacılar ve reytingin yönlendirdiği haber medyası, akademik "uzmanlara" kendilerine medyada şiddete karşı mühimmat sağlamaları konusunda baskı yapmaktadırlar. Diğer taraftan, eğlence endüstrisi, özgürlük yanlıları ve konuşma özgürlüğü savunucuları daha fazla şiddet içeren medyanın haklı gösterilmesini istemektedirler. Ancak akademik araştırma dünyası, kendilerine kitap anlaşmaları, imtiyaz ya da yalnızca görevde kalmalarını sağlamak için çaresizce ürün satmak isteyen birçok satıcıyla birlikte başka bir pazardır. Bu baskı, araştırmacıları işleri için etkileyici iddialarda bulunmaya ve bazen de bulguların önemini abartmaya yöneltir.

Medyada şiddet karşıtı taraf son zamanlara kadar dikkatin çoğunu üzerlerine çekmiştir. Sonuçta, kendilerini sattırmak için her zamankinden daha çarpıcı kan görüntülerini kullanan film, televizyon programı ve oyunların gittikçe büyüyen bendinden etkilenecek olan çocukları hakkında endişeleniyorlar diye ebeveynleri kim suçlayabilir ki? Aileye yönelik kuruluşlar, milletvekilleri, dini örgütler, akıl sağlığı uzmanları ve emniyet teşkilatı, medyadaki tüm şiddetin insanların saldırganlığıyla bir bağlantısı olması gerektiği konusundaki sağduyu mantığına dayanan cevaplar aradılar. Davranış psikologlarının medyanın olumsuz “etki”lerini kanıtlayabileceği umuduyla bilim camiasına başvurdular. Birçoğu kariyerlerini davranışsal bileşenlere sahip benzer toplum sağlığı meseleleri –bağımlılık ve suç gibi– üzerinde çalışarak geçiren sosyal bilimler dallarının saygın üyeleri medyada şiddet hakkında niceliksel veriler bulmaya adanmış bir alana sahiptir. Bununla birlikte, bulgular karıştırılmıştır ve tek başına medyada şiddetin suçun ya da saldırganlığın temel nedeni olduğunu göstermemiştir. Maalesef, araştırma bazen meseleye daha farklı bir boyut kazandırmaktan çok sosyal bir sorun için günah keçisi aramakla ilgilenen ve bilim adamı olmayan insanlar tarafından yorumlanmıştır. Manşetleri oluşturan, insanların talk-show programlarına katılmalarını sağlayan ve seçmenleri tatmin eden bu duygusallaştırılmış korku yaratma çeşididir. Ama bunun bir bedeli vardır. Medyada şiddet karşıtı kalabalığın acı konuşmaları, ılımlı gözlemcileri uzaklaştırır ve meraklı çocukları malzemenin kendileri için zararlı olduğuna asla ikna edemeyecek olan beyhude bir “sadece hayır de” yaklaşımının ötesine bakarak soruna yardım edebilecek olanlar dâhil, diğer bakış açılarını da bastırır. Sadece hayır de yaklaşımı ayrıca bu yaklaşımı bir sansür önerisi olarak gören yapımcıların ve konuşma özgürlüğü savunucularının canını sıkar.

Medyada şiddet karşıtı taraf (onlar için daha iyi bir isim bulunamadı), eğlence endüstrisinin şiddet malzemelerinin satışında çok kâr elde eden pazarını haklı göstermekteki açık menfaatlerinden dolayı bir tür şaşkınlık yaşamaktadır. Şiddet içerikli medya yapımcılarının onları kurtaran işaretleme sistemlerini destekleyerek sorumluluğu satıcılara ve tüketicilere

yüklemeye çalışmalarının nedeni budur. Amerikan ekonomisindeki büyük rolleri nedeniyle eğlence yapımcıları istediklerini yaptırmaktadır ve satabildikleri kadar çok şiddet malzemesi kullanmalarına izin verilmektedir. Bu durumu cinsel içeriği haklı göstermek için de kullanırlar. Medyada şiddet karşıtı grupların çabaları, piyasanın insanların istedikleri konusundaki nihai belirleyici olduğunu söyleyen ekonomik muhafazakârların iddiaları tarafından kısmen engellenmektedir. Muhalefet ortaya çıkmış ve liberallerden de siyasi baskı gelmiştir, özellikle de yapımcıların konuşma özgürlüğü haklarını savunmak için tartışmaya katılan insan hakları grupları arasında. Akademik taraftaysa, beşeri bilimlerin aydınları ilk başta şiddet içerikli kitle eğlencesinin insanları en ilkel saldırgan içgüdülerine boyun eğmeye teşvik ettiğini iddia ediyorlardı. Aşırı uçtakiler, ticari medya sisteminin insanları ürünleri almaya ikna etme mekanizması olduğunu iddia ediyorlardı. Sonuçta reklâm endüstrisi yalnızca bu önermeye dayanıyordu. Sonraları izleyici çalışmaları ve medya araştırmaları yapan akademisyenler insanların düşüncelerinin bağımsız olduğunu ve genellikle medyada şiddetten çok da fazla etkilenmediklerini tespit ettiler. Bu akademisyenler, insanların medyayı izlerken oldukça eleştirel olabildiklerini ve izledikleri şeylerden hayatlarını geliştirecek ve daha çok tatmin olmalarına yardımcı olacak fikirler edindiklerini öne sürdüler.

Böylece medyada şiddet tartışmasındaki karşıt kamplar hem medyada şiddetin etkileri konusunda ayrılıyorlar hem de soruna çok farklı açılardan yaklaşıyorlardı. Her gün asi çocukların ve sapkın gençlerin neden olduğu zorluklarla uğraşmak zorunda kalan anne-babalar, öğretmenler ve psikologlardan oluşan medya karşıtı taraf, şiddet içerikli filmlerin nasıl işlediği ve insanların onları neden sevdiği konusunda tartışmayı seven şiddet içerikli medya yapımcılarının ve akademisyenlerin şiddetin verebileceği zararı gerçekten umursamadıklarını düşünüyordu. Medya çalışanları, konuşma özgürlüğü savunucuları ve film çalışmaları profesörlerinin oluşturduğu medyada şiddet yanlısı grup ise, karşı tarafın medyanın olumsuz etkilerini abarttığını ve aslında başka nedenleri olan bir sürü sorun için medyayı suç-

ladıklarını düşünüyordu. Bu, garip bir ayrılık yarattı. Sonunda medyada şiddet karşıtı taraf sözünü geçirdi ve meclis V-çip düzenlemesini oylayarak oyunlara ve internete sınırlamalar getirmeye çalıştı. Yapımcılar, insanları koruyor gibi görünen gönüllü işaretlemeler kullanmaya başladı. Bu savaştan herkes bir şeyler almış görünüyordu. Ama aslında hiçbir şey değişmedi.

Savaş 2000'e gelindiğinde bir yayın dalgasıyla daha da kızıştı: David Buckingham'ın *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media* (Çocukluğun Ölümünden Sonra: Elektronik Medya Çağında Büyümek) David Gaultlett ve Anette Hill'in *TV Living: Television, Culture, and Everyday Life* (TV Yaşamı: Televizyon, Kültür ve Günlük Yaşam), Jib Fowles'ın *The Case for Media Violence* (Medyada Şiddet Meselesi), Richard Rhodes'un "Medyada Şiddet Efsanesi" adlı makalesi ve Jonathan Freedman'ın *Media Violence and Aggression: Assessing the Scientific Evidence* (Medyada Şiddet ve Saldırganlık: Bilimsel Kanıtları Değerlendirme) adlı kitabı.⁴⁸ Medyada şiddet karşıtı iddialarla konuya eğilen birkaç kitap vardı ama çoğu egemen medyada şiddet topluluğu tarafından eğlence endüstrisini kötölemek için yapılan akademik saçmalıklar ya da numaralar oldukları gerekçesiyle reddedildi. Medyanın korku yaratıcısı ve günah keçisi olduğunu açığa çıkaran Henry Giroux, Barry Glassner, Jeffrey Goldstein, Henry Jenkins, Mike Males ve Vivian Sobchack gibi medya ve kültürel çalışma akademisyenlerinin dikkatini çeken başka yazılar bağlamında güvenilir bilim adamları tarafından hazırlanan yeni yayınlar da çıktı.⁴⁹

Bu eser ise, tarih boyunca insan kültürlerini Batı medeniyetinin ve ataerkil otoritenin standartlarına göre ölçmüş olan antropoloji, eğitim ve sosyolojideki dar akademik geleneklerin sorgulanmasını sağlayan daha geniş disiplinler arası hareketlere dayanıyordu. Antropolojide zıt bakış açılarına sahip genç bilim adamları, "diğer" kültürleri ilkel ve aşağı gören Avrupalı ve Amerikalı bilim adamlarının sömürgeci gündemlerine karşı geldiler. Eğitimde, liberal reformcular, bilginin daima öğretmenenden öğrenciye geçtiğini söyleyen hiyerarşileri sorguladılar. Sosyolojideyse, reformcular konuyu "normal" denecek standart tanımlamalarla ele aldılar.

2000'de yayınlanan kitapların sayısı tepkisel belagat, hatalı araştırmalar ve yasal bilimsel çalışmaların çarpıtılmış anlatımlarının hâkim olduğu medyada şiddet hakkındaki bir konuşmada dengeyi sağlamaya çalışan ve gittikçe artan bir akademik görüş birliği olduğunu gösteriyordu. Buckingham anne-baba ve çocuk gruplarının şiddet içerikli medya tehditleriyle kandırıldıklarını ortaya çıkardı, Gauntlett ve Fowles mantıksal hatalara ve önyargılara işaret ederek medyada şiddet karşıtı iddiaları başka boyutlara taşıdı, Rhodes, medyada şiddet tartışmasında önde gelen bilimsel figürlerin izini sürüp bulgularının abartıldığını ya da yanlış ifade edildiğini belgelendirdi. Freedman, deneysel kanıtları araştırdı ve çoğu bilim dalının medyada şiddet karşıtı davayı kanıtlamakta başarısız olduğunu ortaya çıkardı. Kısa bir süre sonra, saygıdeğer beşeri bilimler profesörleri ve aydınları, şiddet içerikli film ya da oyunları suçlamalarından vazgeçmelerini rica eden mektup ve dilekçelerle AMA ve ACAP gibi grupların kapısına dizildiler.

Sonra 11 Eylül geldi. O sabah, insan iletişim tarihindeki en görülmeye değer medyada şiddet görüntüsüne tanıklık etti. Bu olay, şiddetin kaydedildiği ve anlaşıldığı kayıtları pek çok şekilde sonsuza kadar sıfırladı. Ama diğer şekillerde 11 Eylül'e medyada verilen yer, çoğu insana çok tanıdık gelen şiddeti görme şekillerinin yalnızca bir benzeriydi. Farklıydı çünkü bu olağanüstü olay gerçekten meydana gelmişti ama garip bir biçimde tanıdıktı çünkü haberlerin uzunluğunun "tıpkı bir film gibi" olduğu anlaşılıyordu. Sonraki yıllar, medyada şiddet savaşında bir *yatışma* dönemi oldu. 11 Eylül'den sonra bir süre, böyle muazzam bir ulusal sarsıntının ardından şiddet içerikli televizyon programları ya da oyuncaklardan bahsetmek yersiz geliyordu. Hatta eğlence endüstrisi, ulus beklerken, endişeliyken ve yas tutarken duyarsız görünebilecek *Ölümüne Takip* (2002) gibi bazı filmleri ve oyunların çıkışını erteledi. Ama çok geçmeden ulusal terörizm saplantısı karşı konulamayacak kadar dayanılmaz hale geldi. Casusluk, terör saldırıları ve hatta düşman askerlere işkenceyi gösteren *Alias*, 24, ve *Sleeper Cell* gibi televizyon programları çıkmaya başladı. Gus Van Sant'ın *Fil'i* (2003) gibi eserlerle kıyamet ve okul katliamı filmlerinin yapımı hızlandı. 2003'e ge-

lindiğinde ulusun en sevdiği bilgisayar oyunu, oyuncuların bir Ortadoğu muharebe bölgesinde taraf seçebildiği *Counterstrike*'tı. 2005'te halkın medyada şiddet konusundaki endişesi, o yıl piyasaya hâkim olan iki bilgisayar oyunuyla ilgili gençlerin karıştığı şiddet ve dava vakaları arttı. Söz konusu oyunlar, Sony PlayStation formatlı *Grand Theft Auto: San Andreas* ve onun baş rakibi Microsoft X-box formatlı *Halo 2* idi. Ardından Çinli, Japon, Koreli ve Amerikalı ajanları yarıştıran *Splinter Cell: Chaos Theory* (2005) geliyordu. Bu arada, yeni şiddet içerikli televizyon ve film yayınları ortaya çıkmaya devam ediyordu. Film, medya ve kültürel çalışma toplulukları gelişmekte olan bu şekilleri değerlendirmeye devam etmektedir, ama bu çoğunlukla kamu görüşü radarı altında olur.

Film ve Medya Çalışmaları

Hiçbir şey, bilimsel medya şiddetinin "etkileri" alanından, film, medya ve kültürel çalışmalardan oluşan yeni disiplinler arası konuların olduğu kadar uzak olamaz. Fakat bu alanlar 1970'lerde ve 1980'lerde ortaya çıkmadan önce, medyada şiddet konusunda kafa yoran tartışmasız en geniş grup, her zaman üniversite fakültelerinin büyük bölümünü oluşturan İngilizce profesörleriydi. İngilizce bölümleri, temel yazma öğrenimi ihtiyaçlarını gidermek için kahramanlık, aşk, ihtiras, çelişki, suç ve savaş hikâyelerini inceleyen tezler yazmış olan yüz binlerce doktora öğrencisini bir üst seviyeye taşıdı. Bununla ilgili bir gelişme olarak 1960'larda büyük oranda yazmayı ve eleştirel analizi öğretmek için filmleri kullanan İngilizce bölümleri içerisinde film çalışmaları ortaya çıktı. Çoğunlukla filmi tartışmaya duyulan ilgi, kampüslerde daha sonralarda gelişerek film programlarına ve bölümlerine dönüşecek olan gayri resmi sinema topluluklarının kurulmasına yol açtı. Televizyon ve filmlerin sosyal bilimlerde benzer şekilde kullanılması da daha çok medyanın makine bilimiyle ilgilenen iletişim çalışmaları programlarının geliştirilmesine yol açacaktı. Bu hareketli görüntü disiplinleri pek çok örnekte, özellikle de yapıma hitap ettiklerinde, bir nok-

tada birleşiyor ya da çakışıyordu. Kırk yıldır filmlerin, televizyonun ve ilgili medyanın yorumlanması ve analizi için güçlü bir akademik araç bulunmaktadır – görsel medyanın nasıl çalıştığına ve izleyicilerin onu nasıl aldığına hitap eden kapsamlı bir teorik edebiyat ile.

Ana medyadaki filmler ve televizyon programları hakkındaki tartışma, genellikle radyo haberlerindeki kısa geçişlere ya da ünlülerin söyleşi programlarında reklâm amaçlı görünmelerine bağlı olan gösterinin arkasındaki fikrin basit bir açıklamasıyla sınırlıdır. Film eleştirileri çoğunlukla bu açıklayıcı malzemenin genişletilmiş bir halinden çok daha fazlasıdır ve öncelikle gazeteler ve internet haber programları tarafından bilgi ya da reklâm olarak taşınır. Film ve medya çalışmaları disiplini ilk dönemlerinde, İngilizce alanında kullanılan edebi çalışmaların geleneksel araçlarıyla bu filmlere uygulanan bilgisel yaklaşımla yakından ilişkiliydi. İlk film çalışmaları, filmlerin izleyicileri hikâyenin içine çekmek, beklentilerini şekillendirmek ve tatmin edici sonuçlar sunmak için konuyu, temayı, karakter gelişimini ve film tekniklerini kullanım şekillerine odaklanıyordu. Günümüz yazılı basın ve televizyon eleştirmenlerinin birçoğu filmleri hâlâ bu açılardan tartışır. Film çalışması daha ciddileşince tartışmanın içine, çoğunlukla "otör" eleştiri olarak adlandırılan bireysel ifade tarzlarına bakılan aktör ve yönetmenlerin oynadığı roller de girmeye başladı.

Bu, filmlerin kendi kural ve formülleriyle hareket eden biçimsel türlere –drama, komedi ve aksiyon gibi– ayrılabilmesinin fark edilmesine paralel düşer. Örneğin, sessiz film döneminden sonra yapılan komediler güldürü etkilerini yükseltmek ve izleyicilerin heyecanını devamlı kılmak için kullanılan şiddet için bazı eğilimler geliştirdiler. Vodvil türünün tekniklerini alan ilk komedi filmleri, hikâyelerini daha heyecanlı ve "komik" hale getirmek için kavgâ, felaket ve yıkımla doluydu. İlk filmlerin izleyicilerinin beklediği şiddet manzaralarını yaratmak için özel efekt teknolojileri ortaya çıktı. Charlie Chaplin, Harold Lloyd ve Buster Keaton'ın komedi tarzları izleyicilerin kolaylıkla anlayabileceği ve takip edebileceği basit düşüşler, çarpışmalar, kazalar ve diğer talihsizliklere ağırlık veriyordu. Benzer fiziksel görsel

güldürü ilkeleri günümüzde de *Kampüs'te Şenlik'ten* (*Animal House*, 1978) *Eski Süper Sevgilim'e* (2006) kadar gençlik filmlerinde ve *Bak Şu Köpeğe* (2006) ve *Canavar Ev* (2006) gibi aile komedilerinde bizimledir.

Suç, şiddetin etkilediği başka bir büyük türdür. Filmlerin icadından önce insanlar ucuz romanlar ve ucuz kâğıda basılmış polis ve hırsız hikâyelerini satın alıyorlardı. İzleyiciler, hikâyelerin çözülürken ve suçluların izini süren polislerin görüntülerini seyrederken kendilerini onların yerine koyarak büyük heyecan duyuyorlardı. Yirminci yüzyılın başlarında halk, suç hikâyelerinin sebep olabileceği zararlar hakkında endişelenmeye başladı. Bu röntgencilik türü insanlar için iyi miydi? Çocuklar polisleri taklit eder miydi ya da suçluları kahraman olarak görür müydü? 1920'lerde ve 1930'larda filmler bir kitle eğlence aracı olarak gelişirken Kükreyen Yirmiler'de ve Yasak yıllarında gerçek suç ve çete işlerini kurgusal bir biçimde yücelten suç ve gangster filmleri büyük ölçüde popüler hale geldi. Film endüstrisinde yapılacak bir kısıtlamayı önceden sezen MPDDA, 1972'de kriminoloji, psikoloji ve psikiyatri alanının önde gelen otoritelerini gangster filmlerinin izleyiciler üzerindeki etkileri konusunda bir rapor hazırlamakla görevlendirdi. Aynı yıl dağıtılan "Suç ve Film" başlıklı bir raporda psikiyatrist Carleton Simon şunları söylüyordu:

Yasal herhangi bir suç melodramının, herhangi bir detektif hikâyesinin ya da yeraltı dünyasındaki karakterlerle ilgili herhangi bir filmin, suç davranışının tek tetikleyicisi ya da nedeni olduğuna inanmıyorum... bir sürü tıbbi ve psikolojik gözlem, film izlemenin kişinin hareket standardıyla bağdaşmayan bir şekilde davranması için etkili bir dürtü olma olasılığına karşındır.⁵⁰

1930'larm gangster filmleri sosyal bir boşlukta ortaya çıkmamıştır. Birçok eleştirmen bu filmlerin popülerliğini, kişinin parayı ve malı suça yönelecek, bir gangster olacak ve sonunda şiddet yoluyla adalete teslim edilecek kadar çok istemesinin sonuçları hakkındaki ahlaki hikâyeler olarak taşıdıkları işleve bağlıyordu. Bu bakımdan, bu çağ boyunca filmlerin içeriğini düzenlemek

amacıyla yürürlüğe konulan MPPDA Yapım Kanunu, suç eylemleri "asla kanun ve adalet karşısında suça sempati kazandıracak ya da diğerlerini taklit etme isteği yaratacak şekilde sunulmamalıdır" şeklinde bir emir vermiştir.⁵¹

Bu ilkeler sonraki yıllarda film ve televizyon suç hikâyeleri için bir model yaratmış oldular. Halkın şiddete olan açlığının neden her zaman doğal görüldüğünün ve ekrandaki şiddetin neden bu kadar tatmin edici olduğunun açıklanmasına yardımcı olurlar. Suç filmleri, çoğunlukla, içinde kaçınılmaz sonuçları olan ezeli rekabete gömülmüş kahramanlarla düşmanların olduğu klasik iyi-kötü masallarından pek farklı değildir. Bazı terorisyenler bu tür hikâyelerin, tıpkı Bunalım yıllarında gangster filmlerinin çoğalması gibi, ulus bir bunalım dönemi yaşarken rahatlama sağladığına ve Amerika'da popüler olduğuna inanıyorlar. Bazen, Vietnam Savaşı doruk noktasındayken çıkan ve birçok izleyicinin kendiyle özdeşleştirdiği romantik bir suçlu çiftin anlatıldığı *Bonnie ve Clyde*'da (1967) olduğu gibi iyi adamlarla kötü adamların rolleri değişir. 1960'larda Yapım Kanunu'nun kaldırılmasıyla birlikte Hollywood, şiddet suçlarını çekici hale getiren filmlerle risk almaya başladı. Örnekler, *Baba* (1972, 1974, 1990) ve *Rambo*'dan (1982, 1985, 1988) *Oceans 12* (2004), *Cehennem Çiçeği* (*The Black Dahlia*, 2006) ve *Déjà Vu* (2006) gibi daha yakın tarihli filmlere kadar değişmektedir. *Thelma ve Louise* (1991) ve *Guncrazy* (1992) gibi birkaç istisna film dışında bu filmlerin çoğunda erkekler sert adamı oynar.

Suç hikâyeleri filmlerde, televizyonda ve bilgisayar oyunlarında popülerliğini büyük oranda sürdürmektedir. *Kojak*, *Columbo*, *Baretta*, *Magnum P.I.*, *Mannix* ve daha yakın tarihli olan *Monk* gibi özel detektiflerin konu alındığı televizyon dizileri ahlaki hikâyeler anlatırlar ve izleyiciler kendilerini hafiyenin tanıdık gelen kişiliğiyle özdeşleştirirler. *Law and Order*, *Homicide*, *Cold Case*, *The Shield* ve *CSI* gibi topluluk dizileri anlatımlarına, daha büyük bir karışıklık yaratan çoklu anlatıcı boyutunu katmıştır. İyi polis ya da detektifler suçlulara karşı şiddet uygularken izleyici, şiddet gerekli görüldüğü ve haklı gösterildiği için bir tür tatmin yaşar. Bu, kendi adına şiddet uygulanmasına müsaade ettiği kişilerin saldırganlığına karşı daha geniş bir sosyal onayı des-

tekler. Benzer bir yaklaşımla şiddetin büyük oranda kullanıldığı savaş filmlerini izleyenler bundan keyif alırlar. Suç işleyenler ya da düşmanlar devamlı belli bir sosyal sınıfın, ırkın ya da ulusun insanları olarak gösterildiğinde suç ve savaş programları eleştiri almaktadır. Zaman zaman bu, II. Dünya Savaşı esnasında Japon ve Alman "düşman"ların olumsuz örneklerle gösterildiği gibi, kasıtlı olarak yapılmaktadır. Daha yakın zamanlarda *Cops* gibi realite programlarındaki "canlı" kovalamaca ya da tutuklama görüntülerinde sık sık işçi sınıfı, Afrikalı Amerikalı ya da Latin insanlarına yer verilmektedir. Suçu bağlam dışında gösterdikleri, insanların neden yasayı çiğnediklerini ya da hareketlerinin kendilerine ve kurbanlarına olan uzun süreli sonuçlarını pek hesaba katmadıkları için polis dramları da eleştiri almaktadır.

Şiddet içerikli hikâyelerdeki klasik uzlaşmazlıklar, ilk kez sinemanın ilk günlerinde ortaya çıkan Amerikan kovboy filmi türünde daha çizgi film benzeri bir hal almıştı. Kovboy filmleri iki temel alanda diğerlerinden farklı bir kategoridir: Amerikan sınırını tasvir etmeleri ve erkek kimliğini ele alışları. Kovboy filmleri, sinema *Hell's Hinges* (1916) ve *Straight Shooting* (1917) gibi filmlerle halkın ilgisini çekmeye başladığı zamanlarda çıkmıştır. Gangster filmleri gibi, kovboy filmleri de 1920'lerde ve 1930'larda *Altına Hücum* (1925) ve *The Virginian* (1929), *Way Out West* (1938) ve *Posta Arabası* (1939) ve onları takip eden klasikler *Kahraman Şerif* (*High Noon*, 1939), *Çöl Aslanı* (*The Searchers*, 1956) ve *Rio Bravo* (1959) gibi filmlerle zirveye çıktı.

Bu tür filmler Amerikan sınırını ilkel yerliler, öncü yerleşimciler ve ölümcül suçluların yaşadığı sömürge altındaki bir ütöpik vaat ve anarşist kanunsuzluk yabanı olarak betimliyordu. Toprakların, kadınların itaatkâr (çoğunlukla da kurban) eşler ya da hayat kadınları olarak hizmet ettiği kurallara uymayan kanun adamları, eli silahlı siviller ya da askerler tarafından ehlileştirilmesi gerekiyordu. Irk ve cinsiyet ayrımcılığı, sonraki yıllardaki kovboy filmi türünde ve de *Maskeli Süvari* (*The Lone Ranger*), *The Rifleman* ve *Bonanza*'dan daha sonraki yıllarda çekilen *Vahşi Batı* (*The Wild Wild West*), *Küçük Ev* (*Little House on the Prairie*) ve HBO dizisi *Deadwood* 'a kadar birçok televizyon dizisinin ana konusu olmaya devam etmiştir.

Erkek kimliği, kıraç yeni topraklarda, çoğunlukla dışardan bir destek olmadan, korunmak için sert bir ahlaki düzenin içinde çalışan şiddet dolu ve duygusal olarak ilgisiz bir kişi görüntüsüne odaklanıyordu. Soluk benizli iyi adamlar soluk benizli kötü adamlarla savaşıyor ve iki taraf da çoğunlukla kendilerini yerli halkla ya da Meksikalılarla karşı karşıya bulurlardı. Gangster filmleri gibi, pek çok kovboy filminin konusu da hemen hemen aşırı bir materyalizm ve galip tarafın ganimeti olarak aldığı altın, para, toprak ve bazen de kadınlar için yapılan savaştır. Bazı eleştirmenler, uzatılmış yumruklaşma, dövüş, kanlı silah çatışmaları, sakatlama ve işkence sahnelerinin gösterim süresinin çoğunu aldığı kovboy filmlerinde ve televizyon programlarında erkek vücuduna yapılan istisnai muamele hakkında yorumlar yapmışlardır.⁵² Erkeklerin kimliklerine yapılan bu tür bedensel cezaların içindeki gizli anlamlar, sonraki bölümde ele alınacaktır. Kuşkusuz, kovboy filmleri, "gerçek erkek" görüntüsünün Amerikan toplumunda tahrik ya da tehdit edildiğinde dövüşmeye hazır ve öldürmeye istekli sert ve saldırgan kişi olarak oluşturulmasında güçlü bir rol oynamıştır.

1968'de Yapım Kanunu'nun geçici olarak yürürlükten kaldırılmasıyla birlikte Sam Peckinpah, aşırı şiddet içeren *Vahşi Belde*'yi (*The Wild Bunch*, 1969) yönetti. Film, tek bir aksiyon sahnesi için kullandığı bir düzine kamerayla ve uzun metrajlı bir filmin ortalama kesim sayısını 600'den 3500'ün üstüne çıkaran hızlı bir düzenleme sistemiyle silahlı çatışma sahnelerinin çekiliş ve düzenleniş şeklini yeniden yazmıştı. Peckinpah'ın *Vahşi Belde*'deki inanılmaz kan ve ölüm sahnelerinin izleyiciyi her gün görerek duyarsız hâle geldiği Vietnam'da yaşanan gerçek insan vahşeti konusunda şok ederek umutsuzluğa kapılmalarını sağlamak için hazırlandığı iddiası da dikkate değerdi. Ekranadaki şiddetin izleyicileri barışseverliğe teşvik edebileceği fikri, fotoğrafçılığın bir kayıt aracı olarak gelişimiyle paralel düşen bir geçmişe sahiptir. Bu, foto muhabiri ve film yapımcısı nesillerinin savaşın dehşetini kaydetmeleri ve kurgulanmış bir vahşet sunmaları için ilham kaynağı olmuştur. Bu çabaların başarılı olup olmadığı konusunda çok az şey yazılmıştır. *Küçük Dev Adam* (1970), *Kurtlarla Dans* (1970) ve *Affedilmeyen* (1972) gibi değişim-

ci filmler şiddet eleştirilerinde farklı bir yaklaşıma sahiptir. Bu filmler Amerikan Batısının efsanevi görüntülerindeki sorgulanmayan ya da fark edilmeyen haksızlıklara dikkat çekmiştir.

Bazen bilim kurgu filmleri, hikâyeleri kanunsuz ve vahşi bir doğada geçtiği için kovboy filmleriyle karşılaştırılırlar. Elbette bunu genellikle gelecekçi hayal ve hayali teknoloji bağlamında yaparlar. Yirminci yüzyılın başlarında Fransız film yapımcısı Georges Méliés 1902 yapımı *Aya Seyahat* ile ilk bilim kurgu filmlerinden birini yarattı. *Metropolis* (1927) ve *Aydaki Kadın* (1929) gibi ilk uzun metrajlı bilim kurgu filmleri Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra 1920'lerde çıktı ve bu filmlerin insanların teknolojinin korkunç potansiyeli hakkındaki endişelerini yansıttığı söylenmektedir. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından çıkmaya başlayan bilim kurgu korku filmleri de atom silahları ve küresel yıkım konusundaki sosyal korkuları ifade ediyordu. Pek çok akademisyen, 1950'lerde *The Thing From Another World* ve *When Worlds Collide* (ikisi de 1951 yapımı) gibi uzaydan gelen yaratıklar ve insana benzeyen uzaylılar hakkındaki filmlerin Amerika'nın yabancı düşmanları ve komünizmin ülkeye sızmasıyla ilgili korkularının gerçek hikâyeleri olduğunu söylemektedir. Bilim kurgu filmleri çoğunlukla gelecek toplumlarında ve farklı dünyalarda geçtiği için sık sık gerçek sosyal şartların metaforik eleştirileri olarak görülüyorlardı.

Korku Zevki

Medyada şiddet araştırmalarını sürdüren sosyal bilimciler medya çalışmalarıyla ilgili bakış açılarından habersiz olabilmektedirler – ve bunun sonucunda da medyada şiddet öğretilerine özgü bir önyargıyla yaklaşır. Sosyal bilim “etkileri” araştırmacıları çoğunlukla, bilginin görüntüden izleyiciye tek taraflı ve sorunsuz olarak hareket ettiğini düşünen “muhabere” ya da “iletim” olarak nitelendirilebilecek bir iletişim teorisi uygular. Medya üzerinde çalışmalar yapan insanlar bunun yanlış olduğunu bilir. Dil ve alımlama teorileriyle aydınlanmış olan medya çalışmaları, bir filmin farklı izleyiciler tarafından farklı biçimler-

de anlaşılabilircek eş zamanlı birçok ileti türünü aktarabileceğini kabul eder. Kişinin medyayı algılama şekli izleme bağlamından olduğu kadar kişinin bilgisi, deneyimi ve geçmişinden etkilenir. Ayrıca izleyiciler yalnızca kendilerine gösterilen şeyleri almazlar. Onun yerine, olacaklar konusunda beklentiler geliştirdikleri film ile sürekli bir alışveriş içinde olurlar. Bu süreç içerisinde izleyici iletinin parçalarını kabul edebilir, reddedebilir ya da görmezden gelebilir – ya da yapımcının amaçladığından oldukça farklı anlamlar çıkarabilir. Anlam her zaman bir müzakere meselesidir. Medyada şiddetle saldırganlık arasında bağıntı kurma çabalarının bu kadar zor olmasının nedeni de budur.

Ayrıca medyada şiddeti tanımlamak ve nicelemek son derece güçtür. Sadece fiziksel zararı tasvir etme meselesi midir? Saldırgan ya da kasti olmak zorunda mıdır? Peki ya kazalar ve doğal felaketler? Psikolojik işkence de buna girer mi? Peki ya sözel ya da dolaylı şiddet? Şiddetin dereceleri var mıdır? İzleyiciler için haklı gösterilen şiddet nedensiz şiddetten daha mı iyidir? Peki ya mizahi şiddet? Spor? Bunların cevabını gerçekten kimse bilmiyor. James Potter'ın etkiler alanı konusunda yazdığı bölüm noktası niteliğindeki incelemesi, *Medyada Şiddet Üzerine*'de belirttiği üzere, "Medyada şiddet üzerine yazılan yazılarda şiddetin tanımı çok farklılık göstermektedir. Bu konuda bir fikir birliği yoktur... Bu şartlar çalışmalardaki bulguların sentezini yapmayı zorlaştırır."⁵³ NTVS, medyada şiddetin farklı biçimlerinin farklı etkileri olduğunu öne sürerken bu sorunla boğuşuyordu. NTVS'in kıdemli araştırmacılarından biri olan Potter özet raporunda şunları belirtmişti:

Televizyondaki şiddetin zararlı etkilere sahip olabileceğini gösteren aynı araştırma tüm şiddet tasvirlerinin sorunlu olmadığını da gösterir. Şiddeti betimlemenin birçok yolu vardır. Örneğin, şiddet ekranda meydana gelmeyip açık bir biçimde gösterilebilir ya da ekranda görüntülenmeyip açıkça ima edilmiş olabilir. Şiddet eylemleri yakından ya da uzaktan gösterilebilir. Ayrıca şiddet uygulayan karakterlerin çeşitlerinde ve şiddet nedenlerinde farklılıklar vardır. Şiddetin sonuçlarında da farklılıklar görülür – bazı tasvirler kurbanların acısına ve ıstırabına odaklanırken diğerleri

fiziksel saldırganlığın olumsuz sonuçlarını göstermekten kaçınır. Daha açık söylemek gerekirse tüm şiddet betimlemeleri aynı değildir. Bağlamları birçok önemli şekilde ayrılabilir. Çalışmalar göstermiştir ki, şiddetin sunuluş biçimi betimlemenin izleyicilere zararlı olup olmayacağının saptanmasına yardımcı olur.⁵⁴

Medyada şiddetin zararlı olup olmadığı meselesinin ötesinde, insanların neden izlemeyi seçtikleri sorusu daha tahrik edici bir sorudur. Medyada şiddet hangi arzuları karşılar? Eğer varsa, hangi zevkleri verir? Medyada şiddet nasıl işler?

Cevabın bir kısmı medyaya özgüdür. Filmler, televizyon, bilgisayar oyunları ve yazılı basın, bilgiyi farklı şekillerde yapılandırır. Bir sinemada izleyiciler, film hileleriyle inançsızlığın ertelenmesini sağlayan ekranın içine daha kolay girerler. Dikkat dağılması, film boyunca salonda oturma âdetinin yanı sıra, karartılmış bir sinema salonu ile mekânsal olarak ve reklâmlarla bölünme olmadığı için geçici olarak en aza indirgenir. Buna karşılık, eğlence, haber ve arkadaki gürültülerin kaynağı olan televizyon dikkat çekmek için büyük çaba harcamak zorundadır. Ağ televizyonu, farklı anlatımlar sunmaktan çok, Raymond Williams'ın "akış"⁵⁵ olarak tanımladığı izleyiciler tarafından görülen program parçaları, reklâmlar ve en son gelişmelerden oluşan bir karışıklık sunar. Uydu, kablolu ve kayıt teknolojileri programların kontrol edilmesini, tekrarlanmasını ve yeniden planlanmasını mümkün kılar. Bilgisayar oyunları ve internet ise etkileşim unsurunu sunmaktadır.

Sık sık medyadaki şiddetin gittikçe artan bir biçimde canlı ve "gerçek" hâle geldiği öne sürülür. Aslında tam tersi olmaktadır. Medyada şiddetin izleyicilere çekici gelmesini sağlayan şeyin bir kısmını, yapım teknolojileri tarafından uyuşturulması ve değiştirilmesi oluşturur. Yönetmen Sam Peckinpah, *Vahşi Belde* filmiyle başlayan bu tür çalışmaların öncülerinden biri sayılır. Bu filmde, silahlı çatışma sahneleri mekânsal bir hareket ve derinlik hissi yaratmak için çok sayıda kamera kullanılarak çekilmiştir. Normal hızda gösterilen ama hızlı bir biçimde değişen metraj, izleyicileri kilit anlarda cezbeden yavaş çekim görüntüleriyle ara çekim yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Steven Spielberg'in daha yakın bir tarihe ait olan *Er Ryan'ı*

Kurtarmak (1998) filmi –birçok savaş gazisi filmin gerçek savaş “hissi”ni yansıttığını söyler– gerçeklik duygusunu yaratmak için çok çeşitli tekniklere ve hilelere dayanmıştır. Kamera obtüratör hızının kontrol edilmesi ve kamera senkronizasyonu ile maksatlı araya girilmesi, aksiyon sahnelerinin sarsıntılı “çılğın” bir deneyim olmasını sağladı. Bir “görüntü sallayıcı”nın [*image shaker*] kullanılması patlamaların yakında olduğu izlenimi verdi. El kamerası hareketlerinin abartılması –genellikle *flexicam* teknolojisiyle düzeltilir– bazı sahnelere hareket halinde çekilen “gerçekçi” bir belgesel havası verdi. Objektif kaplamasıyla oynanması bazı sahnelere esrarengiz bir atmosfer görüntüsü kattı. Film üzerinde yapılan kimyasal işlemler kontrastı ve gölgelerin yoğunluğunu artırdı. Stephen Prince’ın da belirttiği üzere, “Bu teknikler şiddete, filmin kahramanlık ve ahlaki kefarete anlatımı ile yoğunlaşan ayrıntılı ve belirgin bir estetik çerçeve sağladı. Şiddet ham, yani gerçek, değildi. Kamera için sahnedeydi ve çeşitli efekt ve teknolojilerle süzgeçten geçmişti.”⁵⁶

Şiddetin bu şekilde estetikleştirilmesi onu daha katlanılabilir ve eğlenceli kılmaktadır. Sinematik teknoloji piroteknikleri ve özel efektler aracılığıyla bu “çizgi film şiddeti” tasvirleri aşırılığın abartılı görüntüleri haline gelmektedir. Eğlence endüstrisi bu sürecin nasıl işlediğinin oldukça farkındadır. Geçen yıllarda bilgisayar ürünü özel efekt teknolojisi geliştiği için maliyet büyük ölçüde düşmüştür. Bu da şiddet görüntülerinin artmasının başka bir nedenidir. Geniş bir yerli izleyici demografisine hitap etmelerinin ve dili İngilizce olmayan “ikincil piyasalar”daki uluslararası pazarlanabilirliklerinin yanı sıra, dijital özel efektlere sahip filmlerin yapımı ucuzdur. Bu mali güdü yalnızca bir yapım şirketinin film seçimini etkilemez, ayrıca filmlerin ilk başta algılanışı konusunda gittikçe artan bir etkidir. Sinema şiddeti, birçok filmin temel aldığı ana fikirdir.

“Yeni şiddet”

Birden çok eleştirmen, şiddetin, birçok aksiyon filminde uzun araba kovalamacaları, nükleer bomba patlamaları, depremler ve foton ışını dalgaları gibi görülmeye değer anların karakter, konu

ya da olaylar dizisinden daha önemli hale gelecek kadar etkili bir güç olduğu yorumunu yapar. Aslında çağdaş aksiyon filmleri üzerinde çalışma yapmanın eğlenceli yanı olağanüstü piro-tekniklerin oluşunun hiçbir anlam ifade etmemesidir. Bu, *Tetikçi* (Crank, 2006), *Miami Vice* (2006) ve *Hızlı ve Öfkeli 3: Tokyo Yarışı* (2006) gibi aksiyon filmleri için doğrudur. Sinema şiddetinde anlamsızlık o kadar aşırı hale gelmiştir ki aksiyon filmlerinde alaya benzeyen ya da alay eden yeni bir film alt türünün –“yeni şiddet” filmleri olarak tanımlanır– çıkmasına neden olmuştur. Oliver Stone’un *Katil Doğanlar* (Natural Born Killers, 1994), Quentin Tarantino’nun *Kill Bill 1* (2003) ile *Kill Bill 2* (2004) ve *Grind House* (2006) filmleri bu tür hakkında eleştirel yorumlar yapmak için aşırı derecede şiddet kullanırlar. Japonya’da, Hindistan’da ve diğer Asya uluslarında gittikçe büyüyen film endüstrileri de yeni şiddet filmleri yapmaktadır. Başarılı Japon kült filmlerinden *Ölüm Oyunu* (Battle Royale, 2000), *İntihar Kulübü* (2000), *Katil Ichi* (2002) ve *Garez* (2004) şiddeti eleştiri amacıyla kullanmış ve şiddeti farklı sosyal meselelerle ilişkili olarak usta bir biçimde kullanmaları nedeniyle tanınmış film festivallerinde ödüller almıştır. Eski şiddet tarzlarının bu şekilde postmodern olarak kopyalanması ya da benimsenmesiyle ilgili sorun izleyicilerin çoğunlukla ironiyi ya da alayı anlamamalarıdır. İzleyicilerin birçoğu *Katil Doğanlar* ve *Kill Bill* gibi filmlerden çıktıklarında, film yapımcılığının en düşük seviyesine ulaştığını ya da kolay etkilenen izleyicilerin muhtemelen filmlerde tasvir edilen şiddeti taklit edeceklerini düşünürler. Aslında, pek çok izleyici, bu yeni şiddet filmlerini, filmlerin verdiği çizgi film benzeri şiddetten aldıkları heyecan için izler. Varsa, bu yeni şiddet filmlerinin gerçek olumsuz yanı nedir? Cevap şu ki, çok az izleyici ekranda gördükleri katilleri taklit etmeye çalışacaktır fakat filmlerden daha sorunsal bir şey edinebilirler: dünyanın şiddet dolu bir yer olduğu, şiddetin sorunları çözmenin iyi bir yolu olduğu ve şiddet uygulayan karakterlerin hayran olunacak ve özenilecek insanlar olduğu konusunda gittikçe artan bir inanç.

Korkuyoruz: Medyada Şiddet ve Toplum

Medyada şiddet insanların saldırgan olmasına ya da suç işlemesine neden olmayabilir ama daha zarar verici bir şey yapar. Medyada şiddet, insanları şiddet dolu bir dünyada yaşadıklarına ve dünyayı daha güvenli hâle getirmek için şiddetin gerekli olduğuna inandırır. Dünya hakkındaki bu inançlardan kaynaklanan endişeler ve yaklaşımların insanların hayatları ve toplumun düzeni üzerinde çok büyük sonuçları vardır. İnsanların evde, toplum içinde, işte, okulda ve boş zaman etkinliklerindeki davranışları bundan etkilenir. Şiddet konusundaki endişeler, insanların izledikleri televizyonu, okudukları şeyleri ve arkadaşlarıyla tartıştıkları konuları etkiler. Zamanlarını planlama şekillerine, gitmeye karar verdikleri yerlere ve satın aldıkları şeylere bir gölge gibi düşer. Önünde sonunda, medyada şiddet insanların hayatlarıyla ilgili hayalleri ve gelecek hakkındaki düşünceleri üzerinde zararlı etkilere sahiptir. Bu endişe dolu dünya görüşü, öz kimliklerimizi korkuyla yoğuran bir şiddet kültürünün sonucudur.

Kimlik ve Korku

Sabah uyandığınız andan itibaren size korkmanız söylenir. Etrafınız korku kültürüyle kuşatılmıştır. Yataktan çıkıp banyoya gidin. Her üründe bir uyarı etiketi vardır: çok fazla gargara

yutmak ölümcül sonuçlara neden olabilir. Kahvaltıya başlayınca birçok yiyeceğin kilo aldırıldığı, hastalıklara yardımcı olduğu ya da zararlı maddeler içerdiğini fark edersiniz. Kapıdan çıktığınızda ekonominin durgunlaştığını, faiz oranlarının yükseldiğini ve terör alarmı seviyesinin arttırıldığını duyarsınız. Evden ayrılırken güvenlik sisteminizi ayarlarsınız, arabanıza yürürsünüz ve alarmını kapatırsınız. Arabaya bindiğinizde aynaya bakıp yalnız olduğunuzu fark edersiniz. Ve korkarsınız.

Günlük yaşamlarımızı bir korku kültürüyle kuşatılmış halde yaşıyoruz. O anki bir tehlikenin korkusu değildir bu; yanlış bir şeyler yaptığımıza ya da olmamız gereken ya da olabileceğimiz kişi olmadığımıza dair daha büyük bir korkudur. Bu duygular bir tesadüf değildir. Asla bizim “doğal” bir parçamız değildir. Onları bir yerlerden alırız. Arkadaşlarımızdan, ailemizden ve medyadan gelirler. Bu duyguları ironik bir biçimde gerçekten sevdiğimiz insanlardan ya da şeylerden alırız. İşte bu nedenle işe yararlar. Bilinç düzeyinde çevremizdekilerin, tükettiklerimizin ve yaşadığımız dünyanın tehlikelerle dolu olduğunun farkındayız. Nereden geldiklerini bilirsek, zeki bir biçimde yaşarsak ve kendimizi ve sevdiklerimizi elimizden geldiğince korursak bu tehlikeleri en aza indiregelyebiliriz. Fakat güvenliğin bir bedeli vardır. Kendimizi güvende hissetmek için hareketlerimizi değiştirir, başarmak istediklerimizden ödün verir ve güvenlik duygusu için –birçok düzeyde– bedel öderiz. Sağlamlızı korumak için gerekli olan her şeyi yaparız, iyi görünmemizi ve topluma başarılı şekilde kaynaşmamızı sağlayacak her türlü ürün ya da hizmeti alırız ve gerektiğinde şiddet kullanarak –hatta başka insanları öldürerek– bizi korumak için adımıza hareket edecek yasal bir sistem ya da meclisi destekleriz. Medyada şiddetin verdiği gerçek zarar işte budur. Medyada şiddetin gerçek “etkileri” kıdemli medya akademisyeni George Gerbner’in “acımasız dünya” sendromu olarak adlandırdığı durumu yaratır – dünyamızın basit bir şekilde iyi ve kötü güçlerin sürekli çatışma halinde olduğu, filmlerdeki kahramanların ve kötü adamların gerçekten var olduğu ve süregelen refahımızın devamını sağlamak için şiddetin gerekli olduğu tehlikeli bir yer olduğuna dair inanç.¹

Bu durum, korkuyu bizim bir parçamız haline getirir. Bir korku filminin ya da mikrop, uçak ya da El Kaide fobisinin ara sıra yarattığı korkudan daha fazlasıdır bu. Kim olduğumuz ve kim olabileceğimiz konusundaki duygumuza endişe hâkim olur. İnsanlar hayatın birçok yönüyle ilgili o kadar çok korku yaşarlar ki kendilerini ve toplumlarını bir korku duygusu kontrol etmeye başlar. Haberlerin ve eğlencenin çoğu korku yaratan hikâyelerle doludur ve satın aldığımız ve kullandığımız tüketim mallarının birçoğu muhtelif güvensizlikleri ve endişeleri uzaklaştırma görevi görür.

Bu düşünme tarzı nereden geliyor? Bu endişe, onu doğrulayan bir kanıt ya da mantıklı bir araştırma olmamasına rağmen neden varlığını sürdürüyor? Cevap, toplu korkunun, gittikçe büyüyen bir belirsizlik çağında paranın neden olduğu ve sosyal endişenin desteklediği sosyal bir yapı olmasıdır. Son yıllarda çok sayıda iyi araştırma kitabı ürkek kültürümüzü ele almıştır. Barry Glassner'in *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of Wrong Things* (Korku Kültürü: Neden Amerikalılar Yanlış Şeylerden Korkar?) adlı kitabı abartılı haberleri ve eğlence medyasını insanları korkuttukları için eleştirir.² David L. Altheide'in *Creating Fear: News and the Construction of Crisis* (Korku Yaratmak: Haberler ve Kriz Oluşturma) adlı eseri, 'sorun çerçevesi' olarak adlandırdığı ve "tehlike ve riskin etkili çevrenin ana özelliği olduğu yaygın iletişim, sembolik farkındalık ve beklenti olarak tanımlanabilecek bir korku söylemini teşvik eden" durumu ele alır.³ Wole Soyinka'nın *The Climate of Fear: The Quest for Dignity in a Dehumanized World* (Korku İklimi: Canavarlaşmış Bir Dünyada Saygınlık Arayışı) kitabı, bir zamanlar nükleer yok oluşa odaklanan endişelerin artık, özellikle 11 Eylül sonrası yıllarda, başka fikirlerle ilişkili olduğunu söyler.⁴ Corey Robin'in *Fear: The History of a Political Idea* (Korku: Siyasi Bir Görüşün Tarihi) eseri uluslararası çatışmalar ve sivil nüfuslar üzerine yapılabilecek potansiyel saldırılar konusundaki endişelerden bahseder. Robin ayrıca, 11 Eylül 2001'den beri genel endişede meydana gelen artışlara da göz atar.⁵

Halkta 11 Eylül sonrası medyanın yol açtığı kafa karışıklığı bulutuna rağmen bu geniş sosyal endişelerin bu olaylardan önce de var olduğunu vurgulamak önemlidir. 1999'da Zygmunt Ba-

uman, çağdaş toplumda gittikçe artan "belirsizlik, güvensizlik ve tehlike" havası hakkında çok güzel şeyler yazmıştır.⁶ İnsanlar gittikçe artan bir biçimde kamu kuruluşları tarafından terk edilmiş ve şirketler tarafından kandırılmış hissetmektedirler. Çoğunluk liderlerinden nefret eder ama asla oy vermez. Bazıları bunu önceki çağın monolitik kesinliklerinin sorgulandığı post-modern bir an olarak adlandırır. Hâkim olan erkek egemenliği ve çekirdek aile formülleri yok olurken çok uluslu kapitalizmin yükselişiyle ulus devlet bozulmuştur. Bu değişikliklerin neden olduğu endişeler medyanın hayali öze dönüş anlatımlarıyla yatıştırılır.

İnsanların bir zamanlar değişmez devlet sembolü olan şeyler konusunda endişelenmek zorunda kaldığı hayal kırıklıklarını ve nedenleri düşünün. Amerika'nın Vietnam'da başarısız olmasından ulusun Nixon'm istifası konusundaki utancına, Reagan yönetiminin İran-Contra sorunundan Bill Clinton'm maceralarına kadar – insanların başkanlığa olan inançlarını kaybetmeleri için iyi nedenleri vardır. Katolik Kilisesi'ndeki seks skandalları ve ABD sofuları histerisiyle din de iyi işler yapmadı. Kurumsal uygunsuzluklar ve açgözlülük öyle seviyelere ulaştı ki, büyük baskıların ardından Kongre, yönetim kurulu başkanlarını hapse göndermek için Sarbanes/Oxley yasa tasarısını onayladı. İşler ünlüler için de iyi gitmedi. Martha Stewart'ı, Rush Limbaugh'ı, William Bennet'ı, Michael Jackson'ı ve ilaç suistimalinden çocuk tacizine kadar değişen ahlaksızlıklara adı karışan daha az dindar ünlüleri düşünün. Tabii ki en sevilen hedef her zaman Afrikalı Amerikan erkekler olmuştur. Rezil edilen –suçlu ya da masum– O.J., Kobe ve Michael'ı düşünün. Bu çağ, örnek kişiler için kötü bir çağ oldu.

Bir de ekonomi var. Uzun süreli görünüş pek iç açıcı değil. Ortalama Amerikalılara paralarının daha az şey satın aldığını, iyi iş bulmanın zorlaştığını ve sırtlarına giydikleri, bindikleri ve dinledikleri şeylerin büyümekte olan ekonomik güç Asya'da yapıldığının söylenmesine gerek yok. Batı devletlerinde zenginle fakir arasındaki uçurum artarken Afrika'daki ve Asya'yla Latin Amerika'nın bir bölümündeki ülkeler sefalet ve umutsuzluğa daha da fazla sürükleniyor. Ve insan aç ve hastayken bu başka-

larınm sorunu diyemeyiz çünkü bu uluslardaki radikal gruplar iktidar ve kaynaklardaki küresel dengesizliğe gittikçe artan bir öfke duyuyorlar. Birleşik Devletler ve müttefikleri buna inanmadıklarını söyleseler de, hesaplaşma gününün geleceğini umut eden çaresiz insanlar, dünyanın geri kalanını duyarsızca sömüren uluslara duydukları öfke için ortak bir neden buluyorlar. Sonuçta, New York, Madrid, Londra'daki ve Irak, Afganistan ve diğer uluslarda bulunan çok sayıda tanınmamış yerde meydana gelen bombalamaların vermek istediği gerçek mesaj buydu. Sanyilemiş ülkelerdeki insanlar, devletleri bu saldırıların neden meydana geldiğini görmezden gelmeye devam ettikçe saldırıların yoğunluğunun artacağı konusunda gerginlik yaşamak için her türlü nedene sahiptir.

Kapitalizmin dili istektir. Yiyecek, giyecek ve kalacak yere duyulan ihtiyaçla başlar ve Godiva çikolatasına ve Gucci kot pantolona duyulan arzuyla biter. Çağdaş toplum *ihtiyaç* duyduğu şeyle istediği şeyi karıştırmaktadır. İnsanların hayatta temel şeylere ihtiyaçları vardır: masaya koyacak kadar yiyecek, sizi gün boyunca idare edecek giysi, gidecek sıcak ve güvenli bir yer ve arkadaşlarla sizi seven bir aile. Ama reklâm dünyası ve tükettiğimiz medya bizi ve çevremizdeki insanları hayatta mutlu olmak için –gerçekten yaşamak için– çok fazla para eden şeylerin gerektiğine inandırır. Yani eski Corolla'nım iyi olduğuna ama sizin gerçekten istediğinizin yeni bir Benz ya da Carrera olduğuna.

Korku ve İstek

Teorisyenler uzun bir süre, insanların “yanlış bilinç” diye bilinen bir süreç yoluyla belli şeyleri istediklerine ya da belli şekillerde davranmalarını gerektiğine inandıklarını düşünüyorlardı.⁷ Başka bir deyişle, ahlaki değerlere sahip olmayan reklâmcılar ya da politikacılar tarafından hiçbir şeyden şüphelenmeyen “kitleler”e bir sürü mal satılabilir ve toplum büyük bir propaganda yöntemiyle idare edilebilirdi. Fakat bu düşünce bağımsız düşünceye pek itibar etmiyor ve insanların gerçek olan tek istek-

lerinin sahip olmak için kandırılanlar olduğunu farz ediyordu. 1970'lerde işlere biraz daha farklı bakan yeni bir teoriler dizisi ortaya çıktı. Belki ideoloji insanlara ne istedikleri konusunda yeni fikirler vermiyordu ama onun yerine insanların gerçekten önem verdikleri şeyleri –aşk, arkadaşlık ve güvenlik gibi– anlıyor ve onları ancak belli şekillerde davranarak ya da doğru şeyleri alarak elde edebileceklerine ikna ediyordu.⁸ İnsanları, mutluluğa giden yolun maddi eşyalarda ve yapay başarı işaretlerinde yattığına inandırıyor. Kimliğin tüketen bölümünün çalışmasını sağlayan işte bu ideoloji sürecidir. İyi görünmek ve takdir edilmek için doğru arabaya ya da doğru giysilere ihtiyacınız olduğunu düşünürsünüz. Ve kim iyi görünmek ve takdir edilmek istemez ki? Bunda gerçekten bir sorun yoktur.

Tüketicinin alış talebi nasıl bu kadar kontrolden çıktı? Juliet B. Schor, artan “iş ve hız” döngüsü diye tanımladığı bir şeyden bahseder. Schor’a göre Amerikalıların haftalık çalışma saatleri, ticari mallara olan talebin artmasıyla aynı anda artırıldı. İnsanlar daha çok ve daha uzun süre çalışıyorlar ve bu gayretleri için daha fazla para istiyorlar. Schor’a göre bu istekler, çoğu –hepsi değil– televizyonda görülen reklâmlara büyük oranda maruz kalınmasıyla beslenir.

Çok fazla televizyon seyretmek, reklâmlara tarihte emsali görülmemiş bir şekilde maruz kalmakla da sonuçlanmıştır. Ve reklâmlar, televizyon ekranlarından çıkıp müzelerden hayvanat bahçelerine, üniversite kampüslerinden ilkokul sınıflarına, restoran tuvaletlerinden menülere, havaalanına ve hatta gökyüzüne kadar adeta her sosyal kuruma ve her türlü halka açık alana yayılmıştır.⁹

Çağdaş pazarlamanın zalim yanı, o şeyleri satın alamıyorsanız hiç şansınızın olmadığını söylemesidir. Ve bu küçük şeylerle bitmez. Asıl tam burada kötüleşir. İyi görünmek, bir tür doğal seleksiyon sürecinin oluşturduğu rastlantısal bir kurallar dizisi değildir. İyi görünme kuralları tesadüfi değildir. Birileri tarafından uydurulmuştur: bir kişi ya da toplantı odasında oturan bir grup kodaman tarafından değil. Bunlar Batı toplumundaki

egemen gruplara karşılık olarak zamanla gelişti ve bu grupların düşündükleri önemliydi. Amerika Birleşik Devletleri'yle İngiltere'de ve Avrupa'nın çoğu yerinde bu, erkekler, heteroseksüel erkekler, tarafından yönetilen topluluklardaki beyaz ya da açık tenli insanlar demektir. Moda dergilerine –ya da herhangi bir dergiye– bakarsanız belli bir çeşit güzelliğe değer veren reklamlar görürsünüz. Bu, kıyafet, makyaj malzemesi ve mükemmel saçlar için yeterli parası olan ince, pürüzsüz tenli, genç beyaz kadınların güzelliğidir. Bu, koyu, kahverengi ya da sarı tene sahip, iri ya da fakir ya da 30 yaşın üstünde olan tüm kadınları dışarıda bırakan bir güzelliştir. Yani bu şekilde çağdaş güzellik ve moda endüstrisi tarafından gönderilen mesaj, ırkçı, sınıf ayrımcısı, yaş ayrımcısı ve profiline uymayan herkesi aşağılayan bir mesajdır. Ve kadınların çoğu bu profile uymaz.

Arada sırada medya endüstrisinde bu eğilimleri tersine çevirmek için bazı çabalar harcanmaktadır. 2000'de *Marie Claire* dergisinin editörü Liz Jones, dergilerde özellikle farklı vücut orantılarına sahip mankenlerin ve Afrikalı Amerikan ve Asyalı Amerikan kadınların kullanılması için çağrı yaparak dergi editörlerini daha geniş bir kadın çeşitlemesine yer vermeye teşvik etmek için teşebbüslerde bulundu. Çabaları endüstri tarafından reddedildi ve Jones "Günler boyu kadınların kendilerine olan güvenlerine, sağlıklarına ve güçlkle kazandıkları paralarına sinsice zarar veren, kadınları imkân dâhilinde olmayan kusursuzluk görüntüleriyle bombardımana tutarken onları destekliyor gibi görünen bir endüstride yeterince çalıştım" diyerek 2001'de *Marie Claire*'den istifa etti.¹⁰

Aynı temel kurallar dizisi erkekler için de geçerlidir. Fakat burada görünüşün yanında davranışları da ele alabiliriz. Kuşkusuz, erkeklere de doğru görünmeleri ve doğru giysiler giymeleri gerektiği söylenir. Ama erkeklerde, etkileyici bir arabaya veya onu alacak kadar parası olduğunu ya da zeki olduğunu gösteren diğer şeylere sahip olmak üzerine biraz daha fazla vurgu yapılır. Fakat bugünlerde medyadaki erkek görüntüsü onlara bazı yönlerden sert olmaları gerektiğini de söyler. Ve işte burada şiddet devreye girer. Pek çok çağdaş televizyon programı, film ve video oyunu bir erkeğe güç kullanabilmesi, dövüşebilmesi

gerektiğini ve dövüşün sorunları çözmenin ya da bazı durumlarda istediğini elde etmenin uygun bir yolu olduğunu söyler. Bu, medyada şiddetin gerçekten bazı bakımlardan insanların düşüncelerini şekillendirdiği alanlardan biridir. Arka planda, bilinçdışı akıllarımızda çalışır ve dünyaya yaklaşımımızda ve davranış şeklimizde ince değişiklikler yapar. Elbette medyada şiddetin bunu yapmasına yardım eden daha geniş bir bağlam vardır. Televizyon programları, filmler ve oyunlar asla hikâyenin tamamını oluşturmaz.

Ayrıca medya klişelerinin ve medyada şiddetin etkilerinin asla nihai olmadığını kabul etmek önemlidir. Eleştirel akla sahip izleyiciler gördükleri şeyleri sürekli olarak sorgular ve doğrulukları hakkında tartışır. En geriletici programlama bile olumlu unsurlar içerebilir. Lara Croft aşırı cinsellik içeren elde edilemez fiziksel orantılara sahip çizgi film benzeri bir görüntüye sahip olabilir ama aynı zamanda hayranlarının gözünde gücü, cesareti ve ahlaki sorumluluğu temsil eder. David Gauntlett'in yazdığı üzere, "Lara Croft, kahramanı eyleme teşvik eden arzu nesnesi olmaktan çok, hikâyeyi tek başına götüren ve bazı erkeklere arzuyla bakma hakkını elinde tutan kahramandır."¹¹

Cinsiyet ve Irk

Şiddet içerikli medyadaki cinsiyet ve ırk temsilleri türe ve medyaya göre değişiklik gösterir. 1960'ların sonlarında endüstrinin değiştirildiği Yapım Kanunu'nun ardından ortaya çıkan "şiddet gösterisi" adındaki film türünün büyümesini düşünün. Basit aksiyon ya da "dostluk" filmleri zamanla, *Kurtuluş Günü*, *Gerçek Yalanlar* ve *Terminatör* serileri gibi film pirotekniklerinin çok yoğun kullanıldığı son derece yapay, özel efektlerle dolu fanteziler haline dönüşmüştür. Bu tür çalışmalar, çoğunlukla erkekler tarafından filmdeki erkek gücü ve zalimliğinin abartılı bir biçimde övülmesinden zevk alan erkek izleyiciler için yapılır. Amerikan nüfusunun ve bütün medya izleyicilerinin çoğunluğunu kadınların oluşturduğunu da unutmayın. Yine de eğlence endüstrisiyle ilgili istatistikler, cinsiyet temsillerin-

deki eşitsizlikleri doğrular. 2003'de gösterime giren en iyi 250 filmde çalışan başyapımcıların, yapımcıların, yönetmenlerin, yazarların, sinema fotoğrafçıların ve editörlerin yüzde on yedisini kadınlar oluştuyordu. O yıl rollerin yüzde otuz sekizini kadınlar canlandırdı. 2004'de haber istasyonlarındaki haber yönetmenlerinin yüzde 21,3'ü kadındı. Aynı yıl ABC, CBS ve NBC televizyonlarındaki hikâyelerin yüzde otuz beşini kadınlar nakletti. Son yıllara, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger ve The Rock'ın temsil ettiği fazla gelişmiş tiplerin gitgide daha fazla seçilmesi damga vurdu. Bu filmlerdeki kadın karakterlerin neredeyse her zaman kurban, cinsel nesne ya da kötü karakter olarak görüldüğünü söylemeye gerek bile yok. Şiddet gösterileri tür olarak, kadınlara karşı, 1999'da Susan Faludi tarafından tanımlanan ve kültürün başka yerlerinde Tom Leykis ve Howard Stern gibi medya kişiliklerinin "patavatsız" tepkisel konuşmalarının örneklediği kadın düşmanı tepkiyi desteklemektedir.¹³

Bu, tüm şiddet içeren filmlerin ve televizyon programlarının tam olarak aynı şekilde işlediği anlamına gelmez. Çoğunlukla kadınların sakatlanmasına ve öldürülmesine yer veren çağdaş korku ve slasher türlerindeki çalışmalar genellikle sonunda bir kadın karakterin zaferi aracılığıyla çökertme unsurları içerir. Son yıllardaki başka bir değişiklik de *Anlat Bakalım* (*Analyze This*, 1999) ve *Anlatamadım mı* (*Analyze That*, 2004) gibi filmlerdeki ve *The Sopranos* gibi dizilerdeki maço rollerin belirsizliklerinin, kırılganlıklarının ya da sinir bozukluklarının sunulmasıdır. Ayrıca, izleyiciler her zaman gördükleri olumsuz tasvirleri satın almazlar. Seyirciler kendi karakter yorumlarında önemli ölçüde özerklik gösterirler. *Panik Odası*'nda (2002) Jodie Foster haneye tecavüze maruz kalan bir kadını canlandırır. Foster'ın karakteri ya kurban ya da saldırganlara karşı mücadele veren bir kahramandır. *Kaplan ve Ejderha* (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000) ve *Kahraman* (2003) gibi Asya dövüş sanatı filmlerinin son örneklerindeki öykülerde Ziyi Zhang tarafından canlandırılan başkahramanlar ya cinsel nesne ya da direnen öznelerdir. Üstelik birçok kadın izleyici şiddet içeriğini sever – slasher filmleri ya da *The Sopranos* ve *Law and Order: SVU* benzeri diziler gibi kadınlara uygulanan şiddeti anlatan çalışmaları

bile. E. Ann Kaplan ve Kaja Silverman gibi eleştirmenler “kadın izleyici” olmanın karmaşıklıkları ve izlemenin verdiği keyfin doğrudan cinsiyet çizgilerine atfedilmesinin zorluğu hakkında yazılar yazmışlardır. Bu akademisyenler, kadın ve erkek arasındaki biyolojik farklılıkların, sonraki kimliklerinin ve tercihlerinin belirlenmesinde yalnızca bir başlangıç noktası olduğunu öne sürerler. Judith Butler, yetişkin cinsiyet kimliklerinin gerçekten sabit ya da kalıcı bir durumdan çok bir “performans” olduğu teorisini geliştirmiştir.¹⁴ Bu görüşe göre, birey bir elbiseyi “kendini kadın gibi hissetmek” için giyebilir ya da “bir erkek gibi görünmek” için sert adam tavrı takınabilir.

Şiddet gösterilerinin üstü kapalı etkin merkeziliğini açık hâle getiren “kızgın beyaz adam” filmleri, cinsiyet tasvirlerinde daha özeleştireldir. *Kızgın Boğa*’dan (1980) *Sonun Başlangıcı*’na (1992) kadar bu tür filmler, eski toplum düzenine ait kurumların çökmekte olduğu bir dünyada azınlıklar ve suçlular tarafından kuşatılmış beyaz başkahramanları anlatır. Burada, tüm suç ve savaş filmlerinde olduğu gibi, renkli insanlar sapkın bir “diğer” rolünü oynarlar. Bu, en çok kadın karakterlerin işlenişinde görülür. 1996’da Robert Entman ve Andrew Rojecki tarafından yürütülen bir çalışmada, filmlerin yüzde elli altısında Afrikalı Amerikan kadınların fiziksel şiddet uyguladığını, buna karşılık beyaz kadınların oranının yüzde on bir olduğu tespit edildi. Filmlerin yüzde elli beşinde siyah kadın karakterler soğukkanlıyken, bu oran beyaz kadınlarda yüzde altıydı. Siyah kadınlar filmlerin yüzde seksen dokuzunda küfür ederken beyaz kadınlar yüzde on yedisinde bunu yapıyordu.¹⁵

Televizyon endüstrisinin her yerde rastlanan ırkçılığı konusunda sayısız eleştiri olmasına rağmen, ara sıra yapılan sembolik jestler ya da “etnik” niş pazarlarına yapılan olumsuz müracaatlar dışında çok az değişiklik meydana geldi. 1999’da Ulusal Siyahları Geliştirme Derneği (NAACP), büyük televizyon şebekelerini, olumsuz azınlık betimlemelerine ve ayrımcı işe alma politikalarına karşı bir boykot yapmakla tehdit etti. NAACP başkanı ve yönetim kurulu başkanı Kweisi Mfume, yayınlanan 26 yeni dizide tek bir siyahî oyuncuya bile başrol verilmemesi nedeniyle o yılın güz televizyon planını “sanal badana” olarak tanımlıyordu.

Şiddet içerikli medyadaki belki de en kötü ırkçılık, diğerin tehditkâr bir "yaratık"a dönüştüğü bilimkurgu filmlerinde görülür. James Earl Jones'a Dart Vader rolünün verilmesinden *Evrenin Sırrı* (*The Arrival*, 1996), *Yaşıyorlar* (*They Live*, 1996) ve *Kurtuluş Günü* (1996) filmlerindeki kötü karakterlerin azınlıklar tarafından canlandırılmasına kadar – beyaz olmayan insan olmayan demektir. Lianne McCarthy'nin açıkladığı üzere,

Kurtuluş Günü'nde insan ve beyaz arasındaki bu ilişki, hemen başlarda, ayın üstünde Amerikan bayrağının ve anıtın olduğu sahnede kurulur. Anıtın üstünde şunlar yazılıdır: "Burada dünya gezegeninden insanlar ilk kez aya ayak basmıştır. Tüm insanlık adına barış için geldik." Aynı anda beyazlık inkâr edilir (her yerde) –özellikle kabul edilmez– ve evrenselleştirilir (her yerde) – anıt tüm "insanlık" adına dikilmiştir."¹⁶

Şiddet konusunda önde gelen teorisyenlerden biri olan René Girard, toplumların sosyal bütünlük için kötü adamlara güvendiğini öne sürer. İnsanlar, hep birlikte nefret edebilecekleri ya da korkabilecekleri ortak bir "günah keçisi" aracılığıyla birleşirler. Girard şunları belirtir:

Günah keçisi etkisiyle kastettiğim şey, iki ya da daha fazla kişinin, suçu başkasına yükleyenlere sıkıntı veren, onları rahatsız eden ya da korkutan şeylerden suçlu ya da sorumlu görünen üçüncü bir tarafın pahasına uzlaştıkları o garip süreçtir. Böylece gerginliklerinden kurtulur ve daha uyumlu bir grup halinde bir araya gelirler. Artık tek bir amaçları vardır.¹⁷

Elbette günah keçisi seçmek hiçbir zaman masum bir süreç değildir. Toplumun anlayışları ve inançları tarafından aydınlatılır. Amerika Birleşik Devletleri kuruluşundan beri büyük oranda günah keçilerine güvenmektedir. Günah keçisi bulmayı etnik klişeleştirme bağlamında düşünmenin yaygın olmasına rağmen filmler ve televizyon, milliyeti sık sık grupları genelleme yolu olarak kullanmaktadır. Benedict Anderson *Imagined Communities* (Hayali Topluluklar) adlı kitabında, milliyetçiliğin etnik köke-

nin ve ırkın büyük kardeşi gibi olduğunu belirtmiştir.¹⁸ Richard Slotkin'in "silahşorluk günleri" dediği önderlik günlerinden itibaren Amerika Birleşik Devletleri birlik ve dışlamayla tanımlanmaktadır.¹⁹ Birlik içindeki bir Amerika, Amerika Birleşik Devletleri'nin kendi dışında kalanlar açısından tanımlanmasına yardımcı olan dıştan gelen "diğer" in karşısında durur.²⁰ Evrensel mit formülü, Japon ve Almanların İkinci Dünya Savaşı'ndaki film ve basılı tasvirlerinde de görüldüğü üzere, savaş zamanlarında kolaydır. Slotkin'e göre açık bir haricî günah keçisi olmadığına, "şiddet yoluyla ulusal yenilenmeyi" sağlamak için başkaları bulunmalıdır.²¹

Çağımızda Amerika haber medyası, belli grupları günah keçisi olarak seçer: göçmenler, siyah insanlar, evsizler ve yoksullar. Bu gruplar, filmlerde ve televizyon suç dizilerinde nüfustaki temsillerinin çok dışında olan bir biçimde kanuna uymayan kişiler olarak betimlenmeye devam ediyorlar. Elayne Rapping'in yazdığı gibi, "suç dizileri, sosyal düzenin sürdürülmesi gereken sembolik coğrafyayı, sonsuz sosyal bozulmanın ve uyuma ve huzura geri dönüşün yaşandığı siyasi bir hayali resmederler."²² Bu şekilde, *Law and Order*, *Homicide* ve *The Wire* gibi programlar, doğru ve yanlışın, sapkın ve normal davranışın, yasal ve yasadışının ayırımını irdeler. Çoğunlukla eğlence programlarından farkı kalmayan televizyon haberciliğinin pekiştirdiği bu şiddet mantığı toplum tarafından benimsenir çünkü bir demokrasi için şiddet kullanmaya devam etmek bir gerekliliktir. İşte bu şekilde şiddete halk tarafından yetki verilir. Barbara Whitmer, "şiddeti, iktidar, güç ve otoriteden ayıran şey araçsal karakteridir. Bir olgu olarak şiddet güce en yakın olan şeydir" diye belirtir. Whitmer, "diğer araçlar gibi şiddet araçları da doğal gücü sonunda gücün yerini tutana kadar artırmak için tasarlanmıştır." şeklinde bir sonuca varır.²³

Suç ve Politika

Şiddet tasvirleri polisin ve askeri eylemlerin yasallaştırılmasında önemli bir rol oynar. Dram ve haber programları, vatandaşlar tarafından onaylanmış bir karşı şiddet talep eden süre-

li tekrarlanan tehdit ve şiddet anlatımları sunar. Bir zamanlar şiddet içerikli medya yapımında ve dağıtımında lider konumda olan Amerika Birleşik Devletleri, devlet destekli şiddet uygulamalarında dünya lideri olmaya devam etmektedir.²⁴ Amerika Birleşik Devletleri ölüm cezasını kullanan tek Batı ülkesidir ve vatandaşlarının yüzde 73.4'ü bu politikayı desteklemektedir.²⁵ Şiddet suçlarının oranı geçen yıllar boyunca yavaş yavaş azalırken hapisane yapımı ülkenin en hızla gelişen endüstrisi haline gelmiştir.²⁶ Amerika Birleşik Devletleri'nde hapiste olan iki milyon insanın yarısı Afrikalı Amerikandır ve yüzde yetmiş okuma-yazma bilmeyen kişilerdir.²⁷ Filmlerde ve televizyon programlarında tasvir edilen suçluların çoğunun siyah insanlar olması yalnızca bir tesadüf müdür?

Bu şartları medyada şiddetin yaratmadığı açıktır. Fakat sürekli olarak şiddet suçu hikâyelerine maruz kalmak bir yatkınlık ortamı yaratır. 1930'larda Walter Lippman bir klasik olan kitabı *Public Opinion*'da (Kamu Oyu) insanların demokratik bir toplumda vatandaş görevi görmeleri için ihtiyaç duydukları bilgiyi doğrudan deneyimden alamayacaklarını yazar. Fikirlerini oluşturmak için farklı medya türlerine güvenirler. Bugün Amerikalıların yüzde yetmiş altısı, suç anlayışlarının televizyonda gördükleri ve gazetelerde okudukları şeylere dayandığını söylemektedir.²⁸ Bu, üzücü yanlış kanılara yol açar. Suçun haberlerde gösterim oranı toplumda meydana gelen suç oranına denk değildir. Lori Dorfman ve Vincent Schiraldi şunları yazar:

Şiddet suçu, toplam suç oranına hâkimdir. Suç yerel televizyon haberlerinde, ağ haberlerinde ve televizyon haber dergilerinde çoğunlukla hâkim olan konudur. Genel olarak televizyon suç haberciliği, suç sıklığının tersi yönündedir. Yani, cinayet en az meydana gelen suç olmasına rağmen haberlerde en çok nakledilen suçtur. Akşam haberleri üzerinde yapılan birçok analizde, adam öldürme tüm tutuklamaların yüzde birinin onda ikisini oluşturmasına rağmen haberlerde nakledilen suçların çeyreğinden (yüzde 25-27) fazlasını oluşturur.²⁹

Suç oranları düşerken televizyonda gösterilen suç oranı da artmıştır. 1990 ile 1998 arasında ulusal suç oranları yüzde 20 düşerken şebeke televizyonları suç haberlerinde yüzde 83lük bir artış göstermiştir.³⁰ Cinayetler yüzde 33 azalırken televizyonda gösterilen cinayet oranı yüzde 473 artmıştır.³¹

Gerçek ve kurgu arasındaki bu farklılıkların nedeni kısmen ekonomiktir. Televizyon şebekeleri ve film stüdyoları çok uluslu holdinglerin yan kuruluşları haline geldiği için kâr yapmak konusunda bir baskı doğmuştur. Haber programları birbirleriyle ve eğlence programlarıyla seyirci için yarışır. Sonuç olarak da daha sansasyonel hale gelir ve görülmeye değer görüntülere daha fazla yönelirler. Bu sansasyonelleştirmenin etkileri pek de tarafsız değildir. Bu etkiler, California'nın 1994'de ülkenin ilk "Üç Vuruş" yasası olan seçmen teşebbüsü Teklif 184'ün meclisten geçirmesini sağlayan bir ortam yaratırlar. Yasa, medyada geniş yer bulan sekiz yaşındaki Polly Klaas'ın kaçırılıp öldürülmesinden ve yasanın çıkması için çocuğun babası tarafından yönetilen haçlı seferleri gibi bir kampanyanın hemen sonrasında yürürlüğe girdi. 2002'nin yazında mağdur olan çocuklar hakkındaki hikâyelerin güçlü etkisi, hava saldırısı uyarılarına benzeyen eyalet çapında bir medya uyarı sisteminin uygulanmasına yol açtı. Bu, çocuk kaçırma olaylarındaki düşüşe rağmen meydana geldi.

Hiç kuşku yok ki tehditlerin halka yanlış sunulmasından kaynaklanan korku kültürü çirkin bir durum yaratmaktadır. Ama bundan daha fazlasını da yapmaktadır. Seçmenleri memnun etme kaygısı güden ya da hükümetin bazı şeyler yapmasını isteyen politikacılar için baştan çıkarıcı bir fırsat yaratır. Seçime giren birisi, daha fazla polis görevlendirme ya da orduyu güçlendirme vaadinde bulunarak kaygılı seçmenlerin desteğini alabilir. Bu tür bir seçim kampanyası için bu, insanların korkmaları ya da tehlikede olduklarını düşünmeleri için sinik bir yoldur. Amerika Birleşik Devletleri tarihi boyunca ve başka ülkelerde seçime giren kişiler, seçmenleri kendilerinin o mevkiler için doğru kişiler olduğuna inandırmak için halkın suç, göç ya da diğer ülkelerden gelen tehditler konusundaki endişelerini kullanmışlardır. Tahmin edebileceğiniz üzere, bu çok etkili bir

stratejidir ve seçilmek için çevre veya istihdam gibi meseleleri gündeme getirmekten çok daha kolaydır.

Siyaseti yönlendirmek için şiddet tehditlerini kullanma uygulaması, son yıllarda, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde, haberlerde oldukça fazla görülmektedir. Bu, yerel politikada, 1980'lerde ve 1990'larda California'da ve Meksika sınırında bulunan bazı eyaletlerde çok sayıda politikacı artan işsizlik oranlarını, refah bağımlılığını ve güneyden Amerika'ya giren kaçak göçmenlerin eğitimindeki başarısızlığı suçlamaya başladığında ortaya çıktı. 2006 boyunca Amerikan Kongresi ve Başkan Bush ülkenin Meksikalı göçmenleri kullanması üzerine aylarca tartıştılar. Bu, daha sıkı sınır kontrollerine ve Birleşik Devletler'de tespit edilen izinsiz işçileri cezalandırmak için sert yasaların çıkartılmasına yol açtı – bu eyaletlerin ekonomilerinin büyük oranda düşük ücretlerle zor işler yapmaya istekli kaçaklara bağımlı olmasına rağmen. Sonunda, ekonomik ve sosyal sorunlara göçmenlerin neden olmadığı ve yasaların çoğunun yürürlükten kaldırıldığı ortaya çıktı.

Bu yanlış bilgilendirmenin yayılması dış politika ve savunma alanlarında daha büyük etkilere sahiptir. Bunlar, suça göre insanların yaşanmış deneyimlerinden daha uzak ve bundan ötürü de medya temsillerine daha bağlı alanlardır. Artık bu alanlarda haberleri harfi harfine federal hükümet yazmaktadır. Şebeke haberleri bölümlerindeki parasal sıkıntıların ikincil etkilerinden biri araştırmacı gazeteciliğin fiili olarak yok olmasıdır. 1992 Çöl Rüzgârı saldırıları boyunca devletin medya hileleriyle çok şey yapılmasına rağmen, televizyon birkaç yıl kendini Pentagon'a ve Beyaz Saray'a teslim ederek devletle ilgili içerik konusunda neredeyse tamamen onlara güvenmişti. Terörizmle savaş konusunda kişinin görüşü ne olursa olsun halkın kampanya hakkındaki bilgisi Washington'ın verdikleriyle sınırlıdır. Bunun yapılmasının sebebi savaşın mantıklı hale getirilen devlet şiddetinin nihai örneği olmasıdır. Savaş konusunda halkın rızasını almak için olumlu yönleri efsane ve tarih düzeyine çıkarılmalıdır.

Medyada şiddet söyleminde, hiçbir diğer figürü terörist figürünü geçemez. 1999'da konuyla ilgili yazan Elayne Rapping,

“teröristler akılsız, esrarengiz ve niteliği gereği şiddet dolu olarak tasvir edilir. Yanlarında korku, kaos ve düzensizlik getirerek geçirgen sınırimızdan sızmakla tehdit ederler.” düşüncesini savunmuştur.³² Bu, teröristlerin ıslah edilemeyecekleri çünkü mantık ve adalet sistemimize uyum sağlayamayacakları izlenimini yaratır. Teröristleri bu şekilde anlatmak, daha güçlü kanun yaptırımı ve tutuklama yöntemlerinin oluşturulmasını teşvik eder çünkü teröristler standart araçları tanıyamaz ya da anlayamazlar. Rapping’e göre,

...medyada teröristler büyük fiziksel ve psikolojik farklılık işaretleriyle belirtilirler. Bu işaretler o kadar tiksindirici ve dehşet vericidir ki önceden “normal” suç kanununda akla gelmeyen önlemlerin kullanılmasını haklı gösterirler çünkü teröristler “normal” suçlular değildir; onlar yaratık, insan dışı canavarlardır.³³

Bu sözler, bazılarının sinik bir biçimde teatral ve politik olarak fırsatçı gördüğü Bush yönetiminin tepkilerinin geçmişteki olaylarda daha derin kökleri olduğunu akla getirir. Fakat şebeke haberleri nadiren bu kadar derinlik ya da tarihsel perspektif sağlamaktadır. Önceki otuz yılda Birleşik Devletleri’nin mallarına yapılan terörist saldırılarla nadiren bağlantı kurulur – Amerika Birleşik Devletleri’nin Afganistan, Angola, Çin, Endonezya, Lübnan, Rusya, Sudan, Suriye, Türkiye ve Vietnam gibi yerlerdeki terörizm destekçiliği ya da doğrudan terörizm uygulamasından bahsetmeye gerek bile yok. Aradaki fark son dönemlerde yapılan saldırıların Amerikan toprakları üzerinde yapılmış olmasıdır – ve amaçları da tam olarak budur.

Terörizm Savaşı

11 Eylül medyada şiddetin sondan bir önceki örneği idi. Yıkılan Dünya Ticaret Merkezi kulelerinin hikâyeleri ve ünlü görüntüleri, diğer programların durdurulduğu tam dört gün boyunca büyük şebekelerin tümünü meşgul etmişti. O anın emsalsizli-

ğinden -11 Eylül'ün Amerika'nın kendini görüş tarzını "sonsuz kadar" değiştirmesinden- çok şey çıkarıldı. 11 Eylül hakkında yazılan onlarca kitaptan biri olan *The Age of Terror*'ın (Terör Çağı) yazarı John Lewis Gaddis ciddi bir biçimde şunları ifade eder: "Sonunda 11 Eylül'de meydana gelen olaylara ne isim vereceğimiz konusunda ne karara varırsak varalım -Amerika'ya Saldırı, Kara Salı, 11 Eylül- bu olaylar çoktan bizleri yeniden düşünmeye zorladı, yalnızca ulus olarak şu anda nerede olduğumuz ve nereye gidiyor olabileceğimiz konusunda değil, ayrıca eskiden beri nerede olduğumuz, hatta kim olduğumuz konusunda."³⁴

Saldırıların istisnai ölçülerini kurcalamak duygusal olarak tatmin ediciyken söylemlerin çoğu garip bir biçimde tanıdık geliyordu. Bunun nedeni, eğlence endüstrisinin birçok izleyicinin görüntülerin "bir film gibi" olduğu konusunda yorumlar yapmasına neden olacak kadar 11 Eylül saldırısına benzeyen kurgusal olaylar betimlemiş olmasıydı. Tanıdık motifler kullanan haberler iyiye karşı kötü ve bize karşı onlar konusunda -bir liderin alçak "günahkâr"lığıyla tamamlanan- şiddet dolu bir anlatım yazdı. Saldırıların yeni olması, büyük oranda şebekelerin "vatansever olmayan" bir fikrin görünmesinin reklâm gelirini kaybetmek anlamına geleceği korkusundan dolayı eleştiriden yoksun bir ortam yarattı. Bu da farklı bakış açılarının pek nakledilmediği ve sonuç olarak da halk arasında pek tartışılmadığı bir ortam oluşmasına neden oldu. Bu, farklı farklı fikirler arayan bir kişinin başka yere bakması gerektiği anlamına geliyordu. İyi haber şudur ki, ayrı görüş açıları sunan yüzlerce site ile terörizm konusu muazzam bir internet olgusu haline gelmiştir. Benzer bir şekilde, belli başlı haberlerin 11 Eylül sonrasındaki saplantılı görüşü, bağımsız yazılı basın ve medya yapımlarını canlandırmıştır. İnsanlar, saldırılardan önce var olmayan bir aciliyetle alternatif medyaya ve internete yönelmektedirler.

Önünde sonunda, daha büyük medyada şiddet ikileminin cevabı bu söylemin genişletilmesidir. Sorun şudur ki tasvir edilen şiddet türü çok sınırlıdır. Yapımın birkaç dev çok uluslu şirketin eline bırakılması nedeniyle karar verme işlemi çoğunlukla beyaz, çoğunlukla erkek olan az sayıdaki yöneticiler tarafından yapılır ve kâr yapma ihtiyacıyla şekillenir. Son derece cilalı ve

pahalı programlar aracılığıyla geniş izleyicilere ulaşmakla ilgili bu ekonomik zorunluluk risk alma ya da kanıtlanmış formüllerden sapma isteğini yok eder. O yüzden çok özel bir türde şiddet içerikli medya –izleyicilerin ilgisini çekmek amacıyla erişilebilirliğini ve kapasitesini en üst seviyeye çıkarmak için uyuşturulan bir tür– ve erkek kuvvetiyle iyi eski moda Amerikan gücünün sonsuz kez tekrarlanan hikâyelerini izleriz. Ve gerçekten kimseyi o kadar incitmez, en azından doğrudan değil. Onun yerine çok daha zararlı bir şey yapar. Medyada şiddetin seri üretimi, aslında insanların iyiliği için kullanılabilecek muazzam bir kaynağı harcamaktadır. İnsanlar, dünya hakkında bir şeyler öğrenirken ve dünya anlayışlarını oluştururken büyük ölçüde halk kültüründen yararlanırlar. Vatandaş olarak görevlerini yerine getirmek ve demokratik süreçte yer almak için ihtiyaç duydukları malzemeyi halk kültüründen alırlar. Ülkenin medya söylemini bir sürü şiddet görüntüsü serisine indirgemek insanlara saldırganlığı öğretmekten daha fazla şey yapar. Onlara hiçbir şey yapmamalarını söyler.

Şiddeti Durduramayız: Medyada Şiddetin Kullanılış Şekilleri ve Önemi

Medyada şiddet kalmak için burada. Ondan kurtulmanın yolu yok. Medyada şiddet tartışmasındaki yanlış anlamlardan biri, bir gün bir şekilde ondan kurtulmanın bir yolu –kanun, piyasa düzenlemesi, tüketici boykotu veya “sadece hayır de”mek ya da “televizyonunu kapat”mak için yürütülen büyük kampanyalar aracılığıyla– olabileceğidir. Sorun şu ki, şiddet kültürümüzün içine yok edilemeyecek kadar çok işlemiştir. Hatta bazıları şiddetin insan doğasının bir parçası olduğunu ya da psikolojik makyajımızın sökülemeyecek kadar derinlerine yerleştiğini söylemektedir. Ve olağan şiddetin “yaşamın bir parçası” olduğunu ve belli şiddet türlerinin bazı insanlara doğal olarak geldiğini öne süren insanları sorgulamak önemliyken saldırganlığı ve temsillerini tamamen silebileceğimizi düşünmek de aynı derecede saçmadır. İstesek de yapamayız çünkü bu, –hoşunuza gitsin, gitmesin– bizi insan yapan şeyin bir parçasını da ortadan kaldırmak anlamına gelir. Ve ayrıca, şiddet, kısmen şiddet tehlikesi, kanun yaptırımının bizi korumak için kullandığı yasal olarak onaylanmış şiddet ve çoğu zaman dünya düzenini koruyan askeri şiddet yetkileri üzerine kurulmuş dev bir sosyal ve ekonomik altyapı vardır.

Şiddet ve Eğitim

İnsanların şiddete bakmak istedikleri bir sürü neden vardır. Bunlardan bazıları eğitimseldir. Çocukların, insan tarihinin şiddet dolu bir geçmişe sahip olduğunu bilmeleri önemlidir. Küresel ticaret ve sömürgeleştirme çoğunlukla hedeflerine ulaşmak için şiddet kullanmışlardır. Savaşlar, doğru ya da yanlış, bölgesel sınırları korumak ya da bölgeyi genişletmek için yapılmıştır. Bugünlerde sık sık barışı sağlamak için şiddetin gerekli olup olmadığı tartışılmaktadır. Aslında bu, barış zamanında ya da İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gerginliğin yatışma döneminde yıllarca muazzam nükleer güçler barındıran "karşılıklı garantili imha" tehdididir. Nefret konuşmalarının belli terimleri gibi, şiddeti insanlık tarihi lügatinden çıkarmak mümkün olmaz ve tavsiye edilmez. Bunun yanında, geçmişte yapılan hatalardan dersler alırız. Bir halkın şiddet dolu bir tarihi olması şiddet dolu bir geleceği olacağı anlamına gelmez. Şiddet ve barışı bilmek, onları temsil etmek ve öğretmek daha iyi bir dünya yaratmamıza yardımcı olabilir.

Tarihi şiddet dersleri edebiyat ve sanatın ölümsüz eserlerinde yazılmış ve canlandırılmıştır. Bu hikâyeler, kitaplar, tablolar ve heykeller dünyanın her yerindeki kütüphanelerde ve müzelerde bulunurlar. Pek çok durumda, hayatlarını adalet ve özgürlük adına kurban eden erkek ve kadınlara tanıklık ederler. Özgürlük iyi bir şeydir. Bu kelime, onu kendi işlerini ilerletmek için kullanmak isteyen insanlar tarafından büyük ölçüde sarf edilen kelimelerden biridir. Ama sonunda uğruna savaşılacak önemli bir insani değer olmaya devam eder. Birçok ulusun birçok nesli onun için seve seve sıkıntılara katlanmıştır. Bazen bu fedakârlıklar, insanlara geçmişten alınan dersleri hatırlatmak için abidelere yansıtılır. Amerika Birleşik Devletleri'nde Washington, DC'deki Vietnam Gazileri Anıtı, Maya Lin adındaki Asyalı Amerikan tasarım öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Anıt, bilindiği üzere, Vietnam Savaşı'nda ölenlere ithaf edilmiştir. 1976'da ilk ithaf edildiği zamandan beri daha fazlasına dönüşmüştür. Bu yer artık ulusun tarihindeki en bölücü savaşlardan birinden etkilenmiş olanların iyileştiği bir yer haline gelmiştir. Yani şiddet tasvirleri önemli olabilmektedir.

Nazi Soykırımı yaygın olarak anılan başka bir insanlık trajedisidir. Nazi Soykırımı, yaklaşık altı milyon Yahudi'nin Nazi rejimi ve işbirlikçileri tarafından sistematik, bürokratik, devlet destekli bir biçimde zulme uğraması ve katledilmesidir. Soykırım kelimesinin İngilizce karşılığı olan 'holocaust', 'ateşle kurban etme' anlamına gelen Yunan asıllı bir kelimedir. 1933'te Almanya'da iktidara gelen Naziler, Almanların "üstün ırk" olduklarına ve "aşağı" olan Yahudilerin "yaşanmaya değmez yaşam"lar olduğuna inanıyorlardı.¹ Soykırım dönemi boyunca, Naziler ayrıca "ırksal aşağılık" olarak gördükleri özellikleri nedeniyle başka grupları da hedef almışlardır: Romanlar (Çingene-ler), sakatlar ve bazı Slav halkları (Lehler, Ruslar ve diğerleri). Aralarında komünistler, sosyalistler, Yehova Şahitleri ve homoseksüellerin bulunduğu diğer gruplar siyasi ve davranışsal temellere dayanarak zulüm gördüler.

Nazi Soykırımı'nın tarihinden öğrenilenler, insanları manevi ve ahlaki sorular sormaya ve bir demokrasinin vatandaşları olarak sorumluluklarını sorgulamaya teşvik etmektedir. Nazi Soykırımı'nın tarihini okumak, herhangi bir toplumdaki önyargı, ırkçılık ve modellemelerin anlaşılmasına yardımcı olurken adillik, adalet, bireysel kimlik, akran baskısı, uygunluk, adamsendecilik ve itaat sorularının sorulmasını da sağlar. Soykırım şiddetinin uygun temsilleriyle karşı karşıya kalmak Soykırım'ın ve çağdaş soykırım örnekleri de dâhil olmak üzere ilgili konuların anlaşılmasını sağlayabilir.

Steven Spielberg'in *Schindler'in Listesi* (1993) adlı filmi sık sık, izleyicilere Nazi soykırımının korkunçluğu hakkında bir şeyler öğretmek için kullanılan çağdaş film yapımcılığının bir örneği olarak gösterilir. Filmde Spielberg, film yapımcılığı yeteneklerini bir araya getirerek bu korkunç hikâyeyi işlemiştir. Fakat Spielberg bile en az bir örnekte izleyicileri uygun şekillerde etkilemek için hikâye anlatma becerilerini kullanmakta başarısız olmuştur. *Schindler'in Listesi*, işgal altındaki Polonya'da yeni bir fabrika açmak için Yahudi iş gücünü kullanan Nazi Çek iş adamı Oskar Schindler'in gerçek hikâyesine dayanmaktadır. İkinci Dünya Savaşı ilerlerken ve Yahudilerin kaderi gittikçe belirginleşirken Schindler'in sebepleri kâr yapmaktan insan sevgisine

dönüşür ve 1100'den fazla Yahudi'nin gaz odalarında ölümden kurtarmayı başarır.² *Schindler'in Listesi*'nde Spielberg, izleyicilerin Soykırım'ın Yahudi kurbanlarıyla sempati kurmalarını sağlamak amacıyla kullandığı birçok Nazilerin mahkûmları idam ediliş sahnesini büyük bir yoğunlukla gösterir. Bir sahnede, bir Nazi askeri bir toplama kampındaki bina inşaatında çalışan Yahudi bir kadını öldürür. Spielberg, askerin kadını öldürdüğünü göstermeden önce askerle kadının uzaktan konuşmasını gösterir. Buradaki amacı, olayı sahnenin kurgusunda hiçbir kesinti yapmadan tasvir ederek anın etkisini arttırmaktır.³ Hiçbir şekilde sahnenin komik olmasını ya da insanların gülmesini amaçlamamıştır. Ama Oakland, California'daki, artık ünlü olan, bir film gösteriminde tam olarak olan budur. Bir grup lise öğrencisi, okulların kapalı olduğu Martin Luther King Günü'nde bir eğitim gezisindedirler. Film öldürme sahnesine geldiğinde öğrenciler gülerler ve filmi izleyen diğer izleyicilerin 70 öğrencinin sinemadan çıkarılmasını istemelerine neden olurlar. Öğrenciler, niyetlerinin ırkçılık ya da Yahudi karşıtlığı göstermek olmadığını ve filmlere gittiklerinde her zaman gülüp konuştuklarını söylerler. Yalnızca kadının düşüş şeklinin komik olduğunu düşünmüştürler. Öğrencilerin konudan rahatsız olmuş olmaları ya da karakterlerle empati kurduklarını yaşıtlarının bilmelerini istememiş olmaları da mümkündür. Bu olay gösterir ki, film yapımcıları şiddeti insanları eğitmek için kullandıklarında bile bu geri tepebilir ve ciddi bir anla dalga geçilebilir.

Medeniyet hikâyesini, insan tarihindeki savaşlar ve mücadelelerde yer alan şiddet ve can kaybını yeniden nakletmeden anlatmak imkânsızdır. Bu çatışmaların birçoğu önemli nedenlerle meydana gelir ve temsil ettikleri mücadelelerin, hâlâ dersler çıkartılabileceği için hatırlanması gerekmektedir. Birleşik Devletler'de yaşayan insanlar için örneğin, ulusun Bağımsızlık Savaşı'nın nedenlerini unutmamak hâlâ önemlidir. Bağımsızlık Savaşı'na katkıda bulunan birçok etken vardır. Birçok Amerikalı yerleşimci, İngilizlerin sahip olduğu tüm demokratik haklara sahip oldukları inancıyla harekete geçmişlerdi. İngilizlerse sömürgelerin, Büyük Britanya'ya uygun düşen her şekilde kullanılmak ve sömürölmek için var olduğuna inanıyorlardı. Bu da

savaşı kaçınılmaz kılıyordu. İngilizler, cephanelerin bulunduğu yer olan Lexington'a ani bir baskın yapmayı planlıyorlardı ve Paul Revere İngilizlerin bu planını öğrenmişti. Bir gece Revere atıyla yola çıkarak sömürgecinin milis kuvvetlerini gelmekte olan İngilizler konusunda uyardı. Aldıkları bu erken uyarıyla, milis askerleri 19 Nisan 1775'te 800 İngiliz birliğiyle savaştı. Muharebe Concord'da başladı ve böylece Bağımsızlık Savaşı başlamış oldu.

Böyle hikâyeler önemlidir. İnsanları tarihleri ve kökenleri konusunda gururlandırır. Ve bu hikâyeler çoğunlukla, olayların bütün önemini yansıtmak için verilmesi gereken şiddet ayrıntıları içerirler. Birinci Dünya Savaşı Avrupa'yı bölmüştü ve bu savaşta birçok insan ölmüştü. Birinci Dünya Savaşı'nın ilk kurşunları Ağustos 1914'te küçük bir Belçika kasabasının yakınlarında atılmıştı. Savaş dört yıl sürecek ve milyonlarca hayata mal olacaktı. Büyük Alman birliklerinin Belçika'ya doğru ilerlediği haberleri geliyordu. Neler olduğunu görmek için 200 askerden oluşan bir İngiliz bölüğü Belçika'ya gönderildi. Pek çok ünlü muharebeye neden olan kısa bir çarpışma oldu. Savaşın arka planı hâlâ tartışılmaktadır. II. Kaiser Willhem yönetimindeki Almanya, komşularla barışı koruma politikasından daha saldırgan bir tutuma yöneldi. Rusya'yla bir anlaşma yenilemek yerine doğu komşusu Avusturya-Macaristan'ın yanında yer aldı. 1894'te Fransa ve Rusya kendi ittifak anlaşmalarını imzaladılar ve daha sonra onlara İngilizler de katıldı. 1914'te veliahdına düzenlenen suikastın ardından Almanya'nın kendisine destek vereceğini bilen Avusturya-Macaristan İmparatorluğu Sırbistan'a saldırdı. Asıl savaş, Belçika'nın istila edilmesiyle, Almanya'nın Belçika'nın, Fransa'nın, Polonya'nın ve Rusya'nın bazı bölümlerini almasıyla başladı. Sonunda, birçok Avrupa ülkesinin ve Amerika Birleşik Devletleri'nin içinde bulunduğu İttifak Devletleri Almanya'yı yendi.

Birinci Dünya Savaşı'ndan kalan miras daha sonra Avrupa'da, Afrika'da ve Pasifik'te İkinci Dünya Savaşı'nın çıkmasına neden olacaktı. Birinci Dünya Savaşı ayrıca şu an dünyanın Orta Doğu'da karşılaştığı sorunların birçoğunun başlamasına sebep oldu. Hepsi, dünyanın en büyük bağımsız İslami gücü

olan Osmanlı İmparatorluğu'na ait olan Mısır, İran, Irak, İsrail, Ürdün, Suriye, Türkiye olarak bildiğimiz ülkeler ve sayısız diğerleri yüzyılın sonundaydılar. Almanların Avrupa'da yayılmalarından etkilenmiş olan Osmanlı İmparatorluğu, Birinci Dünya Savaşı'nı kaybettiği toprakları geri almak ve kendi alanını genişletmek için bir fırsat olarak görüyordu ve savaşta Almanya'yla bir ittifak oluşturdu. İngilizler, Osmanlıların Anglo-Pers boru hattı aracılığıyla İngiliz Donanması'na petrol sağlayan kaynakları kesme kararı almasından korkuyordu ve Hindistan'ın yardımıyla Irak'ın kıyı şehri Basra'dan Osmanlıları istila etmeye karar verdi. Osmanlılar, Mısır'daki Süveyş Kanalı'na saldırarak karşılık vermek istediler ama başarısız oldular. Bu arada, İngiliz ve Hint orduları Irak'ı geçip Bağdat'a doğru ilerliyordu. İngiliz ve Hint orduları daha sonra Türkiye'yi bozguna uğratmak için Mısır'da yönlerini değiştirdiler ve Filistin'i ele geçirdiler. İngilizler 1917'de Kudüs'ü aldığı anda, on birinci ve on dördüncü yüzyıllar arasında Hristiyanların Kutsal Toprakları Müslümanlardan aldığı haclı seferlerinden beri kutsal şehri ele geçiren ilk Hristiyan güçleri oldular.

Şiddet ve Sanat

Bu tarihi ve peşinden sürüklediği şiddeti öğrenmek, geçmişimizi anlamamıza yardımcı olur ve bugün meydana gelen şiddetli uzlaşmazlıkları kavramamızı sağlar. Bu şiddetin kitaplarda, resimlerde, filmlerde ve televizyon programlarındaki uygun betimlemelerinin önemini kimse inkâr edemez – bu çatışmaların korkunç hatıralarını canlandırırken zor ve acı verici olabilirler. Aynı durum, savaşın betimlemelerinin ya da tarihsel olarak önemli olan doğal felaketler, suçlar ya da diğer insanlık trajedilerinin kayıtları için de geçerli olabilir. Şiddet vakaları sık sık önemli edebiyat ve sanat eserlerinin ilham kaynağı ya da konusu olmuştur. Dünyadaki her kültürden ölümsüz eserler çoğunlukla av, muharebe, cinayet, yangı, kaza ya da ölüm sonrası kalıntıların dehşet verici temsillerini tasvir ederler. Batı dünyasının sanatı özellikle şiddet imgelerine eğilimlidir; o kadar ki

tarihi Batı medeniyetinin belli başlı dönemlerini anlatan şiddet şartlarıyla bağlantılı olarak anlatılır.

Bu şiddet büyük sanat eserlerinde neden bu kadar dikkat çekici bir biçimde tasvir edilir? Kültürel eleştirmen Susan Sontag, insanların şiddet ve acı resimlerine olan iştahının neredeyse çıplak bedenlere olan iştahı kadar evrensel olduğunu yazmıştır.⁴ Yüzyıllardır Hristiyan sanatı, Yahya Peygamber'in boynunun vuruluşu ya da İsa Peygamber'in çarmıha gerilişi gibi imgeleri, bu ürkütücü imgelerin uygunsuzluğunu hiç sorgulamadan sunmuştur. Sontag, başka birçok kişi gibi, insanların bu resimlere korkmadan bakarken belli bir tatmin duyduklarını ileri sürmüştür. Bunu yapabileceklerini bilmekten zevk alırlar. Ve korktuklarında da farklı bir çeşit tatmin duyarlar.

Sanat tarihi alanında kabul gören en saygın eserlerden biri olan *The Oxford History of Western Art* (Oxford Batı Sanatı Tarihi), Batı kültürünün ilerleyişini her biri şiddetli bir ayaklanma ya da savaşla noktalanmış beş döneme ayırır.⁵ Kitabın giriş bölümünde şunlar söylenir:

Büyük ayırt edici noktaların üçü - 410'da Klasik Roma'nın yıkılışı, 1527'de Papalık Roması'nın yağmalanması ve 1914'de Birinci Dünya Savaşı'nın başlaması - Batı tarihinin birçok dalında belirteç görevi görürken dördüncüsü, yani 1770, en önemlileri Amerikan Bağımsızlık Savaşı ve Fransız İhtilali olan bir dizi devrim niteliğindeki değişim gören yirmi yılı belirtmek için seçilmiştir.⁶

Sadece şiddet çatışmalarıyla belirlenen sanat-tarihsel dönemler arasındaki ayırımlar değil, ayrıca Batı sanatı tarihinde tekrarlanan temalardan biri de şiddetli yıkım veya ulusların ya da halkların fethedilmesiyle meydana gelen sanat hırsızlığıdır. Yunan ve Roma kültürü arasındaki sınır, milattan önce üçüncü yüzyılda Romalılar güney İtalya'ya, Sicilya'ya ve son olarak da Yunanistan'a yayıldığında -Yunan heykellerini yağmalayıp Helenistik sanat eserlerini statü göstergesi olarak göstermeye meraklı zengin Romalılara dağıtarak- vurgulanmaya başlandı. Yedi yüz yıl sonra Roma'nın kendisi Vizigot-

lar tarafından istila edilecek ve şehir ve kültürel güzellikleri harabeye dönecekti.

Eski Yunan'ın klasik heykelticiliği çoğunlukla insan vücudunun ideal temsillerini tasvir ediyordu. Milattan önce beşinci yüzyılda *kouros* ve savaşçıyla başlayan çıplak erkek figürü Yunan heykelticiliğinin ana türüydü. Çağın vazoları ve duvar resimleri mitolojik çatışmalar olduğu kadar görkemli avlanma ve dövüş sahnelerini ölümsüzleştiriyordu. Milattan sonra birinci yüzyıl Roma heykelticiliği savaşa giden orduların kabartma heykellerini –ya da frizlerini– içermekteydi. Üçüncü ilâ ikinci yüzyıl lahitlerinde bulunan sağlam ilk Roma resimleri, savaşın ganimetlerini kutlayan savaş maceralarıydı.⁷ Örneğin, Pompeii'deki Faun Evi'nde bulunan *İskender Mozaïği* (milattan önce ikinci yüzyıl) at üzerindeki onlarca savaşçıyla ürkütücü bir savaş sahnesini tasvir eder. Kılıçlarla ve kırbaçlarla savaşan, kimileri ayaklar altında kalmış, kimilerine oklar saplanmış erkekler görülür. Bu tür eserlerdeki ironilerden biri de hem tarihteki dehşet verici anları belgelemeyi hem de güzel sanat eseri görevini görmeyi başarmalarında yatar. Daha sonra gelen eleştirmenler bu iki temsil sürecinin birlikte var olmalarını kusur olarak görecektlerdi.

Pek çok dini şiddet resmi, merkezi, hatta kutsal bir yere sahiptir. Mel Gibson'ın *İsa'nın Çilesi* (*The Passion of the Christ*, 2004) filmini izleyenler dini tarihin tasvirlerinin güçlü olabileceğini bilirler. İlk Hristiyan sanat eserleri, resimli el yazmalarında Kitab-ı Mukaddes'ten hikâyeleri tasvir ediyor ve katedrallerin cam pencerelerini süslüyordu. Bazen bunlar şehitlik ve azizlerin acı çekiş sahnelerini gösteriyordu. Diğer Hristiyan sanat eserleri, haçlı seferlerinin korkunçluklarını tasvir ediyordu. En yaygın konu, elbette, çarmıha gerilişi ve ölümü yüzyıllar boyunca sanatçılar için sonsuz bir ilham kaynağı olan İsa'ydı.

Savaş ve fetih görüntülerine olan Greko-Romen iştahı on sekizinci yüzyıldaki neoklasisizmde de devam etti. Fransız ressam Jacques-Louis David çoğunlukla Eski Roma Cumhuriyeti'nin efsanevi tarihinden ilham almıştı. İtalya'da Titian (Tiziano Vecellio) mitolojik çatışma sahnelerinin resmini yaptı. Caravaggio dini resimlerinin gerçekçiliğiyle tanınıyordu. Fransa'da Nicolas Poussin'in tarihi tablosu savaşın dehşet verici ayrıntılarını

tasvir ediyordu. Poussin'in *Germanicus'un Ölümü* (1627) adlı eseri üvey babasının bir hizmetkârı tarafından kendisine verilen bir bardak zehre yenik düşen yatağındaki savaşçıyı gösterir. Germanicus'un etrafı acılı ailesiyle ağır silahlı ve yakın olan ölümünün intikamını almaya hazır Romalı askerlerle sarılıdır. Dönemin birçok Hollandalı ve Flaman ressam, resamlara karşı gittikçe artan Protestan hamiliğine karşılık olarak çarpıcı dindarlığı ifade ettiler. Rembrandt van Djinn, Anthony van Dyck ve Peter Paul Rubens de Katolik Kilisesi'nden komisyon ücreti almayı kabul ettiler. Bu eserlerin tipik bir örneği Ruben'in karnı yarılmış ve Çarmıha Germe esnasında oluşan bir yaradan hâlâ kan akar haldeki İsa'nın cansız bedeninin havarilerin kollarına indirilişini gösteren *Haçtan İndiriliş*'idir (1616–17). Bu arada, Kuzey Amerika yerleşim yerlerindeki Albert Eckhout ve Benjamin West gibi ressamlar çoğunlukla içinde yerlilerin olduğu askeri şiddet ve kan dökme sahnelerini tasvir ediyordu.

Sonra Fransa ve Birleşik Devletler'deki bağımsızlık savaşlarının sanatı ve Antoine-Jean Gros, Joseph Mallord William Turner, Théodore Géricault ve Francisco de Goya y Lucientes'in de içinde olduğu bir on sekizinci yüzyıl tarih ressamaları dizisi geldi. Bağımsızlık savaşlarından ve Napolyonik kampanyalardan bile önce Avrupa sanatında insanın ölümsüzlüğünden etkilenme göze çarpıyordu. 1780'lerde Parisli görevliler, ahlaki çürümeye neden olacaklarını düşündükleri "siyah modeller"e karşı gittikçe artan ilgiden rahatsız olmaya başladılar.⁸ Géricault'un ışık-gölge oyunuyla kesilmiş el ve bacakları tasvir ettiği tablosu *Kopmuş Uzuolar* (1818) bunun bir örneğidir. Goya ise siyasi şiddeti hem belgeleyen hem de eleştiren tablolarıyla ünlüdür. Goya'nın köylüleri öldüren Fransız askerlerini tasvir eden *Los Desastres de la Guerra* (Savaşın Felaketleri) (1810–20) dizisi, bu dönemde savaşın korkunçluklarının bir ressam tarafından protesto edildiği en etkileyici ifadelerinden biri olarak yerini korumaktadır. Bu tür savaş karşıtı sanat eserlerinin ilk örnekleri, 1633'te Jacques Callot tarafından yapılan bir grup gravürdür. *Les Misères et malheurs de la guerre* (Savaşın Sefaleti ve Felaketi) adındaki bu resimler 1630'ların başlarında Lorraine'in istilasında sivillere karşı yapılan vahşeti tasvir ediyordu.

Kamusal alan heykelciliği sık sık silahlı çatışma ve şiddeti anmıştır. Neredeyse her ulusun büyük askeri başarıları ve savaşlarda ölenleri anan kent anıtları vardır. I. Napolyon, kendisini yenilmez bir askeri strateji uzmanı ve yok edici kuvvetlerin kumandanı olarak göstermek için heykeltıraşları kullanmıştır. Kral XVII. Louis, diğer krallar gibi, kahramanlık idealini sağlamlaştırmak için at sırtındaki general heykellerini görevlendirmiştir. On dokuzuncu yüzyılda birçok devlet milli gururu okşamak için muazzam anıtsal eserler yaratmışlardır ve bu eserlerin arasında Amerika Washington Anıtı ve Londra'nın Trafalgar Meydanı'ndaki Nelson Sütunu bulunmaktadır. Önemli olan şudur ki ölümcül dövüş ve korkunç şiddetler uygulayan savaşçıların temsilleri kamu hayatında her zaman var olmuş ve milli tarihi yansıtmak için insanların toplandığı yerlere konulmuştur.

Şiddet ve Haberler

On dokuzuncu yüzyılın ortalarında fotoğraf makinesinin icadıyla şiddetin sunulacağı yepyeni bir ortam doğmuş oldu. İlk fotoğrafların uzun süre ışıktaki tutulması gerekiyordu ve ilk başlarda hareketsiz nesneler, manzaralar ve resmi portrelerle sınırlıydı. 1840 ve 1850'lerde dagerreyotipi ve ferrotipi süreçleri kullanılarak ölümlerin portreleri çekiliyordu. Fakat haber fotoğrafçılığının gerçek başlangıcı Kırım Savaşı ve Amerikan İç Savaşı ile oldu. İlk başlardan itibaren savaş fotoğrafçılığı siyasiydi. Birçok kişi tarafından ilk savaş fotoğrafçısı olarak adlandırılan Roger Fenton İngiltere Prensi Albert tarafından 1855'te Kırım'a gönderildi. Görevi savaşı fotoğraflamaktı – ölümleri ya da yaralıları değil. İngilizler, İngiliz ordusunu en iyi halinde gösteren fotoğraflarla, gazete hikâyelerinde çıkan korkunç savaş haberlerinin önüne geçmek istiyorlardı. Bu yüzden Fenton'ın orduya girmesine izin verildi ve Fenton çoğunlukla askerlerin muharebeye hazırlık fotoğraflarını çekti. Fakat asla savaşın kendisini fotoğraflamadı.

Matthew Brady fotoğraf çekme tekniklerini mucit Samuel Morse'dan öğrenmiş olan bir mücevher kutusu ustasıydı. Brady,

Abraham Lincoln dâhil Washington, DC'deki önemli insanların portrelerini çekmeye başladı ve İç Savaş çıktığında fotoğraf makinesini kullanarak bu olayı kaydetmeye karar verdi. Brady, savaş boyunca çektikleri resimleri kolodyon levhalarında geliştirmek amacıyla taşınabilir karanlık odalarla ülkeyi gezecek 23 fotoğrafçı işe aldı. Lincoln, Brady'nin fotoğrafçılarının tüm önemli muharebelere girmelerini sağladı. İngiltere'deki Prens Albert gibi Lincoln da savaş çabaları için destek sağlamak için kullanılacak fotoğraflar istiyordu. Tarihçilerin sonradan tespit ettiği üzere, Brady'nin adamlarının çektiği resimlerin birçoğunun sahte ya da üzerinde oynanmış sahnelerin resimleri olduğu ortaya çıktı. Fakat Brady'nin fotoğrafçıları, özellikle de Alexander Gardner ve Timothy O'Sullivan, habercilikleriyle büyük ün kazandılar. *New York Times*'da haklarında şunlar yazıyordu:

Bay Brady savaşın korkunç gerçekliğini ve ciddiliğini evdeki bizlere getiren bir şey yaptı. Cesetleri getirip avlularımıza ya da sokaklara bırakmış olmasa da, buna benzer bir şey yaptı... Bu resimler korkunç bir farklılığa sahip.⁹

Yüzyılın sonlarına doğru, İspanya-Amerika Savaşı'ndaki 1898 San Juan Tepesi Muharebesi'ni gösteren ilk haber filmiyle sahneye filmler çıktı. Meşhur Sert Süvariler birliğinin başındaki o zamanlar Albay olan Theodore Roosevelt'in bulunduğu sahne, gerçek çarpışma olduktan sonra Vitagraph kameramanları için sahnelendi çünkü gerçek çarpışma film yapmak için yeterince etkileyici değildi.

Fransız ve Alman komutanlarının birkaç seçilmiş askeri fotoğrafçının çektikleri dışında çekilen tüm fotoğrafları yasakladığı Birinci Dünya Savaşı boyunca savaş fotoğrafçılığı tartışmalı hâle geldi.¹⁰ Diğer uyuşmazlıklarda olduğu gibi, savaş halindeki devletler savaş desteğinin en yüksek seviyeye ulaştırılabilmesi için vatandaşların edindiği bilgileri kontrol etmenin önemini anladılar. Savaş her zaman, çarpışmalarda ölmeleri muhtemel genç insanlar toplamak için başvurulmuş nüfusların teşvik edilmesine ihtiyaç duyulan bir iş olmuştur. Ve her zaman savaş karşıtları bulunmuştur. İlk savaş fotoğrafçılığı eleştirmenlerinden

biri 1924'de Almanya'da çıkmıştır. *Krieg dem Kriege!* (Savaşa Karşı Savaş!) adlı kitapta Ernst Friedrich, oyuncak asker resimleriyle başlayan ve yıkımı tasvir etmek için gittikçe artan bir şiddetle devam eden ve nihayet Birinci Dünya Savaşı'nda meydana gelen insan katliamıyla biten bir dizi fotoğrafı sergiliyordu. *Krieg dem Kriege!* Avrupa'da büyük ölçüde ünlendi ve 1930 yılına kadar on baskı yaptı.

Şiddet görüntüleri ilk gerçek kitle dolaşımını sonraki yıllarda, özellikle Amerika'da *Life Magazine* (1936) ve Birleşik Krallık'ta *Picture Post* (1938) gibi haftalık dergilerin çıkışıyla sağladı. Bu iki dergi de ilk basım yıllarında İspanyol İç Savaşı'nın gri resimlerine yer verdi ve bunlardan birinde, "*Life*'ın makinesi İspanyol Savaşı'na daha önce hiçbir makinenin yakın olmadığı kadar yaklaşıyor." şeklinde tipik bir başlık vardı.¹¹ Kamera teknolojisindeki yenilikler de savaş görüntülerinin geniş bir biçimde dolaşımında rol oynamıştır. 1925'te Alman Leica 35 mm fotoğraf makinesinin çıkışı fotoğrafçılara süratli obtüratör hızlarına ve film değiştirmeden onlarca resim çekme özelliğine sahip daha küçük ve daha hafif bir fotoğraf makinesi sunmuş oldu. Bu foto muhabirlerine, Robert Capa gibi fotoğrafçıları ünlü yapan hareketli muharebe resimlerinin çekilmesini sağlayan bir taşınabilirlik sağladı. Capa'nın foto muhabirciliği tarzı, halkın savaş görüntüsü iştahının ön hatlardan fotoğraflar istediği Birinci Dünya Savaşı esnasında atak yaptı. Önceki çatışmalarda olduğu gibi, uygun milliyetçi noktaları vuran görüntülere olan açlık bazen fotoğrafçıların davalarına saygısızlık etmelerine neden olabiliyordu. Joe Rosenthal'ın 1945'de Iwo Jima'ya Amerikan bayrağının dikilişini çektiği fotoğrafında bu olmuştu. Sert bir çarpışmanın ardından Amerikan Bahriyelilerinin Suribachi Dağı'nın üstüne muzaffer bir biçimde bayrak dikmelerini gösteren etkileyici resim aslında çarpışma bittikten saatler sonra çekilmişti – bu arada daha fotojenik bir sahne yaratmak için asıl bayrak daha büyük bir bayrakla değiştirilmişti.

Vietnam televizyonda yayınlanan ve Amerikan tarihinde büyük ulusal protesto toplayan ilk savaştı. Silahlı çatışmanın korkunçlukları Amerikan halkına –ya da haber izleyicisine– daha önce hiç bu kadar canlı ve acımasız bir biçimde gösteril-

memiştii. 1960'lerde ve 1970'lerin başlarında, Amerikan halkı her gün çoğunlukla bombalamalardan oluşan televizyon görüntülerini izledi ve ölü sayılarını öğrendi. Vietnam Savaşı'nın şiddeti televizyon aracılığıyla naklediliyordu ve haber dergileri savaşın geçmişteki herhangi bir çatışmadan daha yakın ve daha "gerçek" görünmesini sağlıyordu. Bu, insanları, savaşı daha önce hiç bu şekilde görmedikleri için, daha önce hiç olmadıkları bir biçimde rahatsız ediyordu. Halk Vietnam'dan gelen fotoğrafların kurgu olamayacaklarını biliyordu. Amerika uçakları tarafından napalm bombası atılmış bir köyden korku dolu gözyaşları içinde kameraya doğru koşan çıplak bir Vietnamlı kızın 1972'de çekilen ve dünyanın her yerinde dolaşan fotoğrafı asla düzenlenmiş olamazdı.¹² 1968'de Eddie Adams tarafından çekilen Güney Vietnamlı bir polisin bir Vietkong şüphelisini tabancayla başından vurmasını gösteren fotoğraf sahte olamazdı. Vietnam Savaşı boyunca neredeyse tüm foto muhabirciler Amerika'nın bölgeye müdahalesinin fiili eleştirisi olarak görölmeye başlandı.¹³

Vietnam'ın ardından birçok devlet, anlaşılabilir bir şekilde, basın silahlı çatışmalara özgürce ve denetsiz bir biçimde ulaşabilmesinin risklerinden çekinmeye başladı. Başbakan Margaret Thatcher, Falkland Adaları'ndaki 1982 İngiliz harekati esnasında, yalnızca önceden seçilmiş iki fotoğrafçıya giriş izni verdi; hiçbir televizyona izin verilmedi. Amerikan Başkanı George H. W. Bush da Vietnam'dan benzer dersler almıştı. 1991'deki Basra Körfezi savaşında, Amerikan otoriteleri yayınları başarılı bir şekilde kontrol edip yalnızca, savaşı insan kayıplarının bilgisayar ekranlarındaki animasyon patlamalar olarak gösterildiği bir video oyunu çatışması gibi tasvir eden, çoğunlukla da savaş uçaklarından çekilmiş dolaylı görüntülere izin vermişlerdi. Aynı zarsızlaştırılmış yayın şekli, 2001-2'de Amerika'nın Afganistan'a saldırısında da kullanılarak savaşta hiçbir Amerikan askerinin yaralanmadığı ya da ölmediği izlenimi yaratıldı. Susan Sontag'm belirttiği gibi, silahlı çatışmanın Amerikan halkının gözlerinden soyutlanması ve uzaklaştırılması, çoğu kişide şiddetin ve acının, nedeni anlaşılabilir bir biçimde, yalnızca Amerikan topraklarından uzaktaki diğer ülkelerde başkalarını vuran durumlar olduğu izlenimi yaratmıştır.¹⁴ 11 Eylül 2001'de meydana gelen Dün-

ya Ticaret Merkezi saldırılarının korkunç trajedisinin ilk başta bu kadar akıl ermez gelmesinin nedenlerinden biri de budur. O korkunç günde birçok Amerikalı izleyicinin verebildiği tek tepki, televizyonda yayınlanan görüntülerin "tıpkı bir film gibi" olduğuydu.

Medyada Şiddet Endüstrisi

Medyada şiddet çevrelerinde uzun süren bir tavuk-yumurta tartışması vardır. Bir tarafta, halkın şiddetin verdiği heyecana olan talebinin bu pazarı etkilediğini söyleyen eğlence endüstrisi bulunmaktadır. İzleyiciler, aksiyon filmlerinden, korku filmlerinden, birinci şahıs nişancı oyunlarından ve realite televizyondan gerçekten keyif alırlar. Ve bunun nesi yanlış ki? Diğer taraftaysa, eğlence endüstrisinin insanların kendilerine ve başkalarına zarar vermesine neden olan tehlikeli ürünler ürettiğini –ve bu tür eğlencenin yaptığı tek şey insanlara, özellikle de çocuklara nefret etmeyi, can yakmayı ve öldürmeyi öğretmekken, endüstrinin, insanları şiddet içerikli eğlencenin doğal, keyifli ve zararsız olduğuna inandıran pazarlama ve reklâmcılık yoluyla bu ürünlere duyulan isteği zekice kamçıladığını– söyleyen tüketici savunucuları durmaktadır. Peki hangi taraf haklı?

Eğlence endüstrisiyle başlayalım. Eğer endüstri, şiddet içerikli eğlenceye olan müşteri talebine cevap verdiklerine inanıyorsa, müşteri isteklerine cevap verme yollarını nasıl belirliyor? Bir serbest piyasa sistemini destekleyenlerden sürekli duyulan en tanıdık şeylerden biri neyin yapıлып tüketileceğini ve neyin yapılmayıp tüketilemeyeceğini arz ve talebin doğal kanunlarının belirlediğidir. Yani, aynı şekilde artan bir arz tarafından ifade edilen ve cevaplanan artan bir medyada şiddet talebinin var olması –eğlence endüstrisinin bakış açısından– mantıklı görünmektedir. Başka bir deyişle, medya ortamında bu kadar çok şiddet malzemesinin var olmasıyla sonuçlanan mantıklı bir sürecin işliyor olması gerekmektedir. Film, televizyon, yayıncılık ve bilgisayar oyunu medyasındaki tüm yapım, pazarlama ve dağıtım kararlarını yönlendiren tek bir varsayım dizisinin zamanla or-

taya çıktığını –ve geçen yıllarda önem kazandığını– düşünmek çok basit olacaktır. Medyada şiddet endüstrisini yönlendiren bu ilkelerden bazıları, yalnızca kitlesel eğlence tarihi boyunca var olan iş genişletme ve yaratıcı uygulamalardır. Diğerleri oldukça yenidir ve en son geliştirilmiş (ya da şu an geliştirilmekte olan) medya yapım ve yayın teknolojilerine özgüdür.

Yeni Eğlence Ekonomisi

Kuşkusuz, medyada şiddetin süregelmekte olan varlığında ki tek önemli etken, son yıllarda eğlence endüstrisinin ekonomik yapısında meydana gelen büyük değişiktir. Film, televizyon ve yayın şirketlerinin büyük çok uluslu şirketlerle birleşmesi, film stüdyolarının, televizyon şebekelerinin ve yayınevlerinin bir zamanlar insanlar tarafından bilinen felsefe ve prosedürlerinden farklı işletme felsefeleri ve iş prosedürleri geliştirmelerine yol açmıştır. Kişisel zevk ve yaratıcı içgüdüye dayanarak film çeken efsanevi film yıldızlarından oluşan ekiplere sahip Hollywood işadamlarının dönemi bitmiştir. Televizyon artık, durum komedilerini, uzun dizilerini ya da Pulitzer ödüllü haber bölümlerini destekleyen şebeke yöneticilerinin yetki alanı olmaktan çıkmıştır. Yayıncılık artık, milyonluk tirajlara ve televizyon söyleşi programlarında ve Waldenbooks'ta büyük ölçüde görünmek için tasarlanmış satış rekorları kıran başlıklara yol açan butik yayınlarla ve nevi şahsına münhasır romanlarla tamamen bir rakam oyunu halini almıştır.

Bu medya endüstrileri, son 25 yılda meydana gelen ve son on yılda büyük bir hız kazanan hızlı bir şirket birleşmesi ve devralma modeli tarafından değişikliğe uğradı. Aslında süreç bundan önce iyi başlamıştı – çünkü özellikle İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda film stüdyoları, yayın şebekeleri ve yayıncılar birleşmeye ya da birbirlerini satın almaya başlamışlardı. Fakat daha yakın yıllarda bu ayrı medya şirketleri, büyük multimedya imparatorlukları tarafından yutuldular ya da film, televizyon ya da haberlere karşı en ufak bir ilgisi olmayan ama kârlarının devamlılığı için şirket yatırımcılarının taleplerini karşılamakla

büyük oranda ilgilenen –asında tamamen tüketen bir yetkiyle–dev şirketler tarafından devralındılar. Bu, paranın –etik, zevk ya da politikanın değil– eğlence ve gazetecilik dünyasında itici güç olduğu anlamına gelmektedir. Ve bu, medyada şiddet akımının neredeyse durdurulamaz hâle gelmesinin en büyük nedenlerinden biridir.

Şu anda Amerikan medyasını altı büyük çok uluslu şirket kontrol etmektedir: Rupert Murdoch'un News Corporation'ı (FOX, HarperCollins, *New York Post*, *Weekly Standard*, *TV Guide*, DirecTV ve 35 televizyon istasyonu), General Electric (NBC, CNBC, MSNBC, Telemundo, Bravo, Universal Pictures ve 28 televizyon istasyonu), Time Warner (AOL, CNN, Warner Bros., *Time* ve ona bağlı 130'un üzerinde dergi), Disney (Disney Channel, ESPN, 10 televizyon ve 72 radyo istasyonu), Viacom (CBS, MTV, Nickelodeon, Paramount Pictures, Simon & Schuster ve 183 Amerikan radyo istasyonu) ve Bertelsmann (Random House ve dünya çapında ona bağlı 120'den fazla yayınevi ve Gruner + Jahr ve 10 ülkede ona bağlı 110'dan fazla dergi).¹⁵

Bu medya patronluğu birleşmeleri iyi mi kötü mü? Bazı kişiler, daha büyüğün daha iyi olduğunu çünkü daha çok ekonomik güç ve daha büyük ölçek ekonomilerine neden olduğunu savunurlar. Bu etkenlerin birleşerek işletim masraflarını azaltacağı ve bunun sonucunda da şirket yatırımcıları için daha yüksek gelirler ve tüketiciler için daha düşük fiyatlar getireceği iddia edilir – yani bir kazan-kazan durumu. Bu yararlar, şirketlerin ürünlerini dünyanın her yerinde satmalarını, mal üretimini merkezîyetçilikten çıkarmalarını, insanların çok az paraya çalıştıkları ülkelerdeki iş gücü havuzlarından faydalanmalarını ve uygun ticaret ilişkileri için görüşmeler yapmalarını sağlayan şirket küreselleşmesinden kaynaklanmaktadır. Tüm bunların kötü yanı, tüm açık yararlarına rağmen, şirket birleşimlerinin çoğunlukla savunucularının yardım ettiğini söylediği insanlara ve ülkelere zarar vermesidir. Bunun nedeni, şirket kârlarının, pazarlıkla anlaşılan malların, büyük ticaret düzenlemelerinin, en fazla yararı şirketleri yöneten ve anlaşmaları yapan zengin ve güçlü insanlara sağlamaya eğilimli olmasıdır. Sonuç olarak dünyanın zenginleri daha da zenginleşir ve fakirler daha da fa-

kirleşir. Bu yeni ekonomik ortamın medyada şiddet üzerinde ne gibi etkileri vardır? Bu soruyu cevaplamak için, sinemanın, televizyonun, yayıncılığın ve onlardan daha yeni olan bilgisayar oyunları ve dijital medyanın yeni para oyununa verdikleri farklı karşılıkların incelenmesi gerekmektedir.

Film Sektörü

Son otuz yıl boyunca önemli filmlerin gösterim, pazarlama ve dağıtım sistemi radikal bir şekil değişikliği geçirdi. Filmlerin diğer tüketim mallarıyla olan ilişkisi de büyük ölçüde değişti. Bu değişim hikâyesi, 1960'ların sonunda ve 1970'lerde uzun filmlerin izleyiciye sunuluş tarzlarındaki değişikliklerle başladı. O noktaya kadar filmler, belli başlı metropoliten şehirlerdeki seçilmiş büyük salonlarda gösteriliyordu. Fakat 1970'lerin başlarıyla birlikte sinema şirketleri varoşlarda ve şehir dışındaki alışveriş merkezlerinde ucuza inşa edilen çok ekranlı sinema salonlarının potansiyelini fark ettiler. 1960 ile 1973 arasında sinema salonu inşası on katma çıktı. Ardından, ABD'deki "beyaz perde" sayısı 1975'te 10000 iken 1990'da 22750'ye yükseldi.¹⁶ Daha fazla salon, daha fazla film kopyası ihtiyacı doğurdu ve üretilen toplam nüsha sayısı 500'den 8000'e ya da daha üstüne çıktı. Ulusal şebeke alımlarına yol açan bölgesel televizyon kampanyalarıyla reklâmcılık da değişti ve bu kampanyalar uzun metrajlı filmler için ulusal genel çıkış modellerinin başlangıç noktası oldu. Sinema salonlarının artması ve ulusal çıkış uygulamalarının ortak etkisi, münferit filmlerin ekonomik paylarının önemli ölçüde artması anlamına geliyordu. Bu, uzun metrajlı film işinin artık, kendi başlarına yeni ulusal (ve kısa süre sonra da küresel olan) film işinin maliyetini karşılayamayan küçük bağımsız şirketler için bir yer olmadığı anlamına da geliyordu. Bu hikâyenin film endüstrisi için mutlu kısmı –en azından başlangıçta– münferit filmlerin satışı ve gelirinin endüstride rekor kıran birkaç film ile katlanarak artmasıydı. 1972'de çıkan ve brüt 80 milyon dolardan fazla kazanan *Baba*'nın başarısı, onu o zamana kadar yapılan finansal olarak en başarılı film yaptı. *Baba* ayrı-

ca o dönemin en şiddet içerikli filmlerinden biri olarak kabul ediliyordu. Ondan iki yıl sonra yüksek derecede şiddet içeren başka bir film büyük bir başarıya ulaştı. Bu film, genel ulusal çıkışı ve ulus çapındaki yenilikçi reklâm kampanyası şimdilerde "büyük bütçeli film çağı"nın başlangıcının işareti olarak kabul edilen *Jaws* filmiydi.¹⁷

Büyük bütçeli film hikâyesinin üzücü yanı, yüksek paylı yapımın ve dağıtımın aynı zamanda büyük miktarlarda paranın çoğunlukla kaybedilmesi anlamına gelmesidir. Büyük bütçeli filmlerin gişe başarısı yakalama ihtimali stüdyoların film yapımına daha fazla para harcamaya başlamasına neden oldu. 1970'lerin başında, yalnızca bir düzine filmin yapım masrafı 10 milyon dolardan fazlaydı. Fakat 1970'lerin sonuna gelindiğinde 24 milyon dolarlık *King Kong* (1976) ve 31 milyon dolarlık *Kıyamet* (*Apocalypse Now*, 1979) –ikisi de şiddet içerikli– gibi filmlerle bütçelerin büyümesine izin verildi. On yıl sonra, *Terminatör 2: Mahşer Günü*'nün (1991) gösterime girmesiyle ilk defa bir film bütçesi 100 milyon doları bulacaktı. Sorun, yeni ultra-yüksek bütçeli filmlerin hepsinin başarı yakalamamasıydı. Ve bu filmlerden biri başarısızlığa uğradığında, film stüdyosunun zararını derhal tanzim etmek zorundaydı. Ulusal çıkışların ve reklâm kampanyalarının büyük rakamlı oyunlarında, bir film çıktığı ilk haftada kendini kanıtlayamazsa, bir kıydan diğerine yüzlerce sinema salonundaki yer ve gider parasını ödüyordu. Başarı ihtimali olan başka bir büyük bütçeli filmin ulusal izleyici karşısına çıkabilmesi için başarısız olan filmin kopyaları sinemalardan hemen toplanmak zorundaydı.¹⁸

1990'larda film şirketleri için yapım şartlarını daha da kötüleştiren şey, çok pahalı filmlerin temel yapım masraflarının sabit bir oranla artması oldu. Bunun nedeni, film yönetmenleri adına bir tür üstünlük sağlama isteği ve film izleyicisinin bol bol aksiyonlu efekt dolu filmlere– film başına 20 milyon dolardan fazla para isteyen Tom Cruise ve Julia Roberts gibi büyük isimli film yıldızlarından bahsetmiyoruz bile – olan gittikçe artan talebiydi. Kıyaslama yapmak gerekirse, 1960'larda Hollywood, *Cleopatra* (1963) filmindeki başrolü için Elizabeth Taylor'a 1 milyon dolar ödeyerek dünyayı şaşırtmıştı. 1990'ların sonlarına gelindiğinde,

James Cameron'ın 200 milyon dolarlık filmi *Titanik*'in (1997) gösterime girmesiyle birlikte uzun metrajlı filmlerin yapım masrafları başka bir yüksek seviyeye ulaştı. Fakat masraflarda çitayı yükselten *Titanik*, yerli brüt satışlarda 600 milyon dolarlık rekor bir rakamla –yabancı piyasalar ve daha sonra eklenen yan gelirle 1 milyar dolarlık benzeri görülmemiş bir miktara ulaşan bir gelir rakamıyla– kâr çitasını da yükseltti.

Fakat *Titanik* gibi filmlerin baş döndürücü başarıları film endüstrisini pek yansıtmamaktadır. Pek çok film para kaybetmektedir ve bu, General Electric, Time Warner ve Sony gibi ana şirketlerdeki hissedarların hoşuna gitmemektedir. Film yapımı karakterinin, film gelirlerini en yüksek seviyeye çıkartırken büyük bütçeli filmlerin yapımındaki riskleri en aza indirmek adına büyük ölçüde değişmesinin nedeni budur. Zamanla, film şirketlerini idare eden iş adamları, diğerlerinden daha iyi çalışan bazı formüllerin ve de hangi tür filmlerin muhtemelen başarılı olacağının farkına varmışlardır. Ve bu, şiddet anlamına gelmektedir.

Tedirgin anne-babalardan ve bazı medya eleştirmenlerinden duyulabilecek tanıdık bir fikir, bu günlerde eğlence sektöründe daha fazla şiddet olduğudur. Muhtemelen fazla endişeli olan bu gözlemcilere verilen yanıt çoğunlukla durumun böyle olmadığı –filmlerde ve hikâye anlatmada her zaman şiddetin var olduğu– şeklindedir. Fakat bu yanıt doğru değildir. Gerçekten daha çok şiddet vardır ve bu tesadüf ya da rastlantı değildir. Şiddet dolu filmlerin yapımı ve dağıtımı, en son yüksek bütçeli film neslinin başarısını artırmak için yeni ortaya çıkan bir stratejinin bir parçasıdır. Bu büyük bir sır değildir. Son on beş yılın çoğunda, büyük bütçeli Hollywood filmlerinin üstün örnekleri, büyük oranda, aksiyon formatlarına ve gittikçe daha ileri teknolojiye sahip dijital efektlere dayanmaktadır. Genç yetişkin ve ergen izleyicileri etkileme ihtiyacı, film şirketlerinin bir zamanlar film endüstrisi tarafından B-film ve istismar kategorileri olarak küçümsenen aksiyon-macera türlerindeki büyük bütçeli yapımlara odaklanmalarına yol açmıştır.

Felaket Filmleri

2002'de geniş bütçeli Hollywood filmlerindeki son eğilimleri inceleyen bir araştırma, şiddet içerikli türlerin aile filmi, komedi ve dram gibi kategoriler karşısındaki üstünlüğünü belgeliyordu.¹⁹ Çalışma, 1990-99 yıllarında en çok para kazanan film türünün felaket filmleri olduğunu tespit etti. Büyük başarı yakalayan *Titanik*'in (1997) başını çektiği kategorinin içinde *Kasırğa* (*Twister*, 1996), *Dostluk Denizi* (*White Squall*, 1996), *Dante Yanardağı* (*Dante's Peak*, 1997), *Volkan* (1997), *Derin Darbe* (*Deep Impact*, 1998) ve *Armageddon* (1998) gibi filmler yer almaktadır. Bu felaket filmleri, geniş ortamlarda kalabalık insan topluluklarının deprem, kasırğa, tsunami, hortum, sel, yangın ve -tabii ki- patlamaların korkunç sonuçlarına maruz kaldıkları yürek hoplatan faciaların meydana gelişlerini insanları içine çeken bir şekilde yaratmak için bilgisayar animasyonu, özel efektler ve ses tasarımlarındaki son gelişmelerden faydalanmaktadır. "Dünyanın En Büyük Transatlantiği"nin 1912'de bir Kuzey Atlantik buz dağına çarptıktan sonra batışını yeniden sahneleyen yönetmen James Cameron'ın *Titanik*'i usta film yapımcılığının (ve konudaki merak uyandıran aşk ilişkisinin) izleyiciyi sonunu herkesin bildiği bir hikâyeye çekebildiğini kanıtlamıştı.

Son zamanlardaki felaket filmleri akını, bu film türünün altın çağına geri dönüş niteliğindedir. 1970'ler, *Poseidon Macerası* (1972), *Gökdelende Panik* (*The Towering Inferno*, 1974), *Deprem* (1974) ve *Arılar* (*The Swarm*, 1978) gibi felaket türünün klasiklerine tanık oldu. Bu filmler, sıradan insanların sonunda hayatta kalmalarını sağlayacak karşılıklı bir bağ kurmak için birlikte çalıştıkları çok popüler hikâyelerin çekiciliğini gösteriyordu. Birçok örnekte bu mücadeleler, bir dostluk yaratmak ve ortak amaç bulmak için insanları cinsiyet, ırk ve sosyal sınıf sınırlarını aşarak bir araya getirir.

Felaket filmlerinin popülerliği, belki haklı olarak, 2000'lerde de devam etti. Uluslararası siyasi ortam gittikçe kıyamete benzer bir hâl alırken ve 11 Eylül'den beri terörist saldırılar Batı'ya doğru ilerlerken, filmler de Kıyamet ihtimalini anlatmada daha kötümser olmaktadır.²⁰ Teknik olarak konuşursak, "Jurassic Park"

serisi (1993-2006), dinozor türlerinin günümüzde yeniden ortaya çıkarak etraflarındaki talihsiz insanları yemelerini ve daha geniş anlamda tüm insan ırkının yok olma tehlikesini tasvir ederek felaket türüne dahil olur. Daha tipik felaket filmlerinin arasında 2004'te televizyon için yapılan dehşet verici bir deprem hakkındaki 10.5 bulunmaktadır. O yıl sinema için yapılan başka bir felaket filmi *Yarıdan Sonra*'da (*The Day After Tomorrow*, 2004) küresel ısınma Manhattan'ı sular altında bırakan hortum, tipi ve büyük deprem dalgalarına ve yeni bir Buzul Çağı'na yol açar. Sonraki yıl, üç donanma kaptanının uçan partnerlerinin –bir yappay zekâ programı– ABD topraklarına saldırmasını engellemek için kahramanca mücadele verdiği yaz bombası *Görünmez Savaşçı* (*Stealth*, 2005) çıktı. Ardından *When Worlds Collide* (2006), *Sinek* (2006), *Ölümçül Deney 3:Dünyanın Sonu* (*Resident Evil: Extinction*, 2007) ve *Poseidon'dan Kaçış* (*Poseidon*, 2006), *King Kong* (2006), *Teksas Katliamı: Başlangıç* (2006) ve *Dünyanın Merkezine Seyahat* (2007) gibi yeniden yapımlar geldi.

Bilim Kurgu

Yukarıda söz edilen filmlerin başarısı, eğlence endüstrisinin savunucularının izleyicinin gerçekten şiddet içerikli filmler istediği konusundaki iddialarını onaylar gibidir. Bu filmler, insanlara dayatılmamış ya da sadece reklâmları sayesinde popüler hâle gelmemiştir. İzleyiciler, en popüler ikinci kategori olan bilim kurgunun sunduğu şiddet içerikli eğlenceyi gerçekten istemektedir. Felaket filmleri gibi, son zamanların bilim kurgu filmleri de büyük oranda şiddete dayanmakta ve geniş ölçüde özel efekt tekniklerinden faydalanmaktadır. 1990'ların büyük bütçeli bilim kurgu filmleri listesinin en başında, George Lucas'ın 16 yıl önce sona eren son derece başarılı "Yıldız Savaşları" serisini yeniden ziyaret eden "ön bölüm" diye tabir ettiği filmlerin ilki *Yıldız Savaşları Bölüm I: Gizli Tehlike* yer alıyordu. 115 milyon dolara mal olan *Gizli Tehlike*, bol bol kullandığı dijital efekt teknolojisiyle –133 dakikalık filmde yaklaşık 2000 çekim– türün diğer filmlerini çok geride bırakmıştır. 1990'lardaki

diğer bilim kurgu filmleri, uzaydan gelen saldırılar ya da ters giden bilimsel maceraların beklenmedik sonuçları gibi tanıdık hikâyeleri yeniden ele almaktadır. Birçok bilim kurgu filminin, *Dünyanın Durduğu Gün* (1951) ve *Marstan Gelenler* (1953) gibi 1950'lerin bilim kurgu klasiklerine felsefi bir borçları vardır. 1950'lerin bilim kurgu filmleri üzerine yazdığı "Felaket Hayali" makalesinde Susan Sontag, türün "yıkım estetiğiyle, intikamcı yıkımda, karışıklık yaratmada bulunan özel güzelliklerle ilgilendiğini" söylüyordu.²²

Sontag, o zamanlarda Batı toplumunun, bir gün bir nükleer savaşın dünyayı yok edebileceğine yönelik korkuların yarattığı "kitlesel bir travma" yaşadığını iddia ediyordu.²³ Bu tür kıyamet endişeleri, 1990'ların bilim kurgu filmlerinde geri döndü. 1998 filmi *Armageddon* dünyanın, gezegene çarpmasından 18 gün öncesine kadar bir şekilde saptanamayan dev bir asteroidin önünde durduğu için yok olmanın eşiğine gelmesini anlatır. Filmde dünya sonunda, astereodi patlatmayı başaran bir grup petrol işçisiyle uzaya giden Bruce Willis'in canlandığı karakter tarafından kurtarılır. Dönemin dikkat çeken iki filmi *Kurtuluş Günü* (1995) ve *Siyah Giyen Adamlar*'da (1997) uzaylılar Dünya'yı ziyaret ederler. Ciddi ve aşırı şiddet içeren türe komedi unsurunu katan *Siyah Giyen Adamlar* –dünyayı çeşitli aptal görünüşlü uzaylılardan koruyan iki çok gizli ajan (Siyah Giyen Adamlar) hakkında bir hikâye– 5400 sinema salonunda gösterime girdi ve Columbia Pictures'ın en başarılı filmi oldu. 1990'ların en dikkate değer bilim kurgu filmleri arasında *Gerçeğe Çağrı* (*Total Recall*, 1990), *Matrix* (1999), *Mesaj* (*Contact*, 1997) ve "Uzay Yolu" serisinin üç filmi (1991–6) bulunmaktadır.

Bilim kurgu, gişe başarısını *Kor* (2003) gibi filmlerle 2000'lerde de sürdürdü. İnancın sınırlarını zorlayan *Kor* Yerküre'nin çekirdeğinin hızını kaybettiğini ve gezegenin yüzeyindeki her şeyin darmadağın olduğunu gösterir. İnsanlığın tek umudu, nükleer bir bomba patlatıp çekirdeğin yeniden normal bir şekilde dönmesini sağlamak için bir grup kahraman "terranot"un dünyanın merkezine götürmesi gereken kayayı eritme özelliğine sahip yeni bir tür uzay gemisidir. Steven Spielberg'in *Dünyalar Savaşı* (2005), H. G. Wells'in klasik Marslı istilası hikâyesini

yeniden beyaz perdeye taşıdı. 132 milyon dolara mal olan film, yakm tarihteki en patlamalı şiddet içeren bilim kurgu filmlerinden biriydi. 4 Temmuz 2005 hafta sonunda gösterime girdiğinde gişe rekorları kıran film ilk haftasında brüt 113 milyon dolar kazandı. *Yaratıklar* (Slither, 2006), *Superman Dönüyor* (2006) ve *When Worlds Collide* (2007) filmleri de aynı başarıyı kazanmıştı.

Korku

Medyada şiddet konusunda rahatsız olan insanlar çoğunlukla, kanlı görüntülerin ve anlamsız kanın en kötü sağlayıcıları olarak korku filmlerini gösterirler. 13. *Cuma* (1980) ve *Ölülerin Günü* (1985) türündeki tipik korku filmleri, özgün olmayan olay dizileri, düşük yapım maliyetleri ve sert cinsellikleriyle haklı bir üne sahiptirler. Korku filmi yapımcılığı –diğer film türleri gibi– aynı zamanda halkın şiddet malzemelerine olan iştahının ve bu tür filmlerden aldığı zevk çeşitlerinin anlaşılmasını sağlayabilmektedir. Genel olarak, insanlar hikâyeler tarafından korkutulmayı severler – belli bir noktaya kadar. Korku filmleri, bazı medyada şiddet psikologlarının şartlı tepkileri tetiklediğine inandıkları deneyimler sunarlar. Başka bir deyişle, izleyiciler temsili bir tehlikeyle karşılaşma durumunda bir heyecan duyabilirler. Travma araştırmacısı Lenore Terr'e göre, "Seksle bağlantılı olan heyecanla aynı şekilde korkuyla bağlantılı olan bir heyecan vardır."²³ (Elbette birçok korku filminde korku ve seks birliktedir.) 1990'larm film türü sıralamasında korku filmleri en popüler üçüncü kategoridir. Felaket ve bilim kurgu filmleri gibi, korku filmleri de, stüdyolar pazarlamada daha büyük yatırımların gişede geri döneceğini fark ettiklerinde büyük bütçeli film mevkiine yükselen başka bir B-film türü oldu.

Korku filmleri, *Dr. Caligari'nin Odası* (1919) ve *Notre Dame'ın Kamburu* (1923) gibi ilk klasiklerden başlayarak uzun ve ara sıra da soylu bir tarihe sahiptir. Ve elbette herkes, *Frankenstein* (1931), *Dracula* (1931), *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* (1931) ve *Görünmez Adam* (1933) gibi ünlü edebiyat eserlerinden uyarlanmış filmlere aşinadır. Daha yakın yıllarda korku türü, film modalarından et-

kilenen devirleri takip etmektedir. Başarılı isimler, birbirlerini arka arkaya takip eden devam bölümlerine –ve onların devamlarına– yol açtı. Kötü üne sahip *13.Cuma* serisi orijinal filminden sonra 1981 ve 2001 yılları arasında dokuz devam filmine sahiptir. *Crystal Gölü'ne Dönüş*, *13.Cuma'nın Yapımı* (2003) gibi yan yapımlardan bahsetmiyoruz bile. Başarılı korku filmi isimleri, taklitlere, karışımlara ve sık karşılaşılan yeniden yapımlara ilham vermiştir. Örneğin İnternet Film Veritabanı (IMDb) listelerinde, *Frankenstein Punk* (1986), *Frankenstein: Okul Yılları* (1991), ve *Alvin ve Sincaplar Frankeştayn'a Karşı* (1999) gibi hatırlanmaya değer isimler dahil, Frankenstein tarzında 113'ten fazla film görülmektedir.²⁴

Canavar saldırısı, dünya dışı istila ve şeytan tarafından ele geçirilme gibi tanıdık korku filmi kategorilerinin yanı sıra, son yirmi yılda iki korku filmi kategorisi gittikçe önemli hâle geldi: gerilim filmi ve korku komedileri. Alfred Hitchcock, *Sapık* (1960) ve *Kuşlar* (1963) gibi unutulmaz yönetmenlik örnekleriyle gerilim filmlerinin babasıdır. Bu filmlerin ikisi de olaylarını, sıradan, gündelik ortamları –bir motel ve bir banliyöyü– talihsiz konukları ya da sakinleri için korkunç kanlı yerlere dönüştürerek sahnelemiştir. Korku türünün gerilim filmleri *Kuzuların Sessizliği*'nin (1991) başarısıyla 1990'larda hareketlilik kazanmış ve bu film David Fincher'ın *Yedi* (1995) ve Spike Lee'nin *Sam'in Yazı* (1999) gibi filmleriyle saygın yönetmenlerin çektiği seri katil filmlerine karşı yeni bir ilgi doğurmuştur. 2000'lerde gerçek ya da hayali katiller hakkındaki filmler, *Testere* serisi (2004–6), *Omen* (2006) ve *Şeytanla Anlaşma* (*The Covenant*, 2006) gibi filmlerle devam etti.

Komedi, medyada şiddet eleştirmenlerinin şaşkınlığına yol açarak korku filmlerinde ani bir yükseliş kazandı. Çocuk programları bağlamında muhtemelen daha rahatsız ediciyken, belli başlı korku filmlerindeki komedi unsuru, izleyicilere şiddetin hiçbir sonucu ya da uzun bir etkisi olmadığı izlenimini vererek karakterlerin yaşadığı acımasızlığı ve acıları önemsiz hâle getirir. Bu tür bir mantık, medyada şiddet alanındaki bazı kişilerin, aşırı acımasızlık tasvirlerine tekrar tekrar maruz kalmanın izleyicileri şiddet temsillerine karşı duyarsızlaştıracığına ve ger-

çek yaşamdaki şiddetle daha az ilgilenir hâle getireceğine inanmalarına yol açmaktadır. Diğerleri, *Re-Animator* (1985) ve *Brain Damage* (1987) gibi “kanlı” klasiklerin yanı sıra *Teksas Katliamı: Başlangıç* (2006) gibi daha yakın tarihli örneklerin izleyicilerinin korkunç aşırı kanlı sahneleri dolayısıyla bu filmleri komik gördüklerini iddia etmektedir.²⁵ Bu ikinci iddia, özellikle *Korkunç Bir Film 1 ve 2* (2000, 2006) gibi geleneksel korku filmlerinin açık parodi ve alaylarında, belli bir dereceye kadar bir değer taşırlar. Bu filmlerin isimleri ve başka bir “korkunç film”den –*Çığlık* (1996) ve *Geçen Yaz Ne Yaptığını Biliyorum* (1997) gibi tanınmış filmlerden alman motiflerin açık parodilerinden– alınmış görünen seri katil tasvirleri, filmin ironi amacını açık bir biçimde belli eder. Yine de insan, *Korkunç Bir Film*’in genç izleyicilerinin şakayı anlayıp anlamadıklarını merak ediyör.

Salon Arkasından Oyuncak Dükkânına

Eğer film şiddeti yalnızca banliyölerle sınırlıysa, endişeli anne-babalar için endişelenecek pek bir şey olmayabilir. Fakat büyük sinema yapımları ve küçük yapımlar, tüketici kültürünün içine yeni ve büyük şekillerde işlemektedir. Filmler artık bağımsız eğlenceler değil, kitapları, müziği, oyunları, oyuncakları, televizyon programlarını ve çok önemli ev videosu piyasasını içeren birbirine bağlı ürün çeşitlerinin parçalarıdır. Medyada şiddetin onun hakkında endişelenen insanları delirtmesinin nedeni budur. Harry Potter ve Örümcek Adam gibi çok popüler eğlence markaları her yerde bulunur hâle gelmiştir. Her yerdedirler: kahvaltılık gevrek kutularında, tişörtlerde ve reklâm panolarında, dergilerde, televizyon reklâmalarında ve hazır yemek restoranlarında. Ve tabii ki oyuncak dükkânlarında da bulunurlar. Bilinmesi gereken ilk şey, gerçek para kazandırmanın artık filmlerin teatral gösterimleri olmadığıdır. Kablolı, uydu ve ev videosu izleme –1980’lerde başlayan bir değişim– oranlarının artmasıyla birlikte film ekonomisi büyük ölçüde değişmiştir. Artık ev videosu, film endüstrisinin en kârlı isimleriyle bol para kazandığı bir alandır. Bir filmin gösterime girmesinden sonra

dört ilâ altı aya kadar kâr etmeye başlanmamasına rağmen, ev videosu bir film den akan en geniş gelir kaynağı olmuştur. Aslında, ev videosu satışları ve kiralari film endüstrisi için o kadar önemli hale gelmiştir ki, her büyük stüdyonun artık tamamen ev videosu pazarı için tasarlanan ve yapılan filmler için ayrı bir bölümü bulunmaktadır.

Ev videosu patlamasının şekillendirdiği temel yaklaşım değişikliği, sinema ürününün tüketicilerin *tecrübe ettiğı* bir şeyden tüketicilerin *sahip olduğı* bir mala dönüşmesidir.²⁶ Bir zamanlar izleyicilerin eve yalnızca hatıra olarak götür ebildikleri kısa kullanımlı ürün, bir beslenme çantası, koleksiyon oyuncağı ya da çizgi roman şeklini almıştır. Bunların hepsi, kültürün her yerinde gerçekleşen ve insanların kendileri için önemli olan fikir ya da değerlerin yerini tutan ürünler edindikleri daha geniş bir sürecin parçasıdır.

Birçok 12 yaş altı çocuk, özellikle de erkek çocuk, sahibi anne-baba için, *Yıldız Savaşları*'ndaki "ışın kılıcı" medyada şiddetin taklit edilmesiyle eş anlamlı hâle gelmiştir. Her çocuğun bir tane ışın kılıcı vardır ya da bir ara ışın kılıcı istemiştir. Ve bu şaşırtıcı değildir. Eğlence endüstrisindeki birçok kişi size *Yıldız Savaşları*'nın film ekonomisini yeniden yazdığını söyleyecektir. 1977'de serinin ilk filmi çıktığında sadece ilk gösterimiyle ve sonra tekrarlanan gösterimleriyle tüm gişe rekorlarını kırmakla kalmadı, lisanslı ürün perakende satış piyasasında eşi görülmemiş bir çılgınlık başlattı. *Yıldız Savaşları*, oyuncak ve giysi üretim sektörlerinde tamamen yeni işlerin ve de kitap ve film müziğı albümü şekillerindeki film ek ürünlerinin başlamasına yardım ettiğı için itibar görür. Twentieth Century Fox *Yıldız Savaşları* çılgınlığına o kadar hazırlıksız yakalanmıştı ki şimdilerde ünlü olan Luke Skywalker ve Darth Vader'm koleksiyon oyuncaklarını Noel alışverişı sezonu için mağazalara zamanında ulaştırmamıştı. Fakat oyuncaklar nihayet alıcılarına ulaştı ve etraf yatıştığında şirket mal satışından 1 milyar dolardan fazla para kazanmıştı. Birkaç yıl içinde Disney, yerleşmiş karakterlerine dayanan geniş bir ürün yelpazesini çıkardı ve bu girişim 1987'de perakende mağaza zincirini açmasını sağladı. Kısa süre sonra Warner Brothers da benzer bir perakende dükkân girişiminde

bulundu. Lisanslı film karakterleri furyası 1990'larda iyice canlandı – yani kızgın aileler McDonald's Happy Meal'in 1992'deki *Batman Dönüyor* promosyonunun devam etmesini önleyene kadar. Tüketici grupları ve çocuk savunucuları, bu hazır yemek zincirinin küçük çocuklu ailelerden oluşan esas müşteri tabanına pazarladığı şiddet ve cinsel içerikli oyuncaklara çok sinirlendi. Happy Meal olayı, şirketin can damarına yeterince baskı yapıldığında büyük bir şirketin bir filme verdiği taahhüdün ne kadar değişken olabileceğini gösterdi.

Fakat McDonald's'ın *Batman* tartışması, lisanslı şiddet karakterlerinin çocukların kültürüne ya da hazır yemek restoranı zincirleri çevresine akışını pek engellemedi. 2001 ve 2002 boyunca tüketiciler, ikisi de özünde son derece şiddet içeren hikâyeler ve karakterler ile halkın kafasını dolduran –ve ikisi de orijinal olanlardan çok daha yüksek şiddet seviyelerine sahip ilgili filmler tarafından takip edilen– çok büyük başarı elde etmiş *Yüzüklerin Efendisi* ve *Örümcek Adam* filmlerinin çıkışını izledi. İki *Örümcek Adam* filminin yapımını üstlenen Sony Pictures'ın başkan yardımcısı Al Ovadia'ya göre, filmle ilgili bir marka kullanımındaki temel düşünce, "uzun süreli satış potansiyeli ve birden fazla nesli etkilemesi"nde yatar.²⁷ Ovadia, Sony'nin *Örümcek Adam* promosyon ve satışını, ciddi ciddi filmin gösterime girmesinden iki yıldan fazla zaman önce başlayan bir süreç olarak açıklamaktadır. McDonald's gibi ortaklarla olan anlaşmalar o zaman yapılmaktadır. Video ve bilgisayar oyunları da o zaman şekillenmeye başlamaktadır. Böylece, *filmin gösterime girmesinden önce* tasarlanacak, üretilecek ve piyasaya sürülmeye başlanacak bir sürü şey vardır. Film şirketleri hazır yemek zincirleriyle yaptıkları lisans anlaşmalardan çok az para kazanırlar ya da hiç kazanmazlar ama kazançlarını, büyük oranda, gösterime girecek ya da yeni girmiş olan filmlerin Burger King, McDonald's ve Wendy's tarafından gösterilmesinden elde ederler. Promosyon ürünlerinin filmlerin son derece abartılı hafta sonu açılışlarından hemen sonra hazır yemek restoranlarından kaybolmasının nedeni budur.

Benzer bir şekilde, stüdyolar video oyunu, oyuncak ve giysi ürünlerini filmin gösterim tarihinden önce mağazalarda görme-

yi severler. Bunun en büyük nedeni, Örümcek Adam gibi "özel" bir markayı ortak satan partnerlerin hepsinin bağımsız olarak karşıladıkları reklâm kampanyaları yürütmeleridir. Sony'den Ovadia'mın açıkladığı gibi, "Bu anlaşmaların hepsi farklıdır fakat stüdyonun bakış noktasındaki itici güç gelir değil medya alımıdır; stüdyoya ödenen dolarlar değil, filmin tanıtımına yardımcı olan yan ürün reklâmına ödenen dolarlardır."²⁸ Örümcek Adam örneğindeki ortaklar arasında, uluslararası olarak Örümcek Adam filmiyle ilgili toplam 8000 ayrı ürünü piyasaya süren (diğer şirketlerin yanı sıra) Kellogg's, Cingular, Dr. Pepper, Reebok, Hershey's, Carl's Jr. Ve Hardees bulunmaktadır. Bu ürünlerin çoğunda, kazancını Örümcek Adam karakterinin asıl sahibi Marvel Comics'le paylaştıktan sonra Sony'nin payı yaklaşık yüzde 7'dir. Kellogg's hem Örümcek Adam kahvaltılık gevreği hem de özel ağılı şekerlemeye sahip yeni bir Pop-Tart çeşidini piyasaya sürmüştür. Ovadia'ya göre, "Amaç, Örümcek Adam'ı bir olguya dönüştürmektir. Stüdyo pazarlama parasını bir hikâye anlatmakta kullanır; Kellogg's ise pazarlama paralarını farkındalık yaratmakta kullanır."²⁹

Televizyon

Televizyon, medyada şiddet eleştirmenleri için bir seçim aracıdır. Bazı gözlemciler, tüm televizyon politikası tarihinin gerçekte televizyondaki şiddet ve seks konusunda yapılan tartışmaların tarihinden oluştuğunu söyleyecek kadar ileri gitmektedir.³⁰ Kısmen böyle denebilir çünkü televizyon 1950'lerin ortalarında halkın dünyasına bir tüketim malı olarak giren görece yeni bir olgudur. Neredeyse hemen, yeni aracın getirebileceği muhtemel olumsuz etkiler hakkında endişeler başladı, çünkü daha önce ucuz romanlar, filmler ve radyo için duyulan kaygılar televizyona miras kalmıştı. 1961'e gelindiğinde ABD Federal İletişim Komisyonu (FTC) başkanı Newton Minow kadar etkili biri televizyonun "uçsuz bucaksız çorak arazi" olduğunu iddia ederek aşağıdaki menüyle halkın ilgisini boşa çıkarmıştır:

Yarışma programları, izleyicinin katıldığı programlar, tamamen inanılmaz aileler hakkındaki durum komedileri, vurdu-lu kırdılı filmler, kargaşa, şiddet, sadizm, cinayet, batılı kötü adamlar, batılı iyi adamlar, özel dedektifler, gangsterler, daha fazla şiddet ve çizgi filmler. Ve bitmek tükenmek bilmeyen reklâmlar – birçoğu bağırان, aldatıcı ve sinir bozucu. Ve hepsinden önemlisi, sıkıcı.³¹

Uçsuz bucaksız çorak arazi konuşmasından sonraki yıllarda televizyon, medyanın etkileri hakkındaki genel korkuların paratone-ri olmaya devam etti. Bunun nedeni büyük oranda, televizyonun çok yaygın olarak izlenen bir araç olması ve de programlarının doğrudan insanların evlerine gitmesidir. Teorik olarak konuşur-sak, bu korkular, televizyonun ilettiği mesajların izleyicilerin ak-lına bir aracı olmadan girdiği ve bu izleyicilerin –özellikle genç ya da hassas olan izleyicilerin– bu mesajların olumsuz etkilerinden kendilerini korumakta görece güçsüz oldukları konusunda-ki inançtan dolayı yüksektir. Bu görüşe karşı olanlar, insanların aldıkları mesajların anlamlarına karşı çıkacak ya da değiştirecek doğal yeteneklere sahip olduklarını ve bu yeteneklerin televizyon gibi bir aracın çalışma şekilleri hakkında alman ek bir eğitimle güçlendirilebileceğini iddia edenlerdir. Ayrıca, televizyon izleme deneyimi, televizyon izleyenin tam ilgisini çok nadiren çekebil-diği için bir film izleme ya da kitap okuma deneyiminden ayrılır. Bunun yerine, insanlar evlerde, yurtlarda ya da spor programları izlenen barlarda televizyon izledikleri için çok sayıdaki iletişim çeşitlerinden biri haline gelmiştir.

Televizyon hakkındaki eleştirel edebiyatın gelişimi televiz-yonun ilk olarak nasıl ve neden var olduğuyla başlar. Televiz-yonu mümkün kılan teknoloji, televizyonun 1950’lerde halka sunuluşundan yıllar önce de vardı. Fakat ev eğlencesine olan büyük talep, Amerikan orta sınıfının İkinci Dünya Savaşı son-rasındaki büyük yükselişine ve banliyölerin oluşumuna kadar belirgin değildi. İnsanların radyoya olan mevcut aşinalıklarını takip eden televizyon “resimli radyo” olarak çıktı. Aslında, tele-vizyonun ilk yayın alt yapısı, ülkenin var olan radyo istasyonu ağlarının üzerine kuruldu. Bir televizyon üreticisi tarafından

geliştiren bir şebeke (Dumont) dışında ABC, CBS ve NBC şebekeleri çoğunlukla aynı anda hem radyo hem televizyon yayını yapan radyo şirketlerine aitti ve bu şirketler tarafından işletiliyorlardı.

1950'den 1955'e kadar yerel televizyon kanalları sahipliği, halka ulaşan diğer genel eğlence çeşitlerini de etkileyerek hızla yükseldi. Bu dönem boyunca, filmler tüketicinin ilgisini çekmek için televizyonla yarışırken pek çok sinema salonu kapandı. İlk defa 1952'de çıkan Ultra Yüksek Frekans (UHF) kanalları çok daha fazla kanalın çıkmasını sağladı. Fakat Kongre hem UHF hem de eski VHF (Çok Yüksek Frekans) sinyallerine sahip televizyonların üretilmesini isteyene kadar on yıl geçti. 1970'lerde kablolu televizyon teknolojisinin yayılması daha küçük, daha yeni istasyonların yaşama şansını artırdı. "Üç büyük" şebekenin (ABC, CBS ve NBC) kârı 1980'lerin ortasında arttı. Fakat birkaç yıl içinde yeni program iletim şekilleri –kablolu, izle ve öde ve video-kaset teknolojileri– şebekelerin pazar payını düşürmeye başladı. Üç büyük yayın şebekesi 1979 yayın dönemi boyunca yüzde 91 oranında bir izleyici prime-time payına sahipti. Bu oran, 1987 döneminde yüzde 75'e ve 1994'te de yüzde 61'e düştü.³²

Film endüstrisi gibi televizyon da son on yılda var olan tüm şebekeler daha büyük ana şirketler tarafından alınırken büyük bir yeniden yapılanma geçirdi. Şebeke sahiplerindeki bu değişiklik, maliyetleri azaltırken ve içerik iletimi için daha ucuz araçlar –realite televizyon programları gibi– geliştirirken izleyici oluşturma (ya da elinde tutmaya çalışmak) üzerinde daha fazla durulması anlamına geliyordu. Saf ekonomi bağlamında, televizyon ve film endüstrileri arasındaki en önemli fark onlara ne için para ödendiğidir. Film stüdyoları hâlâ, *izleyicilere eğlence satarak* para kazanır. Televizyon şebekeleri ise *reklâm sahiplerine izleyici satarak* para kazanır. Bu nedenle, televizyon programlarını satan insanlar, izleyici zevk ve tercih modellerini hızla değiştirmekte film yapımcılarından daha duyarlıdır. Ünlü AC/Nielsen reyting servisi, şebekelerle reklâm sahiplerinin bir programın yayın saatindeki izleyici oranını tespit edebilmesini sağlamak için ortaya çıkmıştır.

Gösterişli, ilgi çekici televizyon reklâmlarının ani bir hızla yükselen yapım masraflarıyla ilgili olarak, program sponsorlarının televizyon izleyicisinin sayısına olan yoğun ilgisi, ticari televizyon endüstrisinde çok baskılı bir ekonomik ortam yaratmıştır. Eğer yenilikçi ya da zor programların ilgi çekmeye çalıştıkları ve ara sıra başarısız oldukları bir zaman var olduysa, o zaman çoktan bitti. Bugün televizyon yöneticileri, riskli programlarla kumar oynamaya ya da kanıtlanmış program formüllerinden vazgeçmeye hiç hevesli değiller. Bu da, kırk yıldan fazla bir zaman önce Newton Minow'un bahsettiği uçsuz bucaksız çorak araziden çok daha az çeşide sahip ve çok daha az artistik ilgi uyandıran bir program menüsüne neden olmuştur.

Televizyon programcılığındaki yenilik ve çeşitlilik eksikliğinin, televizyondaki şiddetin yoğunluğu üzerinde kötü bir etkisi olmuştur. Amerikan Psikiyatri Birliği gibi şiddet karşıtı gruplar, günümüz çocuklarının televizyonda 200.000'den fazla sahte şiddet eylemi gördüğünü ve üniversiteye girmeden önce 10.000 cinayete şahit olacaklarını iddia etmektedir.³³ Hiç kimse bu istatistiklerin doğruluğunu saptayamaz fakat şiddetin televizyondaki karşı konulmaz varlığı tartışılmaz.³⁴ Yayındaki şiddet eylemlerinin sıklığını ölçen "içerik analizi" yılları, şiddetin çoğu programda saat başına altı defa ve çocuk programlarında saat başına yirmi dört defa yer aldığını göstermiştir.³⁵ Tüm bu şiddet içerikli görüntülerin gerçekten birileri üzerinde olumsuz etkisi var mıdır? Bu soruya yönelmeden önce, birçok insanın televizyona olan genel önyargılarından bazılarını incelemek önemlidir.

Eleştirel İzleme

Televizyon düşmanlığı tek bir gruba ya da ideolojik inanca ait değildir. Ahlak bozukluğunun nedeni olarak televizyonu suçlamalarıyla ünlü olan muhafazakârlar televizyondaki şiddeti ve cinselliği kültürel standartlardaki düşüşün bir kanıtı olarak görmektedir. Bu görüşe göre, *MTV*, *Howard Stern* ve *Desperate Housewives* yasalara, dine ve aileye saygısızlığa teşvik ederek

bizi bir toplum olarak birbirimize bağlayan değerlerde aşınmaya katkı sağlamaktadır. Liberaller de popüler kültürde teşvik edilen olumsuz değerleri görürler ama farklı bir şekilde. Bu görüşe göreyse, yukarıda adı geçen programlar, kadınlara, ırksal azınlıklara ve insani değerlere karşı zararlı yaklaşımlar taşıyan programlar olarak görülebilir. Liberaller sık sık televizyon programcılığının ve reklâmcılığının aşırı şekilde rekabeti ve maddi servet biriktirmeyi teşvik ettiğini savunurlar. İki taraf da televizyonun çok fazla şiddet içerdiğini savunur ve ikisi de genellikle tüm bu olumsuz etkileri azaltmanın yolunun ya insanların televizyon seyretme miktarlarını azaltmak ya da yayıncıların yayınlayabileceği program türlerini düzenlemek olduğunu ileri sürer. Televizyon hakkındaki bu kaygılar, televizyonun *içeriği*, *izleme etkinliği* ve *ideoloji* hakkındaki yaygın endişeleri yansıtan üç geniş kategoriye ayrılabilir.

İçerikle ilgili kaygılar tipik olarak, izleyicilerin, özellikle çocuklar ve gençler gibi hassas izleyicilerin, şiddet içerikli çizgi filmlerde, kaba komediler ve polisiye programlarda gördüklerini taklit edecekleri yönündeki genel varsayımı takip ederler. Bu kaygı, son zamanlarda, televizyondaki profesyonel güreşçilerin maskaralıklarını taklit eden ve sık sık da kendilerini yaralayan ve "backyarders/arka bahçe çocukları" olarak bilinen eğitilmemiş genç izleyici örneklerinde bir derece meşruluk kazanmıştır. Küçük çocuklar da yaygın bir biçimde *Wiley Coyote* ya da *Power Rangers*'ı taklit ederek ailelerinin haklı endişelerine neden olurlar. Sınırsız izleme savunucuları, bu tür yaklaşımların izleyicilerin eleştirel yeteneklerini göz ardı ettiğini ve izlemeyi ya da program içeriğini sınırlandırmak için alman önlemlerin öznel, keyfi ve açık bir biçimde otoriter olmasının kaçınılmaz olduğunu söyleyerek karşı çıkarlar.

Televizyonu izleme etkinliği (ya da etkinliksizliği), televizyonun "akıl şekeri" ve izleyicilerin "kanepede patatesleri" olarak adlandırıldığı televizyonun ilk yıllarından beri insanları endişelendirmektedir. Endişe, televizyonun insanları kitap okumak, spor yapmak ya da sosyal etkileşimde bulunmak gibi daha sağlıklı şeyler yapmaktan alıkoyması üzerinedir. İnsanların şimdilerde bilgisayar ekranları ve oyun konsolları karşısında

geçirdikleri büyük zamanlar göz önünde bulundurulursa, bu konu gerçekten üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur. Fakat insanlar televizyonu çok nadiren, sinema salonlarında film izlerken sahip oldukları kendini vermiş bir ilgiyle izlerler. Kanal değiştirir, birbirleriyle konuşur, uyuyakalır ya da odaya girip çıkarlar. Kısacası, farklı izleyiciler filmlere ve televizyon programlarına farklı biçimlerde karşılık verirler çünkü izleme deneyimine çok çeşitli yaklaşımlar, geçmişler, eğitim türleri ve izlediğini anlama yöntemleri getirirler.

John Fiske ve Stuart Hall gibi medya akademisyenleri, bir medya çalışmasının anlamının belli bir film ya da televizyon programından çok izleyicinin aklında yattığını öne sürerler. Fiske'nin yazdığı gibi, anlam "kültür endüstrisi tarafından üretilmez," yalnızca "insanların devam etmekte olan popüler kültür yaratma sürecinde kullanmaları ya da reddetmeleri için sunulur."³⁶ Fiske ve Hall gibi yazarların "kabul teorisi", Stanley Fish ve Wolfgang Iser gibi "okuyucu tepkisi" teorisyenlerinin eski dilbilimsel ilmini geliştirir. 1970'lerde ve 1980'lerde ortaya çıkan okuyucu tepkisi teorisi, yazılı eser okuyan insanların metinden bağımsız yorumlar oluşturma yeteneklerine yöneliyordu. "Edebiyatı tanıma eylemi metindeki bir şey tarafından zorlanmış bir eylem değildir," diye yazıyordu Fish; bu eylem okuyucu tarafından verilen bir "karar"dan kaynaklanmaktadır.³⁷ Medya eserleri izleyicisinin otoritesi, radyo ve televizyon programlarının ev ortamında izleyicilerin dikkatini çekmek için başka unsurlarla yarıştığı gerçeğiyle de güçlenir. Ve televizyonlar küçüldükçe (ve büyüldükçe) ve ucuzladıkça (ve pahalılaştıkça) arka sesten parti ortamına kadar her şey olarak evin her bölümüne girdiler. Ayrıca reklâmlarla, haber güncellemelerle ve bir yayın şebekesi planının yarısını oluşturan program dışı zaman doldurucularla dikkatimizi çekmek için yarıştıkları için bireysel televizyon programları da o kadar önemli değildir.

Son olarak insanların televizyonun iletmediği ideolojiler konusunda endişeleri bulunmaktadır. Mümkün olan en geniş seyirci demografisini isteyen televizyon birçok yaygın inancı ve klişeyi yeniden oluşturur. Geleneksel cinsiyet rolleri, toplumdaki iktidar ve otoriteye karşı tutumlar ve ırk, etnik yapı, yaş, sosyal sı-

mf ve cinsel eğilimler hikâye anlatma ve ürün satma esnasında pekiştirilir. İnsanları, özellikle de çocukları televizyonda sürekli yeni oyuncaklar ve yeni moda şeyler gören anne-babaları, en çok sinirlendiren şey muhtemelen tüketim ve ticari ürünler üzerine yapılan vurgudur. Son yıllarda ideolojiyle ilgili endişeler televizyon haberlerine de yayılmıştır. Uzun zamandır görece nesnellik aracı olarak düşünülen habercilikte taraflılığın var olması, hem sol hem de sağ kanat tarafından Afganistan'daki ve Irak'taki savaşların gittikçe çelişkili bir hal aldığı hikâyesi gibi süregelen hikâyeler olarak görülür. Televizyon haberciliği hakkındaki bu eleştiri kısmen, televizyon kanallarının çoğuna, çıkarları kaçınılmaz olarak yapılan programları etkileyen birkaç çok uluslu şirketin sahip olduğunun bilinmesinden kaynaklanmaktadır.

Dramatik Programlar

Televizyondaki dramatikleştirilmiş şiddetin çoğu polisler, avukatlar ve doktorlarla –çalışanlarının “sıradan” insanlar üzerinde belli güç çeşitleri kullandığı için birçok izleyici için merak uyandıran üç meslek– ilgili programlarda bulunur. Karakollar, mahkemeler ve hastaneler de birçok insanın yalnızca sıkıntı ve kriz anında gördükleri yerlerdir. Televizyon hikâyeleri başlamadan bile önce gizli bir ilgi ve röntgenci bir merak uyandırırılar. Bu kitabın yazımı sırasında, polis ve suç programları, prime-time saatlerinde en çok izlenen on programın altısını oluşturuyordu: *CSI: Crime Scene Investigation*, *Without A Trace*, *CSI: Miami*, *Law & Order: Criminal Intent*, *NCIS*, *Cold Case* ve *Law & Order*. Toplam Sayıları 69,7 milyona varan Amerikan izleyicisini dikkate aldığımızda şiddet suçu programları açık ara farkla televizyondaki en kârlı şeydir.

Suç programlarıyla ilgili şikâyetler, genellikle bir şekilde şiddetle bağlantılı olsalar da, şiddet içeriğinin çok ötesindedir. İlk olarak tasvir edilen şiddet öyle biçimlendirilmiş ve süslenmiştir ki gerçek dünyada insanların canını gerçekten yakan şiddete benzemez bir hal alır. Fiziksel acı ve şiddet sonucu yaralananın gerçek boyutu nadiren kapsamlı bir biçimde tasvir edilir. Çünkü kapsamlı bir tasvir çok zaman alır ve yapım masrafı

çoktur. Bu yüzden, diğer her anlatım unsuru gibi şiddet de bir sisteme bağlanır ve kurşunla sıçrayan bir beden ya da bir yumruklaşma esnasında sallanan bir yumruk gibi tanıdık anlara indirgenir. Bu günlerde, suçları çözmek için teknolojiyi kullanan dizilere büyük bir ilgi vardır. Eski zaman detektif romanlarında olduğu gibi, CSI gibi programlardaki dedektifler kötü adamları yakalamak için ipucu ararlar – fakat 2000’lerdeki detektifler işlerini halletmek için dijital fotoğraflar, elektron mikroskopları ve bilgisayar veritabanlarını kullanırlar. Kurşun borular ya da şamdan yerine CSI detektifleri, kırık diş parçaları ya da insanların tırnaklarının altında fare pislikleri ararlar. Bunların hepsi izleyicilere, izledikleri adli olayların daha önce gördükleri her şeyden daha “gerçek” ve bilimsel olarak kesin olduğu izlenimini verir. Bu şekilde suçun sonuçlarını görülmeye değer bir görüntü haline getirmek izleyicileri ileri teknoloji sihirbazlığıyla meşgul eder fakat onlara incelediklerini düşündükleri şiddet sonucu yarananmanın gerçek hissini çok azını verirler.

Suç programlarındaki şiddetin etiğinde daha zor bir konu yatar. Bu programlar özlerinde, genel olarak toplumun doğru ve yanlış olarak gördüğü şeylerin ilkelerini kanunda belirtilen şekilde gösterirler. Bir yanlış olarak uygulanan şiddet ve ardından gelen sonuçları ve cezaları hakkında hikâyeler anlatırlar. İstediklerini kısa yoldan elde etmeye çalışıp şiddeti araç olarak kullanan insanları gösterirler. Öfkelerini şiddetle ifade eden insanları gösterirler. Ve toplumun kendi adına şiddet uygulama yetkisi verdiği durumları tasvir ederler. Bu ciddi bir iştir çünkü suç programlarında verilen etik bazı şartlarda şiddetin haklı olduğunu söyler. Bazen polisin insanları korumak ve suçluları tutuklamak için şiddet uygulaması gerekmektedir. Ulusumuzu korumak için de bir orduya ihtiyacımız vardır. Ancak suç programları sık sık, tehdit ya da tehlike altında olduklarında normal vatandaşların da şiddet kullanabileceğini ileri sürerler ve bazı insanların şiddet davranışlarının bazen doğal ve kabul edilebilir olduğuna inanmalarına neden olurlar. İşte işler burada karışır – çünkü tehdit ve tehlike anlayışları öznedir.

“Serseri” polislerin ya da detektiflerin, davayı kendi ellerine alıp kendi yöntemleriyle kötü adamların peşine düştükleri

tüm programları düşünün. Clint Eastwood'un *Kirli Harry* (1971) karakteri, "Ona cinayet davasında görev vermeyin. Onu serbest bırakın." diyen cezaî soruşturmalara tamamen yeni bir yaklaşım yarattı.³⁸ *Kojak*, *Columbo*, *Baretta*, *Magnum*, *Nash Bridges*, *T. J. Hooker*, *Starsky & Hutch* – hiçbirisi kurallara göre oynamıyordu. *Hill Street Blues* ve *NYPD Blues* dizilerindeki büyük dramatik gerilim, detektiflerin sorgu esnasında şüphelileri ne kadar zorlayabileceklerini ve sokaklarda kullanmaya yetkili oldukları gücü ne kadar genişletebileceklerini görmekten geliyordu. *The Shield* ve *Boomtown* ile *Robbery Homicide Division* gibi programların popüler olmasının ana nedenlerinden biri kesinlikle budur. Bu programlarda izleyiciler kendilerini başroldeki karakterlerle ve –işler sertleştiğinde– insanların canını yakmak konusundaki kararlarıyla özdeşleştirirler.

Suç programları izleyicilere şiddet kullanan insanların neye benzediğini ve nerede bulunduklarını da söyler. Genellikle bu şehirlerdeki siyah erkekler anlamına gelmektedir. Fakat şiddet suçlularının portresi ırksal profilleri ve şehirli örnekleri taklit etmekten daha fazlasını yapmaktadır. Göçmenler, fakirler, akli dengesi bozuk insanlar ve beyaz, orta sınıf "normallliği"nin dışında kalan herkes hakkında gerçek olmayan olumsuz inançları teşvik ederler. Bu temel sosyal yaklaşımlar seçime giden politikacılar, gerici dini liderler ve halkın fikirlerini ve politikasını etkilemek isteyen diğer kişiler tarafından sömürülür. Genel topluma göre "diğerleri" olarak tasvir edilen insanların böyle çarpıtılmış bir şekilde izlenmesi, sosyal etkileşimleri daha bireysel bir düzeyde sarsan genel korkuların ve şüphelerin sürmesine neden olur. Tanımadığı birinin görünüşüne dayanarak biri, eve yürürken yolun diğer tarafına geçebilir veya otobüste giderken uzağa oturabilir veyahut kişi yaralıysa yardım etmemeyi tercih edebilir. Bu şekilde "şiddet kullanan insanlar" hakkındaki örnekler bizi toplum olarak bir arada tutan bağları zayıflatmaktadır.

Son yıllarda bu şiddete eğilimli insan görüntüleri terörizm korkusuyla yoğunlaşmıştır. Yeni ırksal profil şekilleri ortaya çıkmıştır ve –endişe verici bir gelişim olarak– terörist kitle katliamlarına yapılan istisnai tehdidin bir zamanlar özgür bir toplumda kabul edilmez olan güvenlik ve bireyin özel hayatına

karşı takınılan tavır şekillerini haklı gösterdiğini iddia edenler tarafından savunulmaktadır. Dünyanın önemli bir krizle karşı karşıya olduğunu inkâr eden çok az kişi çıkacaktır. Fakat artık ABD'deki birçok insan ulusun özgürlüğüne karşı en büyük tehdidin açık terör tehdidinden çok gizli bir devlet "çözümü" olabileceğine inanmaktadır. Uluslararası terörizm ve kitle imha silahları akıllı ve güçlü bir tepki gerektirebilir fakat kötü üne sahip Vatanseverlik Yasası'nın bazı hükümleri ulusun kurumlarını tehdit eden kökten değişiklikler getirir. Berit Kjos, değişikliklerden bazılarının yapısal ve cumhuriyetin kendisinin özelliklerini değiştirmeye yönelik olduğunu söyleyerek durumu özetler. "Diğerlerinin tüm Amerikalıları –ülkenin bir ucundan diğer ucuna, genç, yaşlı– zihinleri karıştıracak, değerleri değiştirecek, ortak bir dünya görüşü yaratacak ve vatanımızı kuran atalarımızın tüm bilge uyarılarına ters düşen bir birlik şeklini teşvik edecek ortak toplum görüşü gruplarına çekmesi amaçlanmıştır."³⁹ Bu değişikliklerin arkasında 2002'de Kongre'de kabul edilen Anavatan Güvenlik Kanunlarıyla yürürlüğe giren devlet içi bir teftiş ağı durmaktadır. O zamanlarda Başkan Bush, kanunların kabul edilmesini şu sözlerle kutlamıştı:

Birleşik Devletler Meclisi, Anavatan Güvenlik Bakanlığı'nı kurmak amacıyla bu kanunu kabul ederek Amerikan halkını korumak için tarihi ve cesur bir adım atmıştır. 1940'lardan beri en kapsamlı Federal Hükümet yeniden örgütlenmesi olan dönüm noktası niteliğindeki bu kanun, Ulusumuzun 21. yüzyılda ortaya çıkan terörizm tehditleriyle başa çıkmasına yardımcı olacaktır.⁴⁰

Realite Programları

Terörizm şiddet tehdidini insanlar için daha kabul edilebilir hale getirdiyse, realite programları da daha sıradan şiddet çeşitlerini farklı şekillerde "gerçek" görünür hale getirmiştir. Ekonomik bağlamda, realite programlarının yapımı, senaryo, oyuncu ve özenli yapım hazırlıkları kullanan programlardan

daha ucuzdur. Günümüz televizyon realite programlarının şiddet içermeyen ilk örneği, PBC'nin 1973'de William C. Loud ailesini *cinema vérité* yöntemiyle yedi aylık bir dönem boyunca takip eden *An American Family* dizisiydi. 12 bölümlük dizi, hem boşanmaya neden olan evlilik gerginliklerini hem de büyük oğlun eşcinsel olduğunun ortaya çıkmasını göstermesiyle orta sınıf aile yaşamının geleneksel görüşlerine meydan okuyordu. 1992'de MTV'nin izleyicinin gerçek insan rolü oynayan oyuncular değil "gerçek" insanlara ulaşmasını sağlayan *The Real World*'ü ekranlara geldi.

O zamandan beri *Survivor*, *Big Brother*, *Fear Factor* ve onlarca başka program fiziksel meydan okuma ve katılımcılarını muhtemel şiddetli zararlarla tehdit unsurlarını ekleyerek etkiyi artırmıştır. Bu programların en önemli cazibelerinden biri, izleyicilerle ekrandaki aktör olmayan katılımcılar arasında bağlantı kurulabilmesi ve izleyicilerde bir dizi senaryosuz olay izlediklerine dair bir inanç yaratabilmesinde saklıdır. Gerçekte, realite televizyon programlarında yayınlananlar eş zamanlı ve gerilim dolu hareketler olarak görünmeleri için büyük oranda planlanmış, canlandırılmış, düzenlenmiş ve çoğunlukla da uydurulmuştur. İzleyiciler, realite programlarının çoğunlukla istenen drama etkisini yaratması için uydurulmuş konuşma ve eylemlere ihtiyaç duyulan eğlence icatları olduğunu unuturlar. Ya da unutmuş gibi yaparlar. Realite televizyon programları *The Bachelor*, *The Apprentice* ve *Paradise Hotel* gibi türlerle iyice saçma hale geldikçe, akıllı izleyiciler programlardaki amatör oyuncuların abartarak oynadıklarını farkına varmaktan zevk alıyorlar. Fakat yine de oyuncuların tesadüfen televizyona çıkan izleyiciler gibi sıradan insanlar olmaya devam ettiğinin anlaşılmasıyla birlikte, bir miktar hile hâlâ bulunmaktadır.

Müzik Televizyonu

Aileler MTV'den nefret eder. Onların dışında herkes MTV'nin muhteşem –ya da en azından yeni bir eğlence– olduğunu düşünür. 1981'de MTV'de gösterilen ilk müzik videosunun

adı MTV'de şiddet tartışması başlatabilirdi. Diğer şeylerle birlikte patlayan radyoların da gösterildiği "Video Killed the Radio Star" reklâmla eğlence arasındaki sınırı bulanıklaştıran yeni bir televizyon türünün çıkmasına yardımcı oldu. MTV ilk günlerinde çoğunlukla açıkgoz video yapımcılarına ve bu tarzı denemek isteyen kabul görmüş yönetmenlere fırsatlar sunan müzik videoları gösteriyordu. MTV'nin müzik videosu, genç video sunucuları, saygısız açıklamalar, özel rock konserlerinin tanıtımı ve gruplar ve şarkıcılar hakkındaki haber ve belgeseller birleşimi bu kanalın genç izleyiciler arasında popüler olmasını sağladı ve yeni rock müziğinin ve rock müzisyenlerinin önde gelen tanıtımcısı haline geldi. Fakat videoların tanıtım olduğu ve MTV'nin reklâmı bir eğlence olarak sunan yeni bir televizyon türü olduğu gerçeği değişmedi. Bu, belki de, pek çok insana göre MTV'nin en sorunlu yanıydı. Tarzının gelişmiş ve politika açısından doğru olmasına rağmen MTV müzik ve müzikle ilgili her şeyi satmaya adanmışlığa devam etmektedir.

Diğer satış türlerinde olduğu gibi, müzik videoları da potansiyel müşterilerin dikkatini çekmek için çoğunlukla cinsel içerikten yararlanırlar. Müzik videolarının cinsel içeriği tanıdık karakter ve olay dizisi kullanır. Sut Jhally müzik videolarını, dişilik kurallarının çarpıtıldığı ve kadınların uşak gibi gösterildiği bir "hayal dünyası"na benzetmektedir.⁴⁰ Bu hayal dünyasında kadınları sayısı erkeklerden çok daha fazladır, cazibe çabuktur ve seks her zaman olur. Bu hayal dünyası, ergen erkek çocukların fantezi dünyasıyla ayrılmaz bir biçimde bağlantılıdır. Bu gençlerin kadınların iç çamaşırlarını görme, kadınların gömleklerinin ya da eteklerinin altına bakma ve bir sürü kadınla dans etme hayalleri, videoların konularında ve kamera görüntülerinde bıktırana kadar gösterilmektedir. Maalesef bu olaylar şiddetli bir hale gelebilmektedir. Ve bu olduğunda sorunlar başlar. Rock yıldızları kadınların bikini üstlerini yırtıp üstlerine kova kova bira döktüklerinde genç izleyicilere kötü bir mesaj gönderirler. Yumuşak cinsel şiddetin hoş görülebileceğini ve normal olduğunu söyler. Genç kadın vücutlarının erkeklerin oynacağı olduğunu söyler. Son olarak da cinsel durumlarda kuralları çiğnemekte ve kabul edilebilir davranış sınırlarını aşmakta bir sorun olmadığını ima eder.

TV Haberleri

Medyada şiddet eleştirmenlerinin neden televizyon haberleri hakkında şikâyet etmeyi sürekli olarak unuttuklarını kimse açıklayamamaktadır. Sonuçta, tipik bir akşam haberleri programı, terörizm, savaş ve cinayet, adam kaçırma ve çocuk tacizi gibi suçlara açık göndermeler içerir. Bu bölümde daha önce ele aldığımız üzere, Vietnam Savaşı, uluslararası çatışmaların televizyon haberlerindeki yayın süresinde önemli bir andı fakat halkın şiddet suçlarının korkunç anlatımlarına karşı duyduğu iştahın tarihi baskı makinesinin icadına kadar dayanır. Medya sansasyonelizminin geleneklerini geliştirmekte televizyon haberleri, şebeke sahiplerine büyük sayıda izleyici sağlamak konusunda son zamanlardaki baskı nedeniyle belli özellikler geliştirmiştir. Bu anlamda, televizyon haberleri, izleyiciler üzerinde en fazla etkiyi yaratmak için seçilen ve düzenlenen etkileyici tema müziği, gösterişli grafikler ve malzeme dâhil eğlence programcılığının hem tarzını hem de içeriğini taşımaya devam etmektedir. Bu eğilimleri daha çok etkileyen şey, televizyon şebeke haberlerinin, hem CNN, MSNBC ve Fox gibi 24 saat kablolu haber sağlayıcıları hem de izleyicileri sürekli artan internet sağlayıcılarıyla gittikçe artan bir biçimde rekabet etmesidir.

Televizyon haberciliği, ticari gazeteciliğin geleneksel “kan varsa haber var” sözünün ardından giderek hikâyelerin etkisini en üst seviyeye çıkarmak için sürekli olarak şiddet vakalarını dış içeriği vermeden naklederler. Silahla vurma, bombalama ve çocuk kaçırma olayları nedensiz ya da amaçsız meydana geliyor gibi görünmektedir ve bu, rasgele şiddetin, özellikle fakir mahalleler ya da uluslararası sıcak bölgelerde, her zaman muhtemel olduğu izlenimi yaratmaktadır. Burada son zamanlardaki terörizmin beklenmedik olma özelliği, izleyiciler arasındaki saldırıların herhangi bir zamanda herhangi bir yerde olabileceği izlenimini artırarak meseleye pek yardımcı olmamıştır. Terörizme ayrılan süre, televizyon haberlerinin her uluslararası çatışma hikâyesini daha çabuk ulaşılabilir hale getirmek için basitleştirip iyi adamlar kötü adamlara karşı masallarına dönüştürme şekillerini de yansıtmaktadır. Bu, iyi bir gücü kötü bir tehlike-

nin karşısına yerleştiren efsane ve masallardan hızlı bir şekilde tanınan unsurlar yaratan zamanı test edilmiş bir hikâye anlatma yöntemidir. Ne yazık ki, bu hikâyeler neredeyse daima şiddetin çatışmaları çözmenin kaçınılmaz aracı olduğunu ileri sürmektedir. Suç hikâyelerinin dramatik etkisini biraz daha artırmak için haber programları, trajedilerin sosyal eşitsizlik ya da psikolojik patoloji belirtileri gibi daha geniş çıkarımlarından çok kişiler üzerinde bıraktığı ani etkilere ve acılı ailelere odaklanır. Ölümün ya da yaralanmanın uzun süreli sonuçları söz konusu olduğunda, bu sonuçlar yalnızca bir ünlünün mahkemesi ya da kayıp bir kişinin sansasyonel bir biçimde aranması hallerinde halkın ilgisini çekerler.

Son yıllarda yavaş yaz haber döngüleri, bu tür hikâyelere, özellikle de içlerinde Natalee Holloway, Laci Peterson ya da Jennifer Willbanks gibi fotojenik genç beyaz kadınlar varsa, artan bir ilgi duymaktadır. Dokuz yaşındaki Amber Hagerton'ın Arlington, Teksas'ta kaçırılması dahil alışılmadık bir biçimde yüksek olan çocuk kaçırma olaylarının havayollarına kadar girdiği 2002 yazından sonra bu tür hikâyelerin yayın sıklığında bir artış oldu. 2002'deki ciddi çocuk kaçırma olaylarının sayısı yıllık ortalama 100 civarında seyretmeye devam ederken bu konudaki haberlerin sayısının normalden fazla olması bir kaçırma salgını olduğu konusunda genel bir korku yarattı.⁴² Bu, 2002'de ulusal işbirliğiyle, kaçırılan çocukları bulmak için bir erken uyarı sistemiyle yayıncılar ve polis arasında bağlantı kuran bir program olan AMBER (America's Missing: Broadcast Emergency Response/Amerika'nın Kayıpları: Yayın Acil Yanıt) Alarmları programının kurulmasına neden oldu. Başkan Bush AMBER Alarmı programını 2003'te kabul edilen KORUMA Yasası'nın bir parçası olarak yetkilendirdi. Yasa, Adalet Bakanlığı'na (DOJ, Department of Justice) AMBER Alarmları'nın düzenlenmesinden sorumlu otorite görevi vererek federal hükümetin AMBER Alarm programındaki rolünü resmi olarak belirlemiş oldu. AMBER Alarmları 2003'den beri birçok kaçırılmış çocuğun (ki bunların yüzde 80'inden fazlası aile üyeleri tarafından alınmıştır) bulunmasına yardımcı olurken sistem ayrıca çocuk kaçırma olaylarının gerçek meydana gelişlerinden çok daha fazla oranlarda görüldüğü

ne yönelik inancın sağlamlaşmasına yardımcı olmuştur. Tahmin edilebileceği gibi, bir habere ayrılan süre, halkın bu trajedileri anlayışını nasıl artırdığı ya da çarpıttığı ya da ahlak anlayışının televizyon haberlerinin yaklaşımını nasıl yumuşattığı konusunda bir içgözlemsel değerlendirme yapmayı asla düşünmez.

Çocuk Programcılığı

Medya akademisyeni George Gerbner, televizyonun fiziksel saldırganlık olaylarını tasvir edişini tanımlamak için "mutlu şiddet" terimini bulmuştur. "Hızlıdır, heyecan vericidir, soğukkanlıdır, etkilidir, acısızdır ve her zaman mutlu bir sonla biter çünkü sonraki reklamı izleyiciye alıcı bir halde iletmek zorundadır."⁴³ Yıllar içinde Gerbner "acımasız dünya sendromu" olarak adlandırdığı bir teori geliştirdi. Bu, eğer kişi insanların çok televizyon izlediği bir evde yaşıyorsa o kişi aynı dünyada yaşayan ama daha az televizyon izleyen yan komşusundan daha kötü bir dünyada yaşıyor demektir. "Programlar, insanların en kötü korkularını, kaygılarını ve paranoyalarını pekiştirir."⁴⁴ Gerbner'in görüşüne göre, çok televizyon izlemenin başka bir sonucu, kişinin televizyonda gösterilen şiddetin normal olduğuna -herkesin bunu yaptığına ve sorunları çözmenin iyi bir yolu olduğuna- inanmaya başlamasıdır. Televizyon ayrıca izleyicileri kurbanlara ve acı çekmeye karşı duyarsızlaştırarak şiddetin sonuçlarını anlama, empati kurma, karşı çıkma ve protesto etme yeteneklerini kaybetmelerine neden olur. Ve televizyon insanların güvensizlik ve savunmasızlık duygularını şiddetlen-dirmektedir. Bazı anketler, insanlar ne kadar çok televizyon izlerse, özellikle geceleri sokağa çıkıp halkın arasına karışmaktan o kadar çok korktuklarını göstermiştir. Yabancıardan ve yeni insanlarla tanışmaktan korkarlar. İronik bir biçimde, bu tür şiddet korkularının bir çoğu zararsız olduğu düşünülen programlardan kaynaklanmaktadır.

İyi haberse, çocuk televizyonculuğunun şiddet konusunu daha iyi anlamış olmalarıdır. Artık cumartesi sabah programlarında, yarım saat boyunca arka arkaya *Wiley Coyote*, *Power*

Rangers ya da çocuk şiddetinin ataları olan *Temel Reis* ve *Three Stooges* gibi programlar yayınlanmamaktadır. Bunun yerine, listenin içinde karakterlerin meydan okumalarla birbirlerine yardım ettikleri, mantıksal problemler çözdükleri ve oyunsal mücadelelerle birbirlerini kovaladıkları *Kim Possible*, *Blues Clues* ve *Yu-Gi-Oh!* gibi programların karışımından oluşur. Peki burada neler oluyor? Çocuk televizyonu her zaman bitmek bilmeyen düellolar ve saçma durumlardan oluşan çılgın bir karışıklık olmamış mıydı? 1990'ların sonlarında çocuğu olmayanların dikkatini çekmeyen bir şey oldu.

Çok uluslu şirketler televizyon yayıncılığının yönetimini ele geçirince anne-babaların satın alma gücünü anladılar – ve şirketler televizyon programları yapmak için çocuk ürünleri çeşitlerini kullanmaya başladılar. ABC, Disney ailesine katıldığında şebeke programları aile dostu oldu. Nickelodeon'la bağlantısı olan CBS çocuk programlarını daha eğitici hale getirdi. Sonra NBC Universal Pictures ile birleşti ve bu şirketin çocuk karakteri listesine sahip olmuş oldu. Kendi Warner Brothers çizgi film karakterleri serisine sahip olan Time Warner eğlenceli WB şebeke programcılığıyla genç pazarın peşinden gitmeye karar verdi. Son olarak da 4KidsdTV ile Fox geldi. Tüm bunlar çocuk televizyonculuğu manzarasını büyük ölçüde değiştirdi. Bu, şiddetin çocuk televizyonundan tamamen kaybolduğu ya da ticari yönelimin çok değiştiği anlamına gelmiyordu. Tüm içerikte ve program kalitesinde büyük bir iyileşme anlamına geliyordu. Bununla birlikte alt çizgi değişmedi. Oyunun adı pazarlama olmaya devam etti.

Belki de bu açık bir sorun fakat tarih boyunca tüm çocuk hikâyelerinin, masallarının, filmlerinin ve diğer çocuk medyasının yetişkinler tarafından yaratıldığını ve yetişkin anlayışıyla dolu olduğunu unutmamak önemlidir. Bunun sonuncunda da ebedi masum çocuk imgesi, geçip giden tasasız günlerin ve iş, cinsellik ve gerçek yaşam çatışmalarının ağır endişelerinden uzak bir yaşamdan oluşan bir yetişkin hayali. Çocuk imgesinin, çekirdek aileye, mutlu sonlara ve güzel bir şekilde biten, yakışıklı prenslerin her zaman kazandığı ve kötü insanların çirkin üvey anneler ve devasa canavarlar gibi görüldüğü erdeme karşı kötülük hikâyelerine bağlı olan ideal kavramlarla birlikte göste-

rilmesinin nedeni budur. Çocuk imgesi özünde, beyaz burjuva toplumunun korktuğu her şeye karşı sembolik olarak kışkırtılmış ideolojik bir yapıdır. Nadiren kasıtlı yapılmasına rağmen, çocukluk ve çocukluğun yetişkinler tarafından korunması zaman zaman, aşırı uç görüşteki kişiler tarafından iş yerlerindeki kadınlara, eşcinsel haklarına ve şiddet içerikli medyaya karşı çıkmak için kullanılan ve İngiliz eğitim akademisyeni David Buckingham'ın "ikame politikası" olarak adlandırdığı politikanın hizmetine sunulur.

Buckingham, çocukları korumanın çocukların ne düşünebileceği ve ne yapabileceği konusundaki yetişkin anlayışlarını sınırlandırabilmesinin daha zararlı olduğunu ileri sürmektedir. Çocuklar, yardıma muhtaç küçükler olarak o kadar şekillendirilirler ki, çocukların kendilerini, katıldıkları ve daha sonra katkıda bulunacakları daha büyük bir toplumun üyeleri olarak görebilecekleri düşünülemez. Kendilerini geleceğin profesyonelleri ya da seçmenleri olarak görmek yerine, çocuklara uygulayacakları tek bir yetişkin düşünme yolu verilir. Tüketici olarak yetiştirilirler. İlk yaşlarından beri çocukların almayı öğrendikleri tek karar türü, sahip olunacak ya da satın alacak şeyleri nasıl seçecekleridir. Ve bu ders ve tüketici seçimi çeşitleri, televizyonda, oyuncak dükkânında ve çocuklarının kültürleri ve zevkleriyle tüketme yeteneklerine bayılan anne-babalar tarafından sürekli olarak çocukların kafasına sokulur. Çocukların istemeyi seçtikleri şeylerin çeşitleri genellikle, cinsiyet ve davranış gibi daha önce denenmiş yaklaşımları tekrarlayarak çoğunlukla toplumun en geleneksel görüşlerini pekiştiren bir piyasadan gelmektedir. Easy-Bake fırınlarıyla ve Barbie bebeklerle oynayan kız çocuklar yemek yapan ve itaatkâr kadınlar gibi davranmaya teşvik edilirler. Bu arada, Rescue Heroes ve GI-Joe da erkek çocuklara aksiyon ve dövüş peşinde koşmalarını söyler. Anaokulu çağındaki kız çocuklarının çoğunlukla dikkatli okuyucular ve erkek çocukların dikkati dağınık kavgacılar olacaklarına şüphe var mı?

Televizyonda Spor

Spor medyası, açıklamaya pek gerek olmayan şiddet içerikli erkekliğin oluşturulmasında bir rol oynar. Halkın şiddet içerikli spor eğlencelerine duyduğu iştah, Roma dönemindeki gladyatör dövüşlerine kadar dayanır. Futbol çeşitleri Bizans İmparatorluğu günlerinde gelişti ve boks ilk kez on sekizinci yüzyıl Avrupa'sında yaygınlaştı. Bugünün takım sporlarının çoğu, sonunda bir tarafın diğerine üstün geldiği ve beraberinde zafer ve yenilgiyle çözülen bir çatışmanın verdiği tatmini getiren ikili rekabetlerin geleneksel anlatımlardır. İzleyiciler rekabetin heyecanından zevk alırlar ama kendilerini de oyuncularla özdeşleştirirler. Bazı üniversite takımları Melekler, Biracılar ya da Kardinaller gibi zararsız isimler taşıırken, Kurşunlar, Kovboylar ya da Timsahlar gibi isimler ise daha fazla hırs gösterirler. Takım isimleri, son yıllarda etnik duyarlılık, isimlerini Oklahoma Kızılderilileri ve Seattle Reisleri'nden Kızıl Fırtına ve Kızıl Doğanlar olarak değiştiren takımlarla, anlaşmazlıklara yol açmadan önce çıkmıştı.

Kişi şiddet içeren sporun çağdaş kültür üzerinde olumsuz bir etki yarattığına inansın inanmasın, kesin olan tek gerçek vardır – spor erkek çocukların sosyalleşmesinde önemli bir rol oynar. Birçok kişi bunun çocuklara sportmenliği, takım çalışmasının önemini, sonraki yaşamdaki rekabet gerçeğini ve kazanan olmak kadar nazik kaybedenler olmayı öğrettiği için iyi bir şey olduğunu savunur. Fakat bu, tarih boyunca bu önemli derslerden ve sporcuların gördüğü itibardan mahrum bırakılan kız çocukları için geçerli değildir. Kız çocuklarının ve kadınların organize takım sporlarından sistematik bir biçimde ayrı tutulmaları, erkek sporları için ayrılan okul bütçelerinde eşit muamele görmeleri konusunda şikâyetlere neden oldu. Bu da davalara ve sonunda federal eğitim parası alan tüm kuruluşlarda kadın sporlarına eşit bir biçimde para harcanmasını isteyen Title IX'in ABD Meclisi tarafından kabul edilmesine yol açtı. Fakat bu yönetmelik, geleneksel okul sporlarını destekleyenlerin hiçbir zaman hoşuna gitmedi ve Title IX kanununa meydan okumalar hâlâ zaman zaman görülmektedir.

Şiddet içerikli sporlar ayrıca, aşırı uç örnekleri genellikle müsabakaların yakınlarında meydana gelen gerçek izleyici şiddetine de katkıda bulunmaktadır. Chicago'da Bulls kazandıktan sonra, Denver'da Broncos kazandıktan sonra, Detroit'te Pistons ve Tigers kazandıktan sonra iki kere ve Los Angeles'ta Lakers NBA şampiyonluk serilerini kazandıktan sonra tekrar tekrar meydana gelmiştir. Hokey ve futbol gibi bazı sporlarda, oyuncular ve hakemler arasında eş zamanlı kavgalar, birçok taraftara yetkisiz saldırganlığın özenilecek bir şey olduğu izlenimini vererek tüm müsabaka deneyiminin kabul edilen bir parçası haline gelmiştir. Bu olayların çoğu oyuncularla başlarken izleyiciler de çağdaş sporlarda şiddet salgını olarak adlandırılan şeye katkıda bulunurlar.⁴⁶ Birçok spor taraftarının takımlarından bir sosyal kimlik ve itibar duygusu edindikleri de unutulmamalıdır. İmrenilen sporcular bu kimliğin bir parçasıdır. Küçük bir takım ruhu, bir rakibe ya da taraftarlarına karşı duyulan açık düşmanlığı kızıştırır. Sporla ilgili şiddet konusuna medyada ayrılan süre meseleye hiç yardımcı olmaz. Spor yorumculuğu dili, dövüş ve yıkım mecazlarıyla renklenir. Televizyon, dergiler, gazeteler ve radyo gösterişli ve saldırgan oyuncuların yaşamlarını heyecan verici bir hâle getirir. Sonuç olarak, saldırgan spor müsabakalarıyla günlük şiddet davranışları arasındaki ilişki de bazı izleyicilerin kafasını karıştırmaktadır.

*Fakat Anlayabiliriz:
Medyada Şiddet Tartışmasındaki
Polemiklerin Ötesinde*

Medyadaki şiddetin yapımcıları sık sık yalnızca toplu bir talebe cevap verdiklerini söylerler. Tüketicilerse eğlence endüstrisinin onları kargaşa ve kana boğduğunu savunurlar. Yine de izleyiciler şiddet malzemelerini seviyor ve istiyor gibidir. Bu kitabın önceki bölümünde eğlence endüstrisinin bu talepten nasıl yararlandığı ve yaptıklarını nasıl haklı gösterdiği ele alınmıştır. Fakat bunun hikâyenin tamamı olduğunu ve endüstriyi kontrol etmenin medyada şiddet ikileminin yanıtı olduğunu düşünen varsa, izleyiciler, izleyicilerin eleştirel yetenekleri ve seçim yapma yetenekleri konusunda çok kötümser olduğu söylenebilir. Böyle bir görüş bireylerin ve ailelerin meseledeki sorumluluklarını kaldırır ve sonunda sorunu devlet gibi daha büyük otoritelere yükleyerek onları tamamen yetkisiz kılar. Bu bölümde iki medya ele alınarak izleyicinin şiddete olan talebi incelenecektir. Birincisi, medyada şiddet eleştirmenlerinin nadiren ilgilendikleri kitap yayıncılığıdır. İkincisiyse, günümüzde pek çok genel inceleme ve alarmin konusu olan bilgisayar oyunlarıdır.

Şiddet Yayıncılığı

Çoğu insan okumanın bir erdem olduğunu ve çocukların neredeyse her şekilde –hikâyeler bir şekilde “sağlıklı” ya da geleneksel çocuk edebiyatının parçası olduğu sürece– okumaya teşvik edilmesi gerektiğini düşünür. Bu nedenle kabul görmüş çocuk kitapları ya da en yaygın masalların ve tanınmış çocuk hikâyelerinin şiddet ve zarar tehlikeleriyle dolu olduğu gerçeği dikkatle gözden geçirildi. Çocuk edebiyatını düşünürken unutulmaması gereken en önemli şey çocuklar tarafından değil, yetişkinler tarafından yazıldıklarıdır. Ve çocuk edebiyatı klasiklerini düşünen, yazan ve kutsayan yetişkinlerin hikâyeleri yaratırken çocukları eğlendirmenin yanı sıra ahlaki eğitim vermek, “gerçek” yetişkin dünyasını metaforik olarak öğretmek ve de yetişkinlerin hikâyelere olan ilgisini korumak dahil çok çeşitli nedenleri bulunmaktaydı. Grimm’in masallarının sonuçlarının çoğunlukla acımasız olmasının nedenlerinden biri budur. Hansel ve Gretel’den alınan şu bölüme bakalım. Kötü kalpli yaşlı kadın,

Buruşuk eliyle Hansel’i yakaladı, onu küçük bir ahıra götürdü ve parmaklıklıklı bir kapının arkasına kilitledi. Hansel var gücüyle çığlık attı ama faydasızdı. Sonra yaşlı kadın Gretel’in yanına gitti, onu uyanana kadar sarstı ve bağırdı: “Kalk, seni tembel şey, biraz su getir ve kardeşine iyi bir şeyler pişir, şu anda dışarıdaki ahırda ve şişmanlaması lazım. Şişmanladığında onu yiyeceğim.”¹

Televizyon ve filmler gibi, yayıncılık endüstrisi de pek bağımsız ya da heterojen bir girişim değildir. Çocuk ve yetişkin kitap ve dergilerinin büyük çoğunluğu aynı bir avuç çok uluslu şirketlerden gelir (Time Warner, General Electric, News Corporation, Disney, Viacom ve Bertelsmann). Bu şirketler doğuştan kötü değildir. Başka herhangi bir çıkarın üstünde gelen hissedar kârı güdülerinden etkilenmektedirler. Bu yüzden anne-babaların ve çocukların istediği şeyleri kaçırmamakta ve bugünlerde, film endüstrisi gibi, ürünleri en etkili şekilde satmak için ulusal ve

uluslararası pazarlama ve dağıtım kapasitelerini kullanmaktadır. Bu da diğer popüler medyayı tanımlayan aynı tür büyük bütçeli yapım mantığına ve homojenleştirmeye yol açmıştır.

Çocuklarla ilgili çok sayıda yaygın yaklaşım çocuk kültürünü ve ticaretini etkilemektedir. Bunlardan biri, çocukların savunmasız, masum oldukları ve bilinçli karar alamayacakları inancıdır. Bu, gelişmekte olan bilişsel ve duygusal gelişimle bağlantılı olarak bir dereceye kadar doğrudur. Fakat yetişkinler gençleri beslenme ya da sosyalleşme konusundaki kararlarında yönlendirirken çocukların satın alma tercihlerini nasıl geliştirdiklerine pek önem vermezler. Ticari kültür meseleyi çözmez. Bu, çocukları her filmin, televizyon programının, oyuncak dükânının ve hazır yemek restoranının aynı anda aynı süper kahramanın ya da büyük filmin ilk gösteriminin tanıtımını yaptığı bir dünyayla kuşatıyor. Bu pazarlama hücumu, pek çok uzmana göre, çocuklar sosyal varlıklar olarak kimliklerini oluştururken meydana gelmektedir.² Toplum sorumluluğu ve vatandaşlık hakkında düşünmeye başlamadan önce birçok çocuğun en son oyuncaklara sahip olmanın önemi hakkında değişmez inançları –yaşıtları tarafından veya okulda pekiştirilen fikirler– vardır. ABD'nin pek çok bölümünde ve diğer ülkelerde şirketler artık devlet okullarında yiyecek ve diğer ürünleri pazarlama hakkına sahiptir ya da okullara katkılarda bulunarak reklâm ayrıcalıkları kazanırlar. 2005'in sonlarında halkın baskısı altında ezilen Amerikan İçecek İmalatçıları Derneği, ABD çocuk obezite oranlarının 1980'den beri iki katma çıktığı yönündeki açıklamaların ışığında okullarda meşrubat bulundurmanın sınırlandırılmasını tavsiye etti.³

Bir şeyler almak, ürünlere karşı şiddetli bir istek duymak ve yerine getirilmemiş tüketici isteğinde kaynaklanan boşluk hissi, üç-dört yaşından ve hatta daha da öncesinden itibaren çocukların bilincine yerleşmektedir. Yetişkinler gibi çocuklar da kimlik ve kendine saygı duygusunu Örümcek Adam, Barbie ya da Bratz oyuncaklarına sahip olmakla bağdaştırır. Arkadaşlarının hepsi mutlaka bu oyuncaklara sahiptir. Ve onlar büyüdükçe reklamlar onlara eşyaların kişisel mutluluk, arkadaşlık ve sosyal kabullenilmenin anahtarı olduğunu söyler. Anne-babalar

ve bakıcılar sık sık hem markette ya da mağazalarda çocukların gözlemlediği tüketim uygulamalarıyla hem de çocuklarını oyuncak ve başka ürünler –hatta “sağlıklı” ya da eğitsel olanları bile– seçmeye teşvik ederken bilmeden bu sürece yardımcı olurlar. Bu şekilde yeni bir tüketici nesli yaratılır. Peki bu belli bir markada nasıl işler?

İnsanlık tarihinin en başarılı –oldukça da şiddet içerikli– ürün grubu olan herkesin iyi dostu Harry Potter’ı ele alalım. En son çıkan iki Harry Potter kitabı, *Harry Potter ve Melez Prens* (2005) ve *Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı* (2003), yayınlandıkları ilk gün yalnızca ABD’de sırasıyla 6.9 milyon ve 5 milyon adet satarak satış rekorları kırdı.⁴ Kitaplar, dünyanın en büyük çocuk kitabı, dergisi, videosu ve ilgili ürünlerinin yayıncısı tarafından basıldı – *Clifford, I Spy, Sihirli Okul Otobüsü* ve *Klutz* ile *Barney, Scooby Doo, Yıldız Savaşları, Shrek* ve *Köpek Balığı Hikayesi* gibi lisanslı ürünlerden sorumlu olan dolar multi-milyarderi Scholastic, Inc. Harry Potter’ın gerçek telif hakkı, büyük Christopher Little Edebiyat Ajansı tarafından sert bir biçimde temsil edilen ve film ve satış ortakları Time Warner tarafından desteklenen J. K. Rowling’e aittir.

İsimden de anlaşılacağı gibi, Scholastic (eğitsel) başarısını kısmen eğitsel bir kuruluş olarak görüntüsüne borçlu. Harry Potter fenomeni, dünyanın dört bir yanındaki gençler arasında sağlıklı bir okuma merakı yaratan görece zararsız bir hikâyeler dizisi olarak gelişti. Bencil bir halayı ve eniştesini kızdırırken kötülerle savaşmak için sihirli güçler kazanan iyi kalpli bir yetimin basit hikâyesi, doğaüstü inançlara hitap eden yüzeysel cazibesi geleneksel dindarları kızdırsa da hem kızların hem de erkeklerin ilgisini çekiyordu. Hristiyan tutucular Harry Potter hakkında tereddütleri olan tek kişiler değildir. Diğerlerinin yanı sıra feminist eleştirmenler de, fakir çocuğun zengin olduğu bu tanıdık macera hikayesinin erkek çocuklara ve adamlara, pek de usta olmayan bir biçimde, özellikle Harry, yardımcısı Ron, baba figürü Dumbledore ve kötü rakipleri Voldemort gibi kahramanlar olarak en büyük rolleri verdiğini söylerler. Zeki Hermoine ve eski kafalı öğretmen Minerva McGonagall bazen günün kurtulmasına yardım ederler fakat diğer kızların ve kadınların çoğu

destekçi ortaklar ya da anlaşılmaz sinirli kişiler olarak klişe roller oynar.

Harry Potter'da özgün hiçbir şey yoktur. Jack Zipes, *Sticks and Stones: The Disturbing Success of Children's Literature From Slovenly Peter to Harry Potter* (Sopalar ve Taşlar: Pasaklı Peter'dan Harry Potter'a Çocuk Edebiyatının Rahatsız Edici Başarısı) adlı kitabında Harry'nin "David, Parmak Çocuk, Dev Öldüren Jack, Alaaddin ve Horatio Alger'in hepsidir."⁵ Romanların yapısı geleneksel bir masalın yapısına benzer: "ilk başta ne kadar yetenekli olduğunun farkında olmayan ve evinden ayrılan ya da uzaklaştırılan mütevazı, genellikle de erkek bir başkahraman."⁶ Macerasında sihirli bir ormana ya da bilinmeyen bir krallığa girer, yeni arkadaşlarla, hayvanlarla ya da bir bilgeyle tanışır, ona yardım edecek özellikler edinir ve son olarak da görevini yerine getirmesi için dövüşmesi gereken bir canavarla ya da bir rakiple karşılaşır.

Fakat Harry gerçekten farklı mıdır? Beyaz, Anglo-Sakson, zeki, atletik ve dürüsttür. Taşdığı tek farklılık alnundaki yıldırıma benzeyen hafif yara izidir. Bunun dışında, Tom Sawyer ya da Hardy Kardeşler gibi biraz haşarı klasik bir izci çocuktur...Diğer tüm arkadaşları gibi dilbilgisel olarak standart bir İngilizceyle konuşur, büyüklerine saygılıdır ve kusursuz tavırları vardır.⁷

Harry, anne-babaları ya da diğer yetişkin otorite figürlerinin baskısını hisseden çocuklar için mükemmel bir modeldir. Kontrolcü üvey ailesinden kaçıp bir özerklik ve macera dünyasına gelir ve burada her yaptığı işte başarılı olarak övgüler alır. Bu hayal dünyasını tek sevenler çocuklar değildir. Rowling'in *Harry Potter* kitaplarını (ilki 1997'de piyasaya çıktı) yazmaya başlarken aklında belli bir yaş grubu olmadığına yönelik iddialarına rağmen yayıncıları ilk başta 9 ilâ 15 yaş arasındaki çocukları hedeflemişti.⁸ Bununla birlikte kitaplar her yaştan sevenler edinmiştir ve son zamanlarda biri "çocuklar" için olan orijinal kapak resimli, diğeri daha bilinçli olarak yetişkinleri hedef almış resimli iki sürüm halinde satılmaktadır. Bunların yanında, seriler geliştikçe

Rowling'in yazım tarzı da gelişti ve Harry Potter büyüdükçe kitapların içeriği de olgunlaştı. Örneğin, son kitaplarda romantik ilişkiler genç karakterler için bir sorun olarak ele alınmaktadır. Sonuç olarak, serinin yeni kitapları çıktıkça kitapların okuyucu sayısında artış olmaktadır.

Harry'nin anne-babasının öldürülmesiyle başlayıp canavarlarla, katillerle ve –kurbanlarına işkence çektirmekten başka hiçbir şey düşünmeyen– kötü Voldemort'la tanışmasıyla devam eden şiddet Harry Potter hikâyelerinin tümünün arka planına gizlenmiştir. Seri, dünyanın dört bir yanındaki insanların terörizmden gitgide daha fazla korktukları bir zamanda popülerlik kazanmıştır ve El Kaide gibi medeni topluma sızmaya çalışan kişiler olarak tasvir edilen Lord Voldemort ve isimsiz yandaşlarının yarattığı tehditle paraleldir. En son kitap olan *Harry Potter ve Melez Prens*'te Rowling, büyücü postası yoluyla gönderilen şarbon benzeri bir zehir ve masum şüphelileri tutuklayan bir devlet tasvir ederek çağdaş dünya olaylarıyla paralellik kurma konusunda her zamankinden daha fazla ileri gitmiştir. İngiltere'de geçen Harry Potter kitapları, bir kötülük mezhebiyle bazı büyücü özelliklerini kalıtsal olarak miras alan bir grup insan (ki bunlar azınlıktadır ve diğerleri bu özellikleri çalışarak edinebilir) arasındaki kavgayı anlatır. 2005'te çıkan kitaba kadar Harry Potter serisi, birçok bize karşı onlar klişesini pekiştiriyor ve dünyanın anlaşılabilir ve görünmez tehlikelerle dolu olduğu görüşünü destekliyordu. Rowling, istenmeyen doğumunu, kötü yetiştirilişini ve yeteneklerini iyilik yerine kötülük için kullanan psikopat bir varlığa dönüşmesini anlatarak kötü adam Voldemort'u insancılaştırmaya ancak *Melez Prens*'te başlamıştır.

Bilgisayar ve Video Oyunları

Oyunlar medyada şiddet tartışmasının son cephesidir. Artık filmlerden daha büyük bir pazar oluştururlar ve büyümeye de devam edeceklerdir. ABD'de insanlar video ve bilgisayar oyunlarına yılda 27 milyon dolardan fazla para harcıyorlar.⁹ Bazı oyun yapımcıları büyük eğlence holdinglerinin yan şirket-

leriyken, en önemli aletleri en büyük iki oyun şirketi üretmektedir: Sony PlayStation, Microsoft X-Box ve Nintendo GameQube. 2005'te yapılan bir çalışma, Birleşik Devletler'de 76.2 milyon insanın video oyunu oynadığını göstermiştir. Bu oran, bir yıl önceki yıllık 67.5 milyonluk oranın üstündedir ve ergenlerin izlediği televizyon miktarını azalttığı söylenen yüzde 11.4'lük bir artış anlamına gelmektedir.¹⁰ Birçok yetiškine göre video oyunları sadece şaşkınlık ve endişe kaynağıdır. Zihinde langırt makinesi, geçit ve çabuk büyüme imgelerini yaratırlar. Ve çoğu tartışmasız bir biçimde şiddet içerir – sık sık da cinsiyet ve ırk ayrımcılığı yapar. Son zamanlarda yapılan *Grand Theft Auto: San Andreas* gibi popüler oyunların gizli müstehcen bölümler içerdiğine yönelik açıklamalar aileleri ve kamu görevlilerini alarma geçirdi. Bir zamanlar manşete aç politikacılar tarafından ayrılan bu bölgeye, şiddet içerikli oyunların incelenmesini içeren yönetmeliğe destek veren Senatör Hillary Clinton (D-NY), Senatör Joe Lieberman (D-CT), Senatör Sam Brownback (R-KS) ve Senatör Rick Santorum (R-PA) gibi siyasi koridorun iki tarafındaki başlıca isimler girmiştir. Bilgisayar ve video oyunlarının yetişkin eleştirmenlerinin hiçbirinin pratikte bu oyunları oynamadığını söylemeye gerek yok. Fakat “sözde” uzmanların açıklaması, birçok gözlemciyi oyunların etkileşimli karakteri, pasif olarak tüketilen film ve televizyon gibi medyadan çok daha etkili bir güç olduğuna inandırmaya yetmiştir. Bu iddia, (basit tabiriyle) en güçlü şekilde emekli askeri eğitimci ve kendini “ölümoloji profesörü” olarak adlandıran David Grossman tarafından savunulmuştur.¹¹ Grossman, yaygın bir biçimde alıntı yapılan kitabı *Stop Teaching Our Kids To Kill*'de (Çocuklarımıza Öldürmeyi Öğretmeyi Bırakın) tüketim video oyunlarının askeri eğitimde kullanılan dövüş simülâtörlerine benzediğini ve oyunların her şeyden habersiz çocukları şartlandırılmış katillere dönüştürdüğünü iddia eder.

Grossman'ın iddiaları basit görünse de birçok yetişkini ikna etmiş gibidir. Fakat ordudaki biri bu iddiaları ciddiye alsaydı, devlet, ABD Ordusu'nun yıllardır büyük bir tanıtım aracı olarak kullandığı popüler *America's Army* video oyununun geliştirilmesini durdururdu. Yenilenen son hali *America's Army: The Rise of a Soldier*'da (2005) oyuncular dövüşen, silahla ateş eden ve

bir şeyleri uçuran bir piyade eri (kadm askerler yoktur) görevini üstlenirler. *America's Army*'nin internet sitesinde belirttiği üzere, 2002'de ilk çıktığından beri:

5.5 milyondan fazla oyuncu *America's Army* deneyimine katılmak için kayıt olmuştur. Bu oyuncular, ABD Ordusu'nun elit birimlerinin üyeleri olarak Askerliği keşfederek 94 milyondan fazla saat internet oyunu oynamışlardır. Bu sadık hayranlar *America's Army*'yi çıktığı zaman en iyi beş internet aksiyon oyunu arasına sokmuştur ve o zamandan beri *America's Army*'yi listelerin en başında tutmaya devam etmiştir.¹²

Aslında asker toplama aracı olarak kullanılan *America's Army* oyunun gerçekliğine inanan faal hizmette bulunan askerler tarafından dinlenmek için kullanılır. Görünüşe göre, ordunun içinde ya da dışında oyunu oynayan hiç kimse oyunun nerede bittiğini ve gerçeğin nerede başladığını karıştırmamaktadır. Fakat oyun tartışmalara yol açmıştır. Bir muhabirin söylediği gibi, "Ordu'nun, 'düşman'ı daha kolay öldürebilsinler diye askerleri duyarsızlaştırmak için video oyunlarını kullanmak istemesi bir şeydir. Fakat sivilleri, özellikle de kolay etkilenebilen genç insanları aynı şekilde duyarsızlaştırmak da başka bir şeydir."¹³

Video ve bilgisayar oyunları üzerine yapılan gerçek araştırmalar karıştırılmıştır. J. B. Funk, G. Flores, D. D. Buchman ile N. J. Germann ve Derek Scott tarafından yürütülen çalışmalar, Funk'un çalışmasının şiddet içeren oyunları tercih ettiklerini söyleyen dokuz ilâ on bir yaşındaki çocuklar arasında şiddet olan eğilimin daha yüksek olduğunu göstermesine rağmen, oyun oynamakla saldırganlığın artması arasında bir bağlantı olduğunu kanıtlayamamıştır.¹⁴ 2001 yılında J. L. Sherry tarafından yazılan bir meta analiz, video oyunlarının genel etkisinin televizyonunkinden oldukça az olduğunu tespit etmiştir.¹⁵ Saldırgan davranışla olan bağlantısı belirsizliğini sürdürse de çeşitli tezler ve çalışmalar oyun oynamayı başka zararlı sonuçlarla bağdaştırmaktadır. Green ve Asher, oyun oynamakla yüksek tansiyon ve kas yorgunluğu arasında bağlantılar olduğunu ileri sürmüştür. J. Tevlin, oyunların insanların hayatlarında daha

az dikkatli olmalarına neden olduğunu tespit etmiştir.¹⁶ Ricci ve Videvan krizlerle bir bağlantı olduğunu söyler.¹⁷ C. A. Philips, S. Rolls, A. Rouse ve M. D. Griffiths, oyun oynamanın obezite ve hatta okul ödevlerine karşı ilgisizlikle ilişkisi olduğu yönünde kanıtlar bulmuştur.¹⁸ Diğer yandan, Gregg Costikyan gibi akademisyenler oyunların insanların problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğunu iddia etmektedir.¹⁹ RD Health oyunların bilgilerin daha hızlı işlenmesine yol açan beceriler geliştirdiğini iddia etmiştir.²⁰ Beyond Online Limited oyun oynamanın stresi azaltmaya ve ağrı tedavisine katkıda bulunabileceğini öne sürmektedir.²¹

En azından, video oyunlarının sözlü ve yazılı iletişimden farklı olan ve teorik dünyanın ötesinde yeni ve heyecan verici uygulamalara sahip kendi "edebi kültürü"nü –medya edebi kültürü gibi– yarattığı öne sürülebilir. Bazı akademisyenler, video oyunlarının sağladığı öğrenme çeşitleri hakkında olumlu yazılar yazmaya başlamıştır. James Gee kitabı *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*'de (Oyunlar Öğrenme ve Edebi Kültür Hakkında Bize Neler Öğretir) insanların video oyunlarında dünya hakkında farklı görüş açılarından bir şeyler öğrendikleri roller üstlendiklerini söyler.²² Oyuncuların deneyimledikleri 'dünya' genellikle çizgi film gibi ya da şiddet içerikli olsa da bu deneyim, düşünce şekillendirici olabilir ve faydalı kavrayışlara yol açabileceğini ileri sürer. Öncelikle basit oyunlarda bile oyuncuların ince kararlar vermesi gerekmektedir. Büyük oranda ziyaret edilen Neopets evreninde dört ya da beş yaşında olan katılımcılar kendilerinin olacak, besleyecek ve koruyacak "evcil hayvanlar" seçerler. Neopets oyuncuları hayvanları için puan kazanır, onları besler ve hatta onlar için savaşır fakat hangilerine ilgi göstereceklerine ve hangilerini ihmal edeceklerine ve hangilerinin süresini bitireceklerine (bu, oyuncular hayvanları birkaç gün ihmal ettiğinde de meydana gelir) karar vermeleri gerekir.

Peki hangisi? Video oyunları çocuklara şiddeti öğretir mi öğretmez mi? Bir şey kesindir. Bilgisayar ve video oyunları aslında genç insanlara bazı bilgisayar yönelimli beceriler öğretir ve bu süreç içerisinde gençleri içine çeker. Aksi halde zaten işe

yaramazlardı. Bir video oyunu oynamayı denemiş olan herhangi bir gözlemci bir Sony PlayStation kolunu alıp oyuna başlayamayacaklarını hemen anlar. Temel bir PlayStation kontrol biriminin birçoğu dört yöne hareket eden 15 düğmesi bulunmaktadır. İlerlediğinizde düğmelerin işlevi değişir ve oyunu da takip etmeniz gerekir. Bir *Halo* ya da *Grand Theft Auto* oyununu oynamaya başlayan birçok acemi oyuncu basit bir becerisizlik yüzünden birkaç saniye içinde ilk oyunu kaybeder ya da "ölür".

Pek çok oyunda -dövüş oyunlarında bile- karakterleri, farklı kostüm, özellik ve beceriler arasından seçim yapan oyuncuların oluşturması gerekir. Oyuncuların, periler ve cinler gibi yaratıkların yaşadığı hayal ürünü çevrelere girdikleri *Everquest* ya da *Arcanum* gibi oyunlarda durum böyledir. Oyun esnasında oyuncuların kurallar öğrenmeleri, strateji geliştirmeleri ve başkalarının mutluluğunu etkileyen kararlar vermeleri gerekir. Fakat bu, bir asa ya da şapka seçmek kadar basit değildir. Çoğu durumda bu, kötü büyücülerden daha gerçeğe yakın olan tehditkâr güçlere karşı çalışmak anlamına gelir. *Grand Theft Auto: San Andreas*'ta kişi, şehrin yaşamak için sürekli dövüşüp suç işlemek gereken bir bölgesinde polis tarafından aranan eski bir çete üyesi olur. *Halo 2*, dünyayı yok etmeye kararlı olan bir grup uzaylı ırka karşı savaşılan tek kişi genetik olarak geliştirilmiş bir süper askerin hikâyesidir. *Half-Life*, *Deux Ex* ve *Red Faction* gibi oyunlar yarışmacıları güçlü zengin insanlarla ya da şirketlerle karşı karşıya getirirler. *Medal of Honor Allied Assaults* İkinci Dünya Savaşı'nı canlandırır ve Omaha Sahili muharebesi gibi ünlü çarpışmalara yer verir.

Bu örneklerde görüldüğü üzere, oyunlardaki roller katılımcıların banliyölerde yaşayan 14 yaşındaki tipik bir delikanlının kimliğinden çok uzak kimliklere bürünmelerini gerektirmektedir. Hayali bir evrenin içine girme deneyimi, bu deneyimi artırır. Bazı teorisyenler, bu hayal etme ve bir dereceye kadar yeni bir kimlik kazanma eyleminin genç insanların insan farklılıklarını anlamasına ve kendilerinden farklı olan insanlara karşı daha fazla sempati geliştirmelerine yardım ettiğini savunurlar.²³ Bu iddiaya, polisleri, şehirde yaşayan azınlıkları ya da Müslümanları vurmanın zararlı modelleri pekiştirdiği yönündeki göz-

lemlemlerle karşı çıkılır (İkinci soruna dair bir örnek, oyuncuların Afrikalı Amerikanları, Latinleri ve Yahudileri öldürdükleri *Ethnic Cleansing* oyununda görülür). Birçok oyunun muhtemelen olumlu başka bir katkısı, karakterlerin çoğunlukla, müttefiklerin birbirlerini destekledikleri ya da diğer gruplarla savaştıkları takımlar ya da küçük topluluklar halinde hareket etmeleridir.

Elektronik oyunlar çok sayıda medya formatında çıkar – CD ya da DVD halinde dükkânlarda satılanlardan internetten erişilenlere kadar. Bazı internet oyunlarında oyuncular, aynı odadaki, yurttaki ya da diğer sınırlı ağ alanlarındaki arkadaşları ya da tanıdıklarıyla savaşırlar. Diğer oyunlar, binlerce oyuncudan oluşan büyük internet topluluklarına dönüşmüşlerdir. Video oyunu pazarını etkileyen başlıca yönelimlerden biri güçlü bir biçimde büyümekte olan taşınabilir oyunlardır. Bir Ziff Davis çalışmasına göre, video oyunu oynayanların yüzde kırkı sonraki on iki ay içinde taşınabilir bir oyun aleti alabilirler.²⁴ Video oyunu oynayanların neredeyse yarısı cep telefonlarında oyun oynamaktadırlar.

Medyada şiddet konusunda endişeli olan birçok insan, hem zararlı içerik kaynağı hem de hayali olmayan avcıların cirit attığı bir yer olan internet konusunda da kaygılanmaktadır. Genellikle çoğu anne-baba cinsel malzemeler hakkında daha fazla endişelenir ve endişeleri endüstriyi bu sorun üzerinde çalışmak konusunda harekete geçirmiştir. Google ve Yahoo gibi internet arama motorları, gençler yanlışlıkla pornografiyle karşılaşmasınlar diye yetişkin içeriğini filtreden geçirmesi için otomatik olarak ayarlanır. (Filtrelerin ayarları herhangi bir kullanıcı tarafından değiştirilebilir.) Cybersitter ya da Net Nanny gibi ticari aile kontrolü uygulamaları da benzer bir biçimde bilgisayarların alabileceği bilgileri sınırlandırır ve bilgisayarın hangi sitelere erişim sağlayabileceğini kontrol etme işlemini kolaylaştırır. Fakat bu güvenlik önlemlerinden hiçbirisi internetteki şiddet içeriği hakkında hiçbir şey yapamaz. Aryan Nations ve Ku Klux Klan gibi nefret grupları, yeni üyeler toplamak için uzun zamandır interneti kullanmaktadır. Stormfront gibi beyazların üstünlüğünü destekleyen bazı gruplar, gençleri çekmek için ayrı çocuk nefret siteleri açmışlardır. İnternet nefret sitelerinin gücü, basılı

malzemeleri almaktan ya da bir nefret grubunun toplantılarına katılmaktan utanç duyma korkusuna sahip kişilere ulaşabilmelerinden gelmektedir. İnternet pornografisinde olduğu gibi, internet insanların nefret malzemelerini evlerinde izleyebilmelerini sağlamaktadır.

Video oyunlarındaki gizli cinsel içerik hakkındaki son tartışmalar yeniden reyting tartışmalarına odaklanmıştır. Film ve televizyon endüstrileri gibi oyun endüstrisi de, 1994'de, oyun içeriğini düzenlemeye yönelik kanun çabalarının önüne geçen kendi reyting bürosunu, İnternet Yazılım Derecelendirme Kurumu'nu kurdu. Oyun paketlerinin üstünde "EC" (Early Childhood – Erken Çocukluk), "E" (Everyone – Herkes), "T" (Teen – Ergen), "M" (Mature – Olgun) ve "AO" (Adult Only – Yalnızca Yetişkinler) gibi etiketler bulunmaktadır. Fakat tüketici grupları, etiketlerin üstündeki yaş sınırlamalarını uygulatacak bir kanun bulunmadığı için dükkânların yetişkinler için olan oyunları gençlere sattıklarını iddia ederler. ABD'de yetişkin video oyunlarının reşit olmayan kişilere satışını suç haline getirme çabaları 2005'te, *Grand Theft Auto: San Andreas*'ın internette dolaşan bir yazılım şifresiyle bulunabilen gizli yetişkin sahneleri içerdiğinin açığa çıkmasının ardından başladı.

İnsanları internetteki şiddet görüntülerinden ve nefret ifadelerinden korumak için bilgisayarın fişini çekmekten başka çare yoktur. Fakat cep telefonları ve diğer cihazlar aracılığıyla kablo-suz oyunun beklenen artışıyla cihazlar daha küçük ve taşınabilir hâle geldikçe fiş anlamsız kalacaktır. Video oyun endüstrisi, yazılım pazarıyla internetten teslim doğru değişmeye devam ederken, endüstride çok büyük bir artış beklenmektedir. DSL ve uydu hizmetleri yoluyla her geçen gün daha da fazla tüketici yüksek hızda internet hatları edindikçe bu teknoloji aracılığıyla evlere daha fazla eğlence ve iletişim gelecektir. Birçok mağaza çeşidinin yerini internetten sipariş ve teslim sistemi alacağı için mağazalardan daha az alışveriş yapılacaktır. Video oyun piyasasının, gelecek üç yıl içinde Batı ülkelerinde ikiye katlanması ve Asya/Pasifik bölgesinde üçe katlanması beklenmektedir.

Medyada Şiddete Duyulan İstek

Söylenecek her şey söylenip yapılacak her şey yapıldığında geriye kalan tek şey, medyada şiddetin ticari açgözlülük ya da kültürel kötülük gibi kötü bir güç tarafından bize yapılan bir şey olmadığı gerçeğidir. İnsanlar medyada şiddeti isterler, ondan zevk alırlar ve bir dereceye kadar toplumun medyada şiddete ihtiyacı vardır. İkna olmadınız mı? Bu konuda çok şey düşünülüp, çok şey yazılmıştır ve bunların çoğu bu kitapta özetlenmekte, sentezlenmekte ya da doğrulukları tartışılmaktadır. Kabul etmek istesek de istemesek de, medyada şiddet yaşamımızın bir parçasıdır ve öyle de kalacaktır. Fakat toplumdaki işleyişine dürüst bir biçimde bakarak onu anlamaya çalışabiliriz. Kişi medyada şiddeti neden istediğimizi ya da ona neden ihtiyacımız olduğunu anlamaya çalışmanın birçok yolundan herhangi birini seçebilir. Bunlar ekonomik, estetik, anlatım, etik ve hafıza şeklinde adlandırılabilir.

Medya şiddetin ekonomisi bellidir. Şiddet insanların görmek istediği ve bunun için de para ödemeye hazır oldukları bir şeydir. İnsanların otomobil kazalarının yanından geçerken yaşılamalarının nedeni, şiddetin ve etkilerinin nasıl görüldüğü konusundaki meraktır. 1757'de Edmund Burke acı görüntülerinin verdiği zevk hakkında yazmış ve "Başkalarının başına gelen gerçek felaketlerden ve başkalarının acılarından bir zevk aldığımız ve bu zevkin küçük bir şey olmadığına inanıyorum." demiştir.²⁵ "Alışılmadık ve acı verici felaketler gibi isteyerek peşinden gitmeyeceğimiz hiçbir görüntü yoktur." diye de eklemiştir.²⁶ Susan Sontag 2003 tarihli kitabı *Regarding the Pain of Others*'da (Başkalarının Acılarını Önemsemek) insanların acı görüntüsüne karşı olan iştahlarının kültürel temellerini incelemektedir.²⁷ Sontag, insanların şiddet resimlerini çıplaklığı görmeyi sevdikleri kadar sevdiğini gözlemlemiştir. "Buna bakabilir misin?" sorusunun kendilerine sorulmasını ister gibidirler.²⁸ "Görüntüye göz kırpmadan bakabilmenin zevki vardır. Göz kırpmamın da zevki vardır."

Şiddetin Estetiği

İnsanlar gerçek olmadığı için medyada şiddetten zevk alırlar. Resmin estetiği onu büyüleyici ve hatta güzel kılar. Çağdaş şiddet filmleri, izleyicilerin gerçek olarak kabul etmeye başladıkları bir dizi ince aygıt kullanırlar. Çoklu kamera sinematografisi aksiyonu pek çok açıdan ve perspektiften kaydeder, hızlı montaj gerçeğin, hareketin ve heyecanın algılanışını arttırır, yavaş çekim parçaları dikkati sahneye çeker ve gerçeklik yanılsamasını arttırır, Foley stüdyo ses efektleri ve müzik heyecanı iyice yükseltir. Bunların tümü, Stephen Prince'in "şiddetin stilistik yorumu" olarak tabir ettiği kavrama katkıda bulunmaktadır. Sam Peckinpah'm stilistik gösterileri hakkında yazan Prince, montaj yapımının üç bölümlü sürecini anlatır:

Normal tempolu bir dizinin bütününün arasına görece basit, yavaş çekim kesmeler sokulması, bir montaj eserinde radikal zaman-mekân çarpıtmalarıyla çoklu aksiyon çizgilerinin yapay olarak üst üste bindirilmesi ve izleyicinin psikolojik ve sosyal gerçekleri bilişsel olarak anlamaya yönlendirildiği Eisenstein'in entelektüel kurgu fikrine yaklaşan montajlar.³⁰

İnsanlar şiddet görüntüleri görmek istedikleri için, şiddeti kullanan eserler mal haline geldiler. Kişi ister talebi ister arzı suçlasın, medyada şiddet piyasası sağlam, güçlü olmaya ve büyümeye devam etmektedir. İnsanlar medyada şiddeti genellikle yanlış nedenlerle sevmektedirler. Şiddet hemen ilgi çeker ve filmlere, televizyon programlarına ve yarışmalara çeşni katar. Erkeklik, güç ve ulusal güç kültüründe yaşar. Acı görüntüleri gösterilen şeyden ayrı nesnelere dönüşebilir. İnsanlar görüntülere gerçek acıyı görmeden bakarlar. Bunun çok sayıda etkisi olabilir. Roland Barthes, insan acılarının şok edici görüntülerinin bize dehşetin çoktan olduğu ve geçtiği mesajını verdiğine inanıyordu. Görüntüler, izleyicinin yaşayamayacağı bir şeyin kanıtını sunar. "Bu görüntüler bizi hareket etmeye zorlamaz, kabullenmeye zorlar. Harekete çoktan geçilmiştir ve biz hiçbir şeye karışmamışızdır."³¹ Başka deyişle, görüntüler bize güvende olduğumuzu ve

görüntüdeki şiddetin başka birine –genellikle çok uzaklardaki bir ülkede bulunan başka birine– uygulandığını söyler.

Medyada şiddet sanatçılar ve teknisyenler tarafından çekici kılınır. İzleyiciler bunu size söylemezler çünkü izledikleri şeyin dayanamayacakları ya da bilmedikleri gerçek şeyin yerine geçen bir tertip –sahte bir şiddetli patlama, felaket ya da dövüş– olduğunu tamamen kabul etmek istemezler. Fotoğrafçı Alfredo Jarr'm yazdığı gibi, makine kişinin gördüğü şeyin tam deneyimini asla gerçekten kaydetmez.³² Olaydan bir parçayı kaydeder. Toplumun en büyük ironilerinden biri, şiddet görüntülerinin bazen sanat eseri olarak görülebilmesidir. İnsanüstü bir anlam, hatta güzellik aşırıları ve eğer bu tür görüntülerden az miktarda varsa almak isteyenler için büyük parasal değere sahip olurlar. Şiddet görüntüleri çok olduğunda başka bir ironi ortaya çıkar çünkü fazla oldukları için anlamlarını kaybederler. Herhangi bir acı hikâyesi, temsil edilen acıların okyanusunda kaybolur. Kişisel trajediler çoğalarak istatistikî bir kayıp raporuна dönüşür. Ya da bürokratik kayıp ya da "karşılıklı zarar" diliyle kasten asgariye indirilirler.

Şiddet Anlatımları

Medyada şiddet hikâyeleri renklendirir ve anlatılması gereken hikâyelerin bir parçasıdır. Heyecan, beklentiden ve dolaylı şiddet deneyiminden gelir. Yemekteki tuz gibidir. Sizin için iyi olmamasına rağmen herkes sever. Eğlence endüstrisi, insanların şiddete olan açlığından çıkar sağlayabilir fakat bunu yaratmaz. Bu nedenle şiddet, masallar ve roman yazımı, çoğu büyük film ve televizyonda gördüklerimizin çoğunluğu ve de insanların video oyunlarında istedikleri için malzeme olmuştur. Ve eğlence endüstrisinde gişe rekorları kıran şiddetin çoğu sonuçta o kadar da şiddetli değil, şiddet temsilleri çok tanıdık geldiği için garip bir biçimde insanları rahatlatan ses, ışık ve özel efektlerdir. CBS'nin mega yöneticisi Leslie Moonves izleyicilerin karanlık sonları sevmediğini söylemiştir. "Onlar hikâyeyi severler. Hiçbir yere varmayan gergin aksaklıkları ve mutsuz bölümleri

sevmezler. Karakterlerinin hareketin bir parçası olmasını isterler. Gücü severler, zayıflığı değil.”³³ Hikâyelerindeki heyecanı severler – ve medyada şiddet bu heyecanı sunar.

Bazı medya yapımcıları, şiddetin tanıdık tasvir şekillerini değiştirerek şiddete olan bu iştahı kendine döndürmeye çalışmıştır. Öncü sanatçılar, uzun süre, radikal “yeni” izleme şekilleriyle izleyicilerin rahatlığının bozulabileceği kuramını öne sürmüştü. Peki bir film izleyiciyi bu kadar sarsabilir mi? 1960’larda yönetmen Sam Peckinpah, *Vahşi Belde* filminin Vietnam’daki savaşı protesto etmek için yapıldığı iddiasında bulunmuştu. Filmde bir grup yaşlı Amerikalı kanun kaçağı Teksas’ta bir banka soyup Meksika’ya kaçmaya çalışır. Bu süreçte bir sürü silahlı çatışma gerçekleşir ve çok fazla insan ölür. Şiddet son derece canlıdır; o kadar canlıdır ki filmi izleyen insanlar sık sık kanı “gerçek” kılmakta çok fazla ileri gidildiğini söylemiştir. Prince, Peckinpah’ın film yapımı ve Peckinpah’ın filmi bir araya getirme sanatına kattığı birçok yenilik hakkında yazılar yazmıştır. Prince, Peckinpah’ın başardığı şeyin ince bir teknik ve film yapım hileleri birleşimi kullanarak izleyiciyi izlediklerinin gerçekliğine inandırmak olduğu konusunda önemli bir noktaya değinmiştir. Fakat en önemlisi, Prince, Peckinpah’ın insanların savaşın kurbanlarına ve savaşçılara sempati duymasını sağlamaya çalışmak hakkında söylediklerini kastettiğine inanıyordu. Peckinpah şunları söylüyordu:

Her gün televizyonda savaşlarımızı izliyor ve adamların öldüğünü, gerçekten öldüğünü görüyoruz ama gerçek gibi gelmiyor. Ekranda ölenlerin gerçek insanlar olduğuna inanmıyoruz. Medya tarafından uyuşturuluyoruz. Yaptığım şey bunun gerçekten nasıl bir şey olduğunu göstermek...Şiddetin olumsuz olduğunun görülmesi için gerçekten olduğu gibi gösterilmeli, insanlığın dehşet verici, gaddarlaştırıcı, yıkıcı, azılı yanı.³⁴

Peckinpah, şiddeti tasvirlemekle ilgili bildiği her şeyi Akira Kurosawa’nın filmlerinden öğrendi. Kurosawa’nın filmlerinde, aksiyonu farklı açılardan yakalamak için birçok kamera kullanılıyordu ve aksiyonu dramatikleştirmek için çekim kısa bölümler

halinde kesiliyordu. Daha fazla yoğunluk katmak için Kurosawa izleyicilerin dikkat etmelerini sağlamak için yavaş çekim ve normal hızdaki çekimleri birbiri ardına kullanırdı. Kurosawa ayrıca dikkati sahnelerdeki önemli unsurlara çekmek için uzun teleobjektifleri kullanırdı. Warner Brothers Studio'nun yardımıyla Peckinpah bu teknikleri alıp Kurosawa'nın yapamadığı düzeyde bir film yapmayı başardı. Peckinpah bunların hepsini *Vahşi Belde*'deki müthiş silahlı çatışma katliamlarında bir araya getirdi ve izleyiciler filme bayıldı. Ondan sonra gelen pek çok film Peckinpah'm yarattığı model üzerinde şekillendi.

Şiddetin anlatımsal olarak dramatize edilmesi bazen haberlerde de işe yaramaktadır. Vietnam Savaşı sırasında savaş karşıtı aktivizmin yükselmesine yardımcı oldu ve yakın tarihli 11 Eylül terörist saldırılarının trajedilerini ve 2005 Katrina kasırgasının enkazını ABD nüfusu –bir zamanlar savaş ve felaketlerin onlara dokunamayacağına inanan bir halk– için daha gerçek hâle getirmiştir. 2002'de kendisini kaçıranlar tarafından kamerada katledilen Amerikalı gazeteci Daniel Pearl'e medyada ayrılan zaman konusundaki ateşli tartışmada durum buydu. Daha sonraki rehine öldürme videoları, kurbanın ailelerine saygıdan dolayı yayından çekilmiştir. Çoğu insana göre, ABD'nin 1991'den beri Basra Körfezi savaşlarında haberciliğe uyguladığı yoğun kontrolün arkasında yatan şey kurban imgesinin duygusallığıdır.

Medyada Şiddetin Etiği

Medyada şiddet bazen toplumun ele alması gereken etik meseleleri akla getirir. Savaş muhabirliği tartışmaya ve anlaşmazlığa yol açabilir. Çatışma görüntüleri ya barış nidalarına neden olur ya da intikam çağrılarına yol açar. Klasik eseri *On Violence*'da (Şiddet Üzerine) Hannah Arendt, şiddetin sık sık güç ile bağdaştırılmasına rağmen iki kavramın da oldukça bağımsız olgular olduğuna dikkat çekmiştir.³⁵ Şiddet insanların güç kazanmak ya da güçlerini elde tutmak için kullandıkları bir araçtır – güç, para ya da söz gibi. Ve şiddet işlenmemiş bir alettir çünkü çoğunlukla elde edeceği şeyin beklentisi tarafından ele

geçirilir. Oysa sonunda şiddet siyasi gücü, her zaman, bir gücün kaybedilmesinden daha az yansıtır – başarısız olan bir rejim ya da güçsüz bir grup otoriteyi yeniden kazanmak ya da *darbe* yapmak için şiddeti kullanır.

Ya da şiddet yalnızca bir çıkar meselesidir, aksi takdirde sivil tartışmada saplanıp kalacak olan karşıt görüşlü taraflar arasındaki müzakereleri hızlandırma yoludur. Bu bağlamda demokrasi, içinde olanları güçler savaşından çok bir seçim sonucuna boyun eğmelerini gerektirmesi nedeniyle bir şiddetsizlik politikasıdır. ABD'nin Irak işgaline karşı öne sürülen ahlaki iddialardan biri, bu meseleden kaynaklanmaktadır. Birçok insan hâlâ tek taraflı bir saldırı için neden gerekçeli bir tartışmadan vazgeçilmek zorunda kaldığını sormaktadır. O zamanlar Bush yönetimi fazla konuşmanın Irak'a korkunç silahlar yapmak için ihtiyacı olan zamanı vereceğini savunuyordu. Bu, Irak'ın ahlaksızlık ve mantıksızlık olarak algılanan davranışlarından kaynaklanan Irak saldırısının daha korkunç sonuçlar doğuracağı yönündeki ahlaki iddianın haklı gösterdiği bir "sadece savaş" mantığını yaratmıştır.

Şiddet eylemleri için kullanılan benzer gerekçeler çağdaş kültürün her yerinde görülür. Bu gerekçeler, doğaya insan özellikleri verildiği için doğanın kendisine ahlaki bir özellik katan çocuk hikâyelerinde başlar. Kurt, içgüdüsel bir avcı olmaktan çok, kötü adam olur. Fırtına, sanki kötü niyeti varmış gibi "katil kasırga" olur. Çocuklar arasında doğal afetlerin "iyi" ya da "kötü" olabileceği yönündeki inanç, erdeme karşı kötülüğün olduğu bir dünya görüşüne –çekici kahramanların pis suçluları yok ettiği ve "doğru"nun her zaman "yanlış"ı bastırdığı filmlerde ve televizyon programlarında pekiştirilen bir ikili zıtlıklar dizisine– neden olabilir. Keşke dünya bu kadar basit olsaydı.

Şiddet ve Hafıza

Medyada şiddet yapabileceği kötü şeyleri hatırlamamıza yardımcı olur. İnsanların edindiği bilgilerin hızı ve büyük miktarının şu an dışında her şeyi bastırdığı bir dönemde bu çok önemlidir. Suçların, savaşların ve felaketlerin sansasyonel ayrın-

tılama odaklanan haberler, hikâyelerin arka planını ya da geçmişini açıklayacak zamanı çok nadiren bulabilmektedir. Paul Virilio, Dünya Çapında Ağ yoluyla hızlı bilgi aktarımı çağının ve cep telefonu, anlık iletiler, küresel konum uyduları ve 500 kanallı kablolu televizyonların insanların hatırlayabileceklerinden çok daha fazlasını unuttukları anlamına geldiğini söylemiştir.³⁶ Virilio bunun sonucunda oluşan aktarım ve alım "hızı"nın pek de çoğu insanın düşündüğü gibi olumlu ve pratik olarak siyasi bir hadise olmadığını ileri sürmüştür.

Hafıza, insanlığın başarısızlık ve zulümlerinin tekerrürüne karşı korunmak için iyi bir silahtır. 1994'te Saray Bosna bombalarla ve havan mermileriyle paramparça edilirken şehrin sakinleri durumlarının korkunçluğu kendileriyle birlikte ölmesin diye fotoğraflarının çekilmesini istemişlerdi. Ruanda'daki katliamda, soykırımı yapanlar, hiç kimsenin, çocukların bile, sağ kalıp katliamlardan bahsetmemesi için herkesi yok etmişlerdir. Susan Sontag'ın dediği gibi, "Hatırlamak etnik bir eylemdir, içinde ve dışında etnik bir değer barındırır. Hafıza, acı bir biçimde ölümlerle aramızdaki tek bağlantıdır."³⁷ Nazi Soykırımı'ndan sağ kalanların ve ailelerinin yıllar boyunca insanlık tarihindeki bu korkunç bölüme sarılmalarının nedenlerinden biri de budur. "Kalpsizlik ve hafıza kaybı yan yana giderler." diye yazmıştır Sontag.³⁸

Medyada Şiddete Karşılık Vermek

Medyada şiddet düşman değildir. Dost da değildir. Her yerde vardır sanki. Fakat her yerde olduğu için zapt etmek güçtür. Birçok zararı vardır ama insanlar yine de onu çok severler – çocuklar bile. Onu yok etmeye çalışabiliriz. Fakat birçok iyi nedenle ona ihtiyaç vardır. Herkesin konuştuğu bir şeydir. Fakat şaşırtıcı bir biçimde çok az insan onu derinlemesine anlar. Bu çelişkilerden birkaçını medyada şiddet mevzuunu konuşarak ortadan kaldırmaya başlayabiliriz. Arkadaşlarımızla ve ailelerimizle tartışabiliriz. Ve bu konuyu okulda anlatabiliriz.

Medya eğitimi, medyada şiddet ikilemine karşı en doğrudan ve en etkili yaklaşımdır. Medyada şiddet ve şiddet temsillerinin nasıl işlev gördüğü hakkında bir şeyler öğrenmek, bunların ya-

ratabilecekleri tüm olumsuz sonuçların en aza indirgenmesine yardımcı olabilir. Medyada şiddetin etkilerini en aza indirmenin çocukları ve diğer hassas izleyicileri “kötü” medyanın etkilerine karşı “koruyabileceğimizi” farz etmekle aynı şey olmadığını belirtmek önemlidir. Hiçbir eğitsel program, medyada şiddetin sorunlarını yok edemez ya da insanlara gözlerini kapamaları, televizyonları kapatmaları ya da “sadece hayır de”meleri talimatını vererek onları etkili bir biçimde görünmez kılamaz. Şiddet temsilleri medya ortamımızın içine işlemiştir ve anlaşılmaları gerekir.

Temel bir medya okuryazarlığı dersi mesajların yapılar olduğu görüşünden başlar. Medyada şiddetin oluşumunda yer alan seçimlerin farkında olmak, izleyicileri tasvir edilen kahraman, çatışma, çözüm ve sonuçlarda geçerli nazik şekillendirme güçlerine karşı hassaslaştırır. Ardından tartışma, iletişim şekillerinin farklılık gösterdiği pek çok duruma yönelir. Televizyondaki şiddet, gazetelerde anlatılan şiddetten farklıdır ve şiddet içerikli şarkı sözlerinin etkisi, popüler filmlerdeki şiddetin etkisinden farklıdır. O halde, mesaj oluşturma ve paylaşmanın amaçları olduğu açıktır. Kitle iletişim araçlarının amacı izleyicileri rekâm verenlere satmaktır ve şiddet, büyük bir izleyici kitlesini garanti etmenin tahmin edilebilir bir yoludur. Buradan, katışıksız nesnellik gibi bir şey olduğunu iddia etmek herkes için zordur.

Şiddeti betimleyen mesajlar güçlüdür çünkü toplumsal bir görüş, insanların nasıl davranabilecekleri, hareket edebilecekleri (ya da etmeleri gerektiği) ya da hissedebilecekleri (ya da hissetmeleri gerektiği) konusunda bir bakış açısı oluştururlar. Ve bunu yaparken medya, şiddetin normal görünmesini sağlayarak onu doğallaştırır. Şükür ki, yorumlar izleyiciler arasında değişiklik gösterir. Televizyondaki şiddet içerikli bir sahne, izleyicinin yaşma, ırkına, dinine, etnik kökenine, kişisel deneyimlerine, yaklaşımlarına ve geçmişine bağlı olarak her bireye farklı şeyler ifade eder. Şiddet gereksiz, yanlış ya da yersiz olduğunda eleştirel izleme ortaya çıkar. Televizyonda ya da internette mevcut olan şeylere sınırlama getirmek duruma pek yardımcı olmaz. Ama daha fazla tartışmanın ve tüketici seçiminin yardımcı olacaktır. Medyada şiddeti anladığımız, onu sevmediğimiz, sevdiğimiz ve kullandığımız çeşitli şekilleri tartışarak konuşmayı ileriye taşıyoruz.

Notlar

Giriş

- 1 Seymour Feshbach ve Robert B. Singer, *Television and Aggression: An Experimental Field Study* (San Francisco: Jossey-Bass, 1971), s.12.
- 2 ABD Senatosu Adli Kurulu, *Children, Violence, and The Media: A Report for Parents and Policy Makers* (14 Eylül 1999) adlı raporu, Louise Gerdes, der., *Media Violence: Opposing Viewpoints* (San Diego, CA: Greenhaven, 2004).
- 3 Realvision, *Facts and Figures about our TV Habit*, www.chamisamesa.net/tvoff.html. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 4 a.g.e.
- 5 Ulusal Televizyonda Şiddet Araştırmaları, "Genel Özet," NTVS Broşürü (1998), s.8; www.ccsp.ucsb.edu/execsum.pdf. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 6 Karl Lorenz, *On Aggression* (New York: Harcourt Brace and World, 1963).
- 7 George Gerbner, Michael Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli, ve James Shanahan, "Growing Up with Television: Cultivation Processes", Jennings Bryant ve Dolf Zillmann, der., *Media Effects: Advances in Theory and Research*, 2. baskı. (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2002) içinde.
- 8 Eğlence Yazılımı Birliği, *Gerçekler ve Araştırma: Oyuncu Verileri* (2005), www.theesa.com/facts/gamer_date.php. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 9 Media Awareness Network, *The Business of Media Violence*, www.media-awareness.ca/english/issues/violence/business_media_violence.cfm. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 10 Eğlence Yazılımı Birliği, *Facts and Research*.
- 11 Tor Thoresen, "NPD 2005'teki Oyunların Karışık Resmini Çekiyor", *Ga-*

- mespot News, 18 Ocak 2006, www.gamespot.com/news/6142571.html. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 12 W. James Potter, *On Media Violence* (London: Sage, 1999), s.8.
- 13 Kaiser Family Foundation, *Kids and the Media @ The Millennium: A Comprehensive National Analysis of Children's Media Use* (Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation, 1999).
- 14 Lillian Bensley ve Juliet Van Eenwyk, "Video Oyunları ve Gerçek Yaşamdaki Saldırganlık: Akademik Bir İnceleme," *Journal of Adolescent Health*, 29, no. 4 (2001): 244-57; Mark Griffiths, "Şiddet İçerikli Video Oyunları ve Saldırganlık: Akademik Bir İnceleme," *Aggression and Violent Behavior*, 4, no. 2 (1999) içinde: 203-12.
- 15 ABD Ulusal Kayıp ve Sömürülen Çocuklar Merkezi, "FAQs and Statistics," www.missingkids.com/. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 16 George Gerbner, "Reclaiming our Cultural Mythology," *Ecology of Justice*, 38, Spring (1994), s. 40.

1. Bölüm

- 1 Bkz. Harold Schechter, *Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment* (New York: St. Martin's Pres, 2005), s. 122.
- 2 Graham Murdock, "Reservoirs of Dogma: An Archaeology of Popular Anxieties," Martin Barker and Julia Petley, der., *III Effects: The Media/Violence Debate* (London and New York: Routledge, 1997) içinde, s.152.
- 3 a.g.e., s. 160.
- 4 Paul Boyer, "Şehirli Fakirler Arasında Karakter Oluşturma," Ira Colby, der., *Social Welfare Policy* (Chicago: Dorsey Pres, 1989) içinde, s.113-34.
- 5 Herbert Spencer, *The Principles of Ethics*, cilt 1 (New York: Appleton & Co., 1904).
- 6 J. David Slocum, "Giriş: Şiddet ve Amerikan Sineması: Bir Soruşturma Notları," J. David Slocum, der., *Violence and American Cinema* (New York and London: Routledge, 2001) içinde, s. 5.
- 7 MPPDA, *The Motion Picture Code of 1930* (Hays Code), www.artsreformation.com/a001/hays-code.html. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 8 Herbert Blummer, *Movies and Conduct* (New York: MacMillan, 1993), s. 200.
- 9 a.g.e., p. 192.
- 10 Santa Barbara California Üniversitesi, İletişim ve Sosyal Politika Merkezi, Cilt 3: Genel Özet, *Ulusal Televizyonda Şiddet Araştırmaları* (NTVS), 1998, www.ccsp.ucsb.edu/execsu.pfd. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.

- 11 Amerikan Pediyatri Akademisi ve Amerikan Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi, "Medyada Şiddet Çocuklara Zarar Veriyor," *Amerikan Pediyatri Akademisi ve Amerikan Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi'nin Eğlence Olarak Şiddetin Çocuklar Üzerindeki Etkisi Hakkında Ortak Açıklaması - Kongre Halk Sağlığı Zirvesi*, 26 Temmuz 2000 (New York: Lippincott, Williams, and Wilkins, 2000).
- 12 a.g.e.
- 13 Amerikan Psikoloji Birliği, alıntı yapıldığı yer James D. Torr, der., *Is Media Violence a Problem?* (San Diego, CA: Greenhaven, 2000), s. 6.
- 14 a.g.e., s. 7.
- 15 Ulusal Kayıp ve Sömürülen Çocuklar Merkezi, "FAQs and Statistics," www.missingkids.com/. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 16 J. J. Pilotta, D. E. Schultz, G. Drenik ve P. Rist, "Eşzamanlı Medya Kullanımı: Medya Planlamasına Eleştirel Bir Tüketiciye Yönelme," *Tüketici Davranışları Bülteni*, 3, no. 3 (2004): 285-92.
- 17 AAP, yıllardır çalışmaların medyada şiddetin şiddet davranışlarına neden olduğunu göstermiş olduğunu iddia eden çok sayıdaki mesleki kuruluştan biridir. Fakat AAP'ye yazılan bir mektupta da söylendiği üzere, "saldırgan davranışlar ve şiddet içerikli eğlenceye yönelik tercih arasındaki bağıntılar birinin diğerine neden olduğunu göstermez. Bu nedenselliği test etmek için yürütülen laboratuvar çalışmaları saldırganlığın yerine konulan ve bazıları oldukça zorlanmış olan başka şeylere güvenir. Bobo oyuncaklarını yumruklamak, zillere basmak ya da bilgisayar ekranındaki 'saldırgan kelimeleri' fark etmek gerçek dünyadaki saldırganlıktan çok farklıdır." Araştırmacılar da "istatistiksel olarak önemli" sonuçlara ulaşmak için veriler üzerinde oynarlar. Bu bilimsel doğruluk meselesi önemlidir, der bu yazılar, çünkü "AAP gibi kurumlar tarafından kışkırtılan bu konu hakkındaki bitmek bilmeyen siyasi savaşlar, çocuk istismarı, çocuk yoksulluğu ve aile içi şiddet gibi çocuklara yönelik kanıtlanmış sağlık tehlikelerine yer bırakmaz. Bu politikacılarımızı mutlu edebilir fakat doktorlardan daha fazlasını beklemeliyiz." Bu mektubun altına imza atanlar arasında şu isimler bulunmaktadır: Houston Üniversitesi'nden Profesör Jib Fowles, Pensilvanya Eyalet Üniversitesi'nden Henry Giroux, Hollanda Utrecht Üniversitesi'nden Jeffrey Goldstein, San Diego California Üniversitesi'nden Profesör Robert Horwitz, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nden Profesör Henry Jenkins, Los Angeles California Üniversitesi'nden Vivian Sobhack, Adalet Politikası Enstitüsü Genç ve Suçlu Adalet Merkezi'nden Michael Males ve bilim tarihçisi ve Pulitzer Ödülü adayı Richard Rhodes. Mektup ayrıca, Sansür Karşıtı Ulusal Koordinasyon İfade Özgürlüğü

- Politikası Projesi direktörü Marjorie Heins, Amerika İfade Özgürlüğü Kitap Satıcıları Derneği'nin müdürü Christopher Finan ve Oakland California İlk Tadil Projesi'nin direktörü David Greene tarafından imzalanmıştır. Bkz. Akademisyenler Amerikan Pediatri Akademisi'nden Medyada Şiddet Hakkındaki Yanlış Açıklamaları Düzeltmesini İstiyor," Free Expression Network, 5 Aralık 2001, www.freeexpression.org/newswire/1205_2001.htm. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 18 James Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Literacy and Learning* (New York: Palgrave, 2003).
- 19 Steven Johnson, *Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making us Smarter* (New York: Riverhead, 2005).
- 20 Harold Schechter, *Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment* (New York: ST. Martin's Press, 2005), s.119-20
- 21 Vicki Goldberg, "Ölüm Bir Tür Tatile Çıkıyor," Jeffrey H. Goldstein, der., *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment* (New York: Oxford University Press, 1998) içinde, s. 34.
- 22 Michel Foucault, *The History of Sexuality. Volume 1: An Introduction*. (New York: Vintage, 1980), s. 68.
- 23 Blummer, *Movies and Conduct*, s. 12.
- 24 Terry McDermott, "N.W.A. ve Dünyayı Değiştiren Albüm," *Los Angeles Times Magazine*, 16 Nisan 2002, s. 31.
- 25 a.g.e., s. 32.
- 26 David Grossman ve Gloria DeGaetano, *Stop Teaching Our Kids To Kill* (New York: Random House, 1999).
- 27 a.g.e., s. 75.
- 28 Senator Joseph Lieberman, "İnternet Ofisine Hoşgeldiniz," <http://lieberman.senate.gov/>. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 29 "Meseleler Hakkında": Senatör Joseph Lieberman Çocuklar ve Aileler Hakkında, www.issues2000.org/2004/Joseph_Lieberman_Families_-_Children.htm. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 30 Hristiyan Kaynak Merkezi, "Medyada Seks ve Şiddetin Fişini Çekmek," www.nisbett.com/child-ent/pulling_the_plug_on_television.htm. 23 Haziran 2006.
- 31 Benton Vakfı, Headlines Extra – Medya ve Toplum, 17 Haziran 1999, www.benton.org/News/Extra/media061799.html. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 32 "Görüntü avcıları" (imagebusters) 17 Haziran 1999'da Headlines Extra – Medya ve Toplum'da kullanılan tabirdir.
- 33 "ACLU Pop Kültürünü Gençlik Şiddetine Bağlayan Raporda Bilim Değil Siyasi Fırsatçılık Görüyor," 13 Eylül 2000 Çarşamba, www.freeexpression.org/newswire/0913_2000.htm. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.

- 34 Michael Moore, *Benim Cici Silahım*.
- 35 Hillary Clinton, alıntı yapıldığı yer Andrew O'Hehir, "The Myth of Media Violence," 17 Mart 2005, <http://dir.salon.com/story/books/feature/2005/03/17/media/index.html>, s.1. Erişim tarihi: 3 Temmuz 2006.
- 36 "Meseleler Hakkında": Joseph Lieberman Aileler ve Değerler Hakkında, www.issues2000.org/2004/Joseph_Lieberman_Families_-_Children.htm. Kaynak: AP story, *New York Times*, 13 Eylül 2000.
- 37 Howard Becker, *Outsiders* (New York: Free Press, 1963).
- 38 ABD Adalet Bakanlığı, Adalet İstatistikleri Bürosu, Ulsal Suç Kurbanları Araştırması Şiddet Suçu Eğilimleri, 1973-2004, www.ojp.usdoj.gov/bjs/glance/tables/viortrtab.htm. Erişim tarihi: 3 Temmuz 2006.
- 39 CBSNEWS.COM, "ABD Şiddet Suçları Azalıyor," 25 Ekim 2004. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2005.
- 40 ABD Adalet Bakanlığı, Adalet Programları Dairesi, Adalet İstatistikleri Bürosu. "Cinayet oranları en son 1960'ların sonunda görülen seviyelere düştü," www.ojp.usdoj.gov/bjs/homicide/hmrt.htm. Erişim tarihi: 23 Haziran 2006.
- 41 Ulusal Eğitim İstatistikleri Merkezi, Okul Suçlarının Göstergeleri ve Güvenlik: 2004 "Key Findings". Erişim tarihi: 24 Haziran 2006.
- 42 Steven Pinker, alıntı yapıldığı yer O'Hehir, "The Myth of Media Violence," s.2.
- 43 *Ulusal Televizyonda Şiddet Araştırması*, "Medyada Şiddet Bir Sorun Mudur?" www.enotes.com/media-violence-problem/. Erişim tarihi: 2 Haziran 2005.
- 44 Jonathan L. Freedman, *Media Violence and its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence* (Toronto: University of Toronto, 2002), s.13.
- 45 Richard Rhodes, "The Media Violence Myth," *New York Times*, Op-Ed sayfası, 17 Eylül 2000: L. Rowell Huesmann ve Leonard Eron, "Rhodes Yanlış Yolda Gidiyor," *Amerikan İfade Özgürlüğü Kitap Satıcıları Derneği*, www.abffe.com/mythresponse.htm. Erişim tarihi 24 Haziran 2006.

2. Bölüm

- 1 James Tore, der., *Is Media Violence a Problem?* (San Diego, CA: Greenhaven, 2002); Martin Barker and Julian Petley, der., *III Effects: The Media Violence Debate* (London and New York: Routledge, 1997); Jib Fowles, *The Case for Television Violence* (Thousand Oaks, CA: Sage, 1999); Jane M. Healy, *Endangered Minds: Why Our Children Don't Think* (New York: Simon and Schuster: 1999), ve Joanne Cantor, *Mommy, I'm Scared: How TV and Movies Frighten Children and What Can We Do to Protect Them* (New York: Harvest, 1998).

- 2 David Victor Glass, *Introduction to Malthus* (New York: Wiley, 1953).
- 3 Francis Darwin, der., *Charles Darwin: Autobiography and Selected Letters* (New York: Dover Publications 1958).
- 4 Charles Darwin, *The Origin of Species by means of Natural Selection; or, The Preservation of Favored Races in the Struggle for Life and The Descent of Man and Selection in Relation to Sex* (New York: The Modern Library, 1936).
- 5 Dolf Zillmann, *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2000), s. 186.
- 6 a.g.e., s. 189.
- 7 Vernon Mark ve Frank Ervin, *Violence and the Brain* (New York: Harper and Row, 1970), s. 6.
- 8 Ken Kesey, *One Flew over the Cuckoo's Nest*, 1975 (New York: Signet, 1963).
- 9 Hannah Arendt, *On Violence* (New York: Harcourt Brace, 1969).
- 10 a.g.e.
- 11 Stephen King, alıntı yapıldığı yer Clark McClauley, "Ekrandaki Şiddet Çekici Olmadığında," Jeffrey H. Goldstein, der., *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment* (London: Oxford University Pres, 1998) içinde, s. 147.
- 12 Jonathan L. Freedman, *Media Violence and its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence* (Toronto: University of Toronto, 2002).
- 13 S. Feshbach ve R. Singer, *Television and Aggression: An Experimental Field Study* (San Francisco: Jossey-Bass, 1971); ve R. M. Liebert, M. P. Sobol, ve E. S. Davidson, "Kurumsallaşmış Delikanlılar Arasında Katarsis ve Saldırganlık: Gerçek mi, Uydurma mı?" G. A. Comstock, E. A. Rubenstein, ve J. P. Murray, der., *Television and Social Behavior. Volume 5: Television's Effects: Further Explorations* (Washington, DC: US Government Printing Office, 2001) içinde, s. 351-8
- 14 Nancy Signorielli, *Violence in the Media: A Reference Handbook* (New York: Santa Barbara ABC-CLIO, 2005), s.20-1.
- 15 Richard Slotkin, *Regeneration through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600-1860* (Norman: University of Oklahoma, 1973).
- 16 René Girard, çev. Yvonne Freccero, *The Scapegoat* (Baltimore: Johns Hopkins University Pres, 1986).
- 17 Dolf Zillmann, "The Psychology of the Appeal of Portrayals of Violence," Goldstein, *Why We Watch* içinde, s. 216.
- 18 Bruno Bettelheim, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales* (New York: Knopf, 1976).
- 19 Maria Tatar, "Çocuk Edebiyatındaki Şiddet İçeren Zevkler," Goldstein, *Why We Watch* içinde, s. 71.

- 20 David Buckingham, *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media* (Cambridge: Polity, 2000), s. 11.
- 21 a.g.e., s. 72.
- 22 Michael Zuckerman, *Sensation Seeking: Beyond the Optimal Level of Arousal* (New York: Wiley, 1979).
- 23 Maria Tatar, "Şiddet İçeren Zevkler," s. 98.
- 24 a.g.e., s. 99.
- 25 Leonard Berkowitz, "Gözlemlenmiş Saldırganlığın Bazı Etkileri," *Kişilik ve Sosyal Psikoloji Bülteni*, 2 (1965): 359-69.
- 26 Zillmann, "The Psychology of the Appeal of Portrayals of Violence"
- 27 George Gerbner, Michael Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli, ve James Shanahan, "Televizyonla Büyümek: Yetiştirme Süreci," Jennings Bryant ve Dolf Zillmann, der., *Media Effects: Advances in Theory and Research* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2002) içinde, s. 47.
- 28 a.g.e., s. 44.
- 29 O. I. Lovaas, "Saldırgan Davranışlarda Sembolik İfadeye Maruz Kalmanın Etkileri," *Child Development*, 32 (1961): 37-44.
- 30 C. W. Mueller ve E. Donnerstein, "Filmlerin Teşvik Ettiği Heyecan ve Saldırgan Davranış," *Sosyal Psikoloji Bülteni*, 118, no. 1 (1983): s. 61-7.
- 31 Freedman, *Media Violence*.
- 32 Tüm istatistikler Freedman, *Media Violence*'tandır.
- 33 Feshbach ve Singer, *Television and Aggression*.
- 34 Leonard D. Eron ve L. Rowell Huesmann, *Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison* (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1981).
- 35 Fowles, *Case for Television Violence*, s. 126.
- 36 Richard Rhodes, "Medyada Şiddet Efsanesi," *New York Times*, Op-Ed sayfası, 17 Eylül 2000.
- 37 a.g.e.
- 38 ABD Senatosu Adli Kurulu, *Çocuklar, Şiddet ve Medya: Aileler ve Politika Yapanlar İçin Rapor* (14 Eylül 1999), Louise I. Gerdes, der., *Media Violence: Opposing Viewpoints* (San Diego, CA: Greenhaven, 2004), <http://comm-docs.house.gov/committees/judiciary/> içinde. Erişim tarihi: 11 Ekim 2005.
- 39 NTVS, *Ulusal Televizyonda Şiddet Araştırması* (NTVS) (Studio City, CA: Mediascope, 1999), www.mediascope.org/index_old.htm. Erişim tarihi: 11 Ekim 2005.
- 40 a.g.e.
- 41 a.g.e.
- 42 Freedman, *Media Violence*.

43 TVS.

44 Martin Barker and Julian Petley, eds., *III Effects: The Media/Violence Debate* (New York and London: Routledge, 2001, 2. baskı).

45 a.g.e., s. 1.

46 a.g.e.

47 Jack Valenti, "MPAA Başkanı Jack Valenti'nin Ulusal Şiddetin Nedenleri ve Önlenmesi Komisyonu Huzurunda Yaptığı Açıklama," Stephen Prince, der., *Screening Violence* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2000) içinde, s. 62.

48 Rhodes, "Medyada Şiddet Efsanesi" ve Freedman, *Media Violence*.

49 Buckingham, *After the Death of Childhood*; David Gauntlett ve Annette Hill, *TV Living: Television, Culture, and Everyday Life* (London and New York: Routledge/British Film Institute, 1999) Henry Giroux, *Stealing Innocence: Youth, Corporate Power, and the Politics of Culture* (New York: St. Martin's Press, 2000); Barry Glassner, *The Culture of Fear: Why Americans are Afraid of the Wrong Things* (New York: Basic Boks, 1999); Mike Males, *Scapegoat Generation: America's War on Adolescents* (Monroe, ME: Common Courage Press, 1996); Michael Moore, *Stupid White Men... and Other Sorry Excuses for the State of the Nation* (New York: Regan Boks, 2001).

50 Carleton Simon, alıntı yapıldığı yer Richard Maltby, "Görölmeye Değer Suçlar," in J. David Slocum, der., *Violence and American Cinema* (New York and London: Routledge, 2001), s. 122.

51 Yönetim Kurulu, MPPDA Yapım Kanunu, 1930.

52 Bkz. Peter Lehman, *Masculinity: Bodies, Movies, Culture* (London: British Film Institute, 2001)

53 James Potter, *On Media Violence* (Thousand Oaks, CA: Sage, 1999, s. 4.

54 NTVS.

55 Raymond Williams, *Television: Technology and Cultural Form* (London: Fontana, 1974).

56 Prince, *Screening Violence*, s. 29.

3. Bölüm

1 George Gerbner, "Kültürel Mitolojimizi Düzeltilmek," *Adalet Ekolojisi*, 38, Bahar (1994), s. 40.

2 Barry Glassner, *The Culture of Fear: Why Americans are Afraid of the Wrong Things* (New York: Basic Boks, 1999).

3 David L. Altheide, *Creating Fear: News and the Construction of Crisis* (New York: Walter de Gruyter, 2002).

- 4 Wole Soyinka, *The Culture of Fear: The Quest for Dignity in a Dehumanized World* (New York: Random House, 2004).
- 5 Corey Robin, *Fear: The History of a Political Idea* (Oxford: Oxford University Press, 2004).
- 6 Zygmunt Bauman, *In Search of Politics* (Stanford, CA: Stanford University Press, 1999), s. 5.
- 7 Louis Althusser, "İdeoloji ve İdeolojik Devlet Aygıtları," *Lenin and Philosophy and Other Essays* (New York: Monthly Review Press, 1971) içinde.
- 8 Hans Magnus Enzenberger, *Critical Essays* (New York: Continuum: 1982).
- 9 Juliet B. Schor, *Born to Buy* (New York: Scribner, 2004).
- 10 David Gauntlett, *Media, Gender, and Identity: An Introduction* (New York: Routledge, 2002), s. 195.
- 11 a.g.e., s. 39.
- 12 Kadınlar İçin Medya Raporu, "Endüstri İstatistikleri," www.mediareportwomen.com/statistics.htm. Erişim tarihi: 3 Nisan 2006.
- 13 Susan Faludi, *Backlash: The Undeclared War against American Women* (New York: Routledge, 1999).
- 14 Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (New York: Routledge, 1999).
- 15 Robert Entman ve Andrew Rojecki, *The Black Image in the White Mind: Media and Race in America* (Chicago: Chicago University Press, 2000).
- 16 Lianne McLarty, "Uzaylı/Ulus," Christopher Sharrett, der., *Mythologies of Violence in Postmodern Media* (Detroit, MI: Wayne State University Press, 1999) içinde, s. 354-5.
- 17 René Girard, "Taklit ve Şiddet," James Williams, der., *The Girard Reader* (New York: Crossroad, 2001) içinde, s. 12.
- 18 Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (New York: Verso, 1992).
- 19 Richard Slotkin, alıntı yapıldığı yer Barry Keith Grant, "American Psycho/sis: The Pure Products of America Go Crazy," Sharrett, *Mythologies of Violence* içinde, s. 24.
- 20 Michael Omi ve Howard Winant, *Racial Formation in the U.S.: From the 1960s to the 1980s* (New York: Routledge, 1986).
- 21 a.g.e.
- 22 Elayne Rapping, "Uzaylılar, Göçebeler ve Kudurmuş Köpekler," Sharrett, *Mythologies of Violence* içinde, s. 252.
- 23 Barbara Whitmer, *The Violence Mythos* (Albany: State University of New York Press, 1997), s. 67.
- 24 Hugo Adam Bedau ve Paul G. Cassell, *Debating the Death Penalty: Should*

- America Have Capital Punishment?* (Oxford: Oxford University Press, 2004).
- 25 a.g.e.
- 26 a.g.e.
- 27 a.g.e.
- 28 Lori Dorfman ve Vincent Schiraldi, "Dengesiz: Haberlerde Gençlik, Irk ve Suç," Building Blocks for Youth, <http://buildingblocksforyouth.org>.
- 29 a.g.e.
- 30 a.g.e.
- 31 a.g.e.
- 32 Rapping, "Yaratıklar, Göçebeler ve Kudurmuş Köpekler," s. 268.
- 33 a.g.e.
- 34 John Lewis Gaddis, "Ve Şimdi: Eski Çağdan Yeni Çağ İçin Dersler," Strobe Talbott ve Nayan Chandra, der., *The Age of Terror: America and the World after September 11* (New York: Basic Boks, 2002) içinde, s. 11.

4. Bölüm

- 1 Christopher R. Browning, *Nazi Policy, Jewish Workers, German Killers* (Cambridge: Cambridge University Press, 2000).
- 2 Anthony Hughes, "Schindler'in Listesi'nin Özeti" (1993), *Internet Movie Database*, www.imdb.com/title/tt0108052/plotsummary. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 3 Stephen Prince, "Grafik Şiddeti ve Sinema," içinde Stephen Prince, der., *Screening Violence* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2000), s. 31.
- 4 Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Picador, 2003).
- 5 Martin Kemp, der., *The Oxford History of Western Art* (Oxford and New York: Oxford University Press, 2000).
- 6 a.g.e., s. 5.
- 7 Stella G. Miller, "Roma Resimleri ve Mozaikleri," Kemp, *Oxford History of Western Art* içinde, s. 52-9.
- 8 John Goodman, "Resimler ve Halklar", Kemp, *Oxford History of Western Art* içinde, s. 304-39.
- 9 Alıntı yapıldığı yer Sontag, *Regarding the Pain of Others*, s. 62.
- 10 Bu ve Kırım Savaşı, I. Dünya Savaşı ve II. Dünya Savaşı fotoğrafçılığıyla ilgili diğer tarihi ayrıntılar Sontag'm *Regarding the Pain of Others* adlı eserinde kapsamlı bir biçimde ele alınmaktadır.
- 11 "Life's camera gets closer to Spanish war than any camera has ever got before," *Life*, 12 Aralık 1938, s. 28.

- 12 Sontag, *Regarding the Pain of Others*, s. 57.
- 13 a.g.e., s. 63.
- 14 a.g.e., s. 67.
- 15 Amy Goodman ve David Goodman, "Medya Patronluğu Neden Önemlidir," *Seattle Times*, 3 Nisan 2005, http://seattletimes.nwsources.com/html/opinio/2002228040_sundaygoodman03.html. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 16 Sheldon Hall, "Uzun Gelir Özellikleri: Modern Büyük Bütçeli Filmle-
rin Şeceresi," içinde Steve Neal, der., *Genre and Contemporary Hollywood*
(London: British Film Institute, 2002), s. 18.
- 17 a.g.e., s. 20.
- 18 a.g.e., s. 22.
- 19 Tino Balio, "Küreselleşme Çağında Hollywood Yapımı Eğilimleri, 1990-
99," in Neal, *Genre and Contemporary Hollywood*, s. 165-84.
- 20 John Hartl, "Felaket Filmleri: İntikam İçin Geri Döndü," MSNBC, 4 Ha-
ziran 2004, www.msnbc.msn.com/id/4981198/. Erişim tarihi: 4 Ağustos
2005.
- 21 Susan Sontag, *Against Interpretation* (New York: Picador, 1966), s. 212.
- 22 a.g.e., s. 218.
- 23 Lenore Terr, alıntı yapıldığı yer C. Robb, "Medyada Şiddete Saplanıp
Kaldık Mı?" *Boston Globe*, 8 Temmuz 1991, s. 27.
- 24 IMDb İsim ve Başlık Arama: "Frankenstein," *Internet Movie Database*,
www.imdb.com/find?q=frankenstein;s=all. Erişim tarihi: 5 Ağustos
2005.
- 25 Andrew Tudor, "Paranoyadan Postmoderne? Günümüz Modern Toplu-
munda Korku Filmi," Neal, *Genre and Contemporary Hollywood* içinde, s.
104-16.
- 26 Jason E. Squire, "Giriş," Jason E. Squire, der., *The Movie Business Book*
(New York: Simon and Schuster, 2004) içinde, s. 3.
- 27 Al Ovadia, "Tüketim Malları," *The Movie Business Book* içinde, s. 448.
- 28 a.g.e., s. 454.
- 29 a.g.e., s. 455.
- 30 Toby Miller, der., *Television Studies* (London: British Film Institute,
2002).
- 31 Newton Minow, 9 Mayıs 1961 tarihli Ulusal Yayıncılar Derneği Konuş-
ması. Düzenlenmiş nüshası için bkz. "Vast Wasteland Speech Holds
True after all These Years," *Chicago Tribune*, 24 Nisan 2001, s. 17; www.janda.org/b20/News%20articles/vastwastland.htm. Erişim tarihi: 1
Temmuz 2006.

- 32 "Televizyon Endüstrisinin Kısa Tarihi," John W. Hartman Satış, Reklam ve Pazarlama Tarihi Merkezi, <http://scriptorium.lib.duke.edu/adaccess/tv-history.html>. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 33 ABD Senatosu Adli Kurulu, *Çocuklar, Şiddet ve Medya: Aileler ve Politika Yapanlar İçin Rapor* (14 Eylül 1999), Louise I. Gerdes, der., *Media Violence: Opposing Viewpoints* (San Diego, CA: Greenhaven, 2004) içinde, s. 20.
- 34 Ulusal Televizyonda Şiddet Çalışmaları, *Technical Reports*, 3 cilt. (Thousand Oaks, CA: Sage 1994-8), s. 1996-9.
- 35 Michael Morgan, "Şiddet ve Etkiler Araştırması," Miller, *Television Studies* içinde, s. 11.
- 36 John Fiske, *Understanding Popular Culture* (London: Unwin Hyman, 1989), s. 24.
- 37 Bkz. Stanley Fish, *Is there a Text in this Class? The Authority of Interpretative Communities* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980), s. 11.
- 38 "Kirli Harry," Internet Movie Database, www.imdb.com/title/tt0066999/. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 39 Berit Kjos, "Anavatan Güvenliği ve Amerika'nın Değişimi," Şubat 2003, www.crossroad.to/articles2/2003/homeland.htm. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 40 "Başkan Anavatan Güvenlik Bakanlığı'nın Geçmesini İstiyor," www.dhs.gov/dhspublic/display?theme=44&content=136. Erişim tarihi: 15 Ağustos 2005.
- 41 Sut Jhally, *Dreamworlds II: Desire, Sex, and Power in Music Video* (video) (Educational Video Foundation, 1995).
- 42 Andrea J. Sedlak, D. Finkelhor, H. Hammer, ve D. J. Shultz, "Kayıp Çocuklar için Ulusal Tahminler: Genel Bir Açıklama," NISMART: Ulusal Kayıp, Kaçırılmış, Evden Kaçmış ve Evden Atılmış Çocuk Dizileri Vaka Çalışmaları (ABD Adalet Bakanlığı, Ekim 2002), www.missingkids.com/en_US/documents/nismart2_overview.pdf, s. 1. Erişim tarihi: 18 Ağustos 2005.
- 43 George Gerbner, "Kültürel Mitolojimizi Düzeltmek: Televizyonun Küresel Pazarlama Stratejisi," *Adaletin Ekolojisi*, 40, Bahar (1994), s. 40.
- 44 a.g.e.
- 45 David Buckingham, *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media* (Cambridge: Polity, 2000), s. 11.
- 46 Ismat Abdal Haqq, "Sporda Şiddet," *ERIC Digest* 1-89 (Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Teacher Education, 1989), s. 1.

5. Bölüm

- 1 The Brothers Grimm, çev. Margaret Hunt, "Hansel and Gretel," *Grimm's Fairy Tales*, Universal Library, Carnegie Mellon University (1999-2005), www.cs.cmu.edu/~spok/grimtmp/012.txt. Erişim tarihi: 29 Ağustos 2005.
- 2 Bkz. David Buckingham, *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media* (Cambridge: Polity, 2000).
- 3 Rachel La Corte, "Ticari Gruplar Okullarda Daha Az Soda İçilmesini Teşvik Ediyor," *Associated Press*, 17 Ağustos 2005.
- 4 J. K. Rowling, *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (New York: Scholastic, 2005) ve *Harry Potter and the Order of the Phoenix* (New York: Scholastic, 2003).
- 5 Jack Zipes, *Sticks and Stones: The Disturbing Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter* (New York: Routledge, 2000), s. 177.
- 6 a.g.e.
- 7 a.g.e., s. 178-9.
- 8 "Harry Potter," Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 9 Plunkett Research Ltd., "Eğlence ve Medya Endüstrisi Hakkında Genel Bir Açıklama," *Eğlence ve Medya Endüstrisi İstatistikleri*, www.plunkettresearch.com. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 10 "Ziff Davis Video Oyun Araştırması: Oyuncular Televizyon İzlemeyi Bırakmaya Devam Ediyor," basın bülteni, Ziff Davis Media, 9 Ağustos 2005.
- 11 David Grossman ve Gloria DeGaetano, *Stop Teaching our Kids to Kill* (New York: Random House, 1999).
- 12 "Letter from Leadership," *America's Army: The Official US Army Game*, www.americasarmy.com/intel/anniversary.php. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 13 Brad Bushman, "Ordunun Video Oyunu Vergi Parasıyla Şiddeti Besliyor," *Detroit News*, 3 Mayıs 2004, www.Topplebush.com/oped376.shtml. Erişim tarihi: 25 Haziran 2006.
- 14 Jeanne B. Funk, Geysa Flores, Debra D. Buchman, ve Julie N. Germann, "Elektronik Oyunları Derecelendirmek: Bakanın Gözünde Şiddet," *Youth and Society*, 30, no. 3 (1999): 283-312; Derek Scott, "Video Oyunlarının Saldırganlık Üzerindeki Etkileri," *Psikoloji Bülteni*, 129 (1995): 121-32.
- 15 J. L. Sherry, "Video Oyunlarının Saldırganlık Üzerindeki Etkileri: Bir Meta Analiz," *İnsan İletişimleri Araştırması*, 27 (2001): 409-31.
- 16 J. Tevlin, "Eğlence Hastası: Oyunlar Bağımlılık Olabilir," R. Espejo, der., *Video Games* (San Diego, CA: Greenhaven, 2003) içinde, s. 50-60.
- 17 S. Ricci ve A. Vigeveno, "Video Oyunu Epilepsisinde Video Oyunu Yazılımının Etkisi," *Epilepsia*, 40 (1999): 31-47.

- 18 C. A. Philips, S. Rolls, A. Rouse, ve M. D. Griffiths, "Okul Çocuklarında Evde Video Oyun Oynama: Bir Oyun Vakası ve Modelleri Çalışması," *Gençlik Bülteni*, 18 (1995): 687-91.
- 19 Gregg Costikyan, "Video Oyunlarında Şiddet Sorunu Abartılıyor," içinde Espejo, *Video Games*, s. 27-34.
- 20 Cynthia Dermody, "Sanal Rahatlama," *Reader's Digest*, Temmuz 2006 sayısından, www.rd.com/content/openContent.do?contented=27535. Erişim tarihi: 1 Temmuz 2006.
- 21 Beyond Online Limited, "Video Oyunlar Tedavi Amaçlı Kullanılabilir," içinde Espejo, *Video Games*, s. 65-8.
- 22 James Gee, *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy* (New York: Palgrave, 2003).
- 23 a.g.e., s. 151.
- 24 "Ziff Davis Video Oyunu Araştırması."
- 25 Alıntı yapıldığı yer Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (New York: Picador, 2003), s. 97.
- 26 a.g.e.
- 27 a.g.e.
- 28 a.g.e., s. 141.
- 29 a.g.e.
- 30 Stephen Prince, der., *Screening Violence* (New Brunswick, NJ: Rutgers, 2000), s. 187.
- 31 David Levi Strauss, *Between the Eyes: Essays on Photography and Politics* (New York: Aperture, 2003), s. 81.
- 32 a.g.e'den alıntı, s. 91.
- 33 Alıntı yapıldığı yer Lynn Hirschberg, "Onlara İstediklerini Vermek," *New York Times Magazine*, 4 Eylül 2005, s. 32.
- 34 Sam Peckinpah, alıntı yapıldığı yer Stephen Prince, "Sam Peckinpah'ın Filmlerinde Yavaş Çekim Şiddetin Estetiği," Prince, *Screening Violence* içinde, s. 176.
- 35 Hannah Arendt, *On Violence* (New York: Harcourt Brace, 1970), s. 4.
- 36 Paul Virilio, *Speed and Politics* (New York: Semiotext(e), 1986).
- 37 Sontag, *Regarding the Pain of Others*, s. 174.
- 38 a.g.e.

Dizin

- ahlâki panik 23, 38
Amerikan Çocuk ve Gençlik Psikiyatrisi Akademisi (AACAP) 28, 30, 39, 42, 62
Amerikan İç Savaşı 107
ABD Federal İletişim Komisyonu (FTC) 125
Amerikan Pediatri Akademisi (AAP) 30, 39
Amerikan Psikoloji Birliği (APA) 29, 42, 62
Amerikan Sinema Yapımcıları ve Dağıtımcıları (MPPDA) 25, 36, 72
Amerikan Tıp Birliği (AMA) 15, 39, 42, 45, 58, 62, 68
Arendt, Hannah 48, 160
askeri 51, 91

Baba I (1972) 33, 72, 114
Basra Körfezi Savaşı 110, 160
Batman (1989) 8, 124
Becker, Howard 40
Benton Vakfı 39
Berkowitz, Leonard 56
bilgisayar oyunları 13, 16, 18, 34, 35, 53, 69, 77, 149-155
Birinci Dünya Savaşı 75, 102, 108-109
Bonnie ve Clyde (1967) 27, 72

Brady, Matthew 107-108
Buckingham, David 54, 67-68, 141,
Burke, Edmund 156

Bush, George W. 39, 94, 95, 110, 134, 138, 161
Butler, Judith 89

Cold Case 72, 131
Collateral Damage (Ölümüne Takip, 2002) 68
Columbine Lisesi 35, 37, 47
Costikyan, Gregg 152
Counterstrike 18, 69
CSI 72, 131

çizgi film 12, 54, 57, 73, 78, 79, 87, 129, 140, 152
çizgi roman 26, 34, 39, 123
çocuklar 11, 32-33, 44, 49, 53-55, 121, 128, 129, 145-146, 163

duyarsızlaşma 55, 62, 74, 121, 135, 151
Disney 53, 113, 123, 140
Doom 35, 57
Dünya Ticaret Merkezi (2006) 18

Ebeveyn Müzik Kaynağı Merkezi (PMRC) 28

- eğlence endüstrisi 63, 67, 112
 Eğlence Yazılım Derecelendirme Kurumu (ESRB) 155
 El Kaide 82, 149
Er Ryan'ı Kurtarmak (1998) 10, 77
 erkek çocuklar 7-8, 52-53, 57, 59-61, 136, 141
 Eron, Leonard D. 42, 60, 61
 etkiler 55-57, 57-60, 63, 65, 75, 156
 Feschbach, Seymour 50, 58-59
 Freedman, Jonathan 42, 58-59, 67, 68
- Gauntlett, David 68, 87
 Gee, James 30, 152
 Gerbner, George 13, 18, 56, 81, 139
 Gibson, Mel 22, 105
 Girard René 52, 90
 Giroux, Henry 30, 67
Grand Theft Auto: San Andreas 14, 39, 69, 150, 153, 155
 Grossman, David 34-35, 150
- haberler 17-18, 56, 77, 137-139
 Harry Potter 122, 147-149
 hip-hop 28, 33
 Huesmann, L. Rowell 42, 50, 60-61
- Irak 52, 84, 103, 131, 161
III Effects: The Media/Violence Debate 45, 63
Is Violence a Problem? 45
- ikame politikası 35, 38, 40, 54, 141
 İkinci Dünya Savaşı 26, 35, 73, 75, 91, 99, 100, 126
 internet 31, 39, 77, 96, 154
 İsa 104-106
İsa'nın Çilesi (2004) 22, 105
- Jarr, Alfredo 158
 Jenkins, Henry 30, 67
- kablolu televizyon 17, 31, 127
 Kaiser Ailesi Vakfı 17, 29
 katarsis 7, 50
Katil Doğanlar (1994) 79
Katil Ichi (2002) 13, 79
King Kong (1976) 115
King Kong (2006) 57, 118
 komedi 70-71, 121-122
 korku filmi 10, 12, 48, 74-75, 120-122
 korku kültürü 36-37, 38, 80-81, 82, 93
Kurtuluş Günü (1996) 87, 90, 119
- Law and Order* 72, 88, 91, 131
 Lieberman, Joseph 35, 40, 150
- masal 10, 49, 53, 55, 72, 137-138, 145, 148
 matbaa 22-23, 31
 medya çalışmaları 69, 70, 75
 Microsoft X-box 69, 150
 Minow, Newton 125, 128
 MTV 28, 113, 128, 135-136
- Naziler 51, 100-101
 11 Eylül 2001 9, 18, 30, 40, 68, 82, 95-96, 110, 117
- Ovadia, Al 124-125
 oyun 13, 49, 149-155
 oyuncak 57, 146-147
- Örümcek Adam 122, 124, 125, 146
 özel etkiler 70, 78
- Payne Fonu Çalışmaları 26, 33
 Peckinpah, Sam 27, 74, 77, 157, 159-160
 polis 72-73, 91-92, 131-133
 pornografi 27, 54, 154-155
 Prince, Stephen 78, 157, 159

- Rapping, Elayne 91, 94-95
 Rhodes, Richard 30, 42, 60, 67-68, 167
- sadece hayır de 19, 65, 98, 163
 saldırganlık 13, 29, 42, 47, 50, 55, 59, 61, 64, 76, 98, 139
 sansür 19, 54, 65
 savaş 11, 18, 73, 160
Schindler'in Listesi (1993) 10, 100-101
 Singer, Robert B. 50, 58-59
 Slotkin, Richard 51, 91
 Sobchack, Vivian 30, 67
 Sontag, Susan 104, 110, 119, 156, 162
 soykırım 8, 22, 100, 101, 162
 Sony Play Station 69, 150, 153
 Spielberg, Steven 77, 100-101, 119
 spor 49, 53, 76, 142-143
 Stern, Howard 88, 128
Stop Teaching Our Kids to Kill 34, 150
Straight Outta Compton 33
 suç 41-42, 65, 71, 72-73, 91-92, 131-133
- Tatar, Maria 53, 55
 teknoloji 30, 31, 77
 televizyon şiddeti 56, 61, 62, 128, 163
 Terr, Lenore 120
 terör 17, 81, 134
 terörizm 95-96, 134-135
 travma 49-50, 52
- ucuz roman 9, 23, 31, 34, 71, 125
 Ulusal Televizyon Şiddet Çalışması (NTVS) 11, 12, 42, 62, 76
- Vahşi Belde* (1969) 27, 74, 77, 159-160
 Valenti, Jack 27, 63
 v-çip 10, 15, 29, 39, 44, 60, 67
- video oyunu 36, 38, 86, 110, 124, 149-155
 Vietnam 95
 Vietnam Savaşı 27, 48, 72, 74, 99, 109-110, 137, 159-160
 Virilio, Paul 162
- Yapım Kanunu 25, 26, 36, 72, 74, 87
 Zillmann, Dolf 13, 48, 56

İnsanların şiddet içerikli eğlence talebi, matbaadan internete her yeni medyanın icadından bağımsız olarak var oldu. California Üniversitesi öğretim görevlilerinden, kültürel incelemeler ve medya analizi konularında uzmanlaşmış olan David Trend'in *Medyada Şiddet Efsanesi* adlı kitabı bugün üzerinde en çok konuşulan ama en az anlaşılan konulardan biri olan şiddet hakkındaki tartışmaları inceliyor: sinema, televizyon ve bilgisayar oyunlarındaki şiddetin sosyal ve kültürel etkisi... Trend, bu kitapta medyada şiddete duyulan ihtiyacı ve karşı hareketlere rağmen şiddet içerikli medyanın neden büyümeye devam ettiğini açıklıyor. Bu konudaki örnekler, felaket ve korku fimlerinden bilim kurgu filmlerine, oyuncaklardan suç programlarına, MTV'den haberlere, spor ve çocuk programlarına, kitaplara ve bilgisayar oyunlara uzanan geniş bir alanı kapsıyor. *Medyada Şiddet Efsanesi* ayrıca sosyal endişeleri tetikleyen güçleri, medyada şiddetin neden var olduğunu ve toplumun bununla nasıl başa çıkabileceğini de ele alıyor.

David Trend, farkında olsak da olmasak da gündelik hayatımızın tam ortasında duran şiddet konusuna medya çerçevesinden farklı ve ufuk açıcı bir bakış sunuyor.



ISBN 978-975-08-1486-0

10 YTL



9 789750 814860