

Bir Medya Ritüeli Olarak Survivor'ın Toplumsal Yaşamımızdaki İz Düşümü

Ayten ÖVÜR*

Özet

Dünyada yaklaşık 50 ülkede her yıl yayınlanan Survivor yarışması bir medya ritüelidir. Türkiye’de ilk kez 2005 yılında yayınlanmaya başlayan yarışma gösterildiği diğer ülkelerde olduğu gibi Türkiye’de de büyük ilgiyle izlenmektedir. Aynı programı sürekli olarak izleyenlerin belli bir kültürel grup oluşturduğu düşünüldüğünde bu kültüre sunulan değerlerin, inançların ne olduğunun ve neye hizmet ettiğinin incelenmesi, toplumsal gerçekleri ve eğilimleri yansıtması bakımından önemlidir. Çalışmada eleştirel söylem analizi ile en popüler medya ritüellerinden biri olan Survivor yarışmasını incelenerek gerçek yaşamdaki iz düşümlerini değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Survivor, Ritüel, Televizyon*

Survivor’s Projection of Our Social Lives As A Media Ritual

Abstract

Survivor competition is a media ritual which is broadcasted each year in about 50 countries in the world. In Turkey the competition, which is started to shown first time in 2005, is following with great interest like as in other countries. Thinking as, the viewers who continuously watch the same program generate a certain cultural group, it is important to examine what values and beliefs is presented and served for what in terms of reflecting social realities and trends. Studying one of the most popular media ritual

* Yrd.Doç.Dr. İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi

Survivor with critical discourse analysis we will research its projection in real life.

Keywords: *Survivor, rituel, television*

1.Giriş

Toplumsal sorunları almış başını gidiyor. Dünya ise ayrı bir kaosun içinde. Her yerde iç savaş, karışıklık, huzursuzluk, terör, baskı, mutsuzluk, bıkkınlık, çaresizlik... Peki bunlara karşı toplumun tepkisi nedir? Gündüz düşük maaşlarla iş yerinde baskı, yıldırma, aşağılanma olmasına rağmen ekmek aslanın ağzında diyerek harıl harıl çalışıyor. Sonra evden işe, işten eve gitmek için saatlerce süren zorlu bir yolculuk yapıyor. Ayda bir arkadaşları ile buluşup dertleşiyor. Bir kısım beyaz yakalılar teknolojiye gömülüp sosyalleştiğini sanıyor. Bir kısım ev emekçisi günlük ev uğraşlarında kayboluyor. Akşam olunca da tükenmiş bir halde televizyonun başına geçiyor. Kimisi dizi, kimisi yarışma izleyerek uykuya dalana kadar bir ön rüya modunda hülyalara dalıyor.

İnsanoğlunun yaşanan gerçekleri değiştiremediğinde yaptığı en önemli savunma mekanizmalarından biridir kaçış. İnsan bazen bunu bedenen yapar bazense zihinsel bir yolculukla yapar. Televizyonun insanları yaşadığı hayatlardan, sıkıntılardan, dertlerden uzaklaştırdığı, kısa süreli de olsa sanal bir rahatlama sağladığı bilinmektedir. Ülkemizde de sıkıntıların, dertlerin, gerilimlerin, çatışmaların her an yaşandığı düşünüldüğünde Survivor yarışmasının neden bu kadar çok seyredildiğine şaşmamak gerekir. Ülkemizde terör saldırılarının en yoğun olduğu günlerde dahi Survivor, haberlerden çok izlenmiştir ve seyredenler tarafından eleştirilmiştir. Survivor yarışması Türkiye'nin en çok izlenen, en popüler yarışma programı olması bakımından da akademik bir çalışma konusu olmaya değerdir.

Genelde insanlık için olduğu gibi birey için de yaşama katlanmak zordur. İçinde yaşadığı uygarlık ona belli ölçülerde yoksunluk empoze eder, uygarlığın kurallarına rağmen veya yapısındaki kusurlar nedeniyle

başkaları ona acı çektirir. Buna, evcilleşmeyen doğanın – o buna kader diyor- onda açtığı yaralar eklenir. (Freud, 2007a:191) Yaşamda mutluluk herkesin bireysel olarak araması gereken olumlu bir değerdir ve var olan toplum yapısı içinde bunu bulmak herkes için olanaklıdır. Mutluluk, “bir yarışma gibi süren yaşamda başkalarından geri kalmamaktır” gibi mesajlar, Bonanza’daki kadınsız ailenin öyküsünde; ailenin iki kuşaktan üyeleri arasında dayanışma ile ayakta durabileceğini savunan Yedinci Sokak’taki öyküde ve diğer programlardaki benzer öykülerde farklı kodlanmaktadır. Fakat başat kültüre ait bu aynı temel değerlerle yüklü mesajlar bütün programlarda yer almış; sistemin temel değerle pekiştirdiği çeşitli programlar aracılığı ile her kesimdeki insanlara “seslenilmiş” olmaktadır. İnsanın psikolojik yenilgisinin çağı olan günümüz teknoloji çağı, bir bakıma, insanın bu psikolojik yenilgisinin bir dram olarak yaşandığı çağ olmaktadır. Bugünün insanı; çözemediği, içinden çıkamadığı toplumsal sorunların karşısında sinemalarda, çizgi-romanlarda, romanlarda, Süpermen denen ve toplumsal sorunları, olgunlaşmadığı için barbar kalmış bir kafanın pazı kuvveti ve totaliterce yöntemleri ile çözmeye yönelen “tek kişilik haçlı seferlerinden” kurtuluş beklemektedir. Gerçekte ise bu tek kişilik haçlı seferleri” 1950’lerdeki McLuhan’a göre, günümüz karmaşık sorunları karşısında şaşkına dönmüş çağdaş insanın, bireyselliğin yitirildiği, toplumsal yaşamın anonimleşmiş ilişkilere dayandığı bir dönemde yaşadığı baskılara ve bunların yarattığı acılara karşı önünde hazır bulabildiği “Fantazyacı boşalımlardan” ibarettir. (Oskay, 2000:210-331)

Her şeyden önce, kitle iletişim araçlarının izleyicilerine sağladığı “fantazyacı boşalımların”, “sentetik deneyimler”in gösterilen fiziksel veya sosyal gerçekliği algılama ve yorumlama biçimini de beraberinde getirdiğini söylemeliyiz. Sentetik deneyim, kitle iletişim araçlarının dolayımı olmadan izleyici tarafından algılanması olanaklı olmayan olayları sunma yeteneğinin bir sonucudur. Kitle iletişim araçlarında yaratılan sentetik deneyimlerin ne kadar gerçek, ne kadar oyun olduğunu saptamak pek mümkün değildir. Ancak Huizinga’nın anladığı tarzda bir oyun oynanmadığı açıktır. Huizinga oyunun gönüllü katılımcılarına maddi

çıkart endişelerinden uzak ve kendi içinde zevk veren bir eylem sağladığını ifade eder. Bugünkü kandırmaca, aldatmaca, para ve çikara bağılı kılınmış etkinlikler ise oyun değil, ancak “çocuklaştırmalar” olabilir. (Türkoğlu, 2004:246-247)

2.Amaç- Yöntem

Medya kültürünün popüler metinlerinden bazılarının gösterisini anlamak ve yorumlamak, mevcut ve gelişmekte olan toplumsal gerçekleri ve eğilimlerin iç yüzünü görmeye yardımcı olur. (Kellner, 2010:48) Popüler kültür, güçlünün kültürünün lehinde ve aleyhinde mücadelenin gerçekleştiği, bir bakıma hegemonyanın ortaya çıktığı ve arandığı yer olarak değerlendirilmelidir. Dolayısıyla popüler anlatıların söylemi, egemen güç-iktidar ilişkileri lehine gelişen ideolojik tanımlamalar kadar farklı okuma biçimlerini olanaklı kılan açılma noktaları taşımaktadır. (Özsoy, 2011:64) Göstergelerin ideolojik boyutunu açığa çıkarmak için, öncelikle bir anlam oluşturan şifreleri çözmeliyiz. “Çağrışımsal” şifreler özel bir anlam taşımaktadır. Stuart Hall’ün de belirttiği gibi, bu şifreler “...toplumsal yaşamın yüzeyini kaplarlar ve onları, sınıflandırılabilir, anlaşılır ve anlamlı kılarlar.” (Hebdige, 2004:20)

Araştırmamızın amacı da, en popüler medya gösterilerinden biri olan Survivor yarışması örneğinde yarışma programı ritüellerini incelemek, gerçek yaşamdaki iz düşümlerini araştırmak, ritüeli düzenleyenler her zaman iktidardan ve statükodan yana mıdır? sorgulamaktır. Yöntemimiz ise eleştirel söylem analizi ile “medyadaki icat edilmiş ritüelistik sunuma” bakış olacaktır.

Televizyondaki kurgulamış görüntülerin üzerine konuşulmasının, neleri nasıl hayal ettiğimizle, tasarladığımızla yakın ilgisi vardır kuşkusuz. Popüler kültür ürünlerinin yalnızca gösterdiği ile değil, bu gösterilenlerin gölgesinde duran ancak görünmeyen arzu nesnelere ile de ilgilenmeye başladığımızda, belki sistemle değil ama sistemleştirme süreciyle karşılaşabiliriz. (Türkoğlu, 2004b:68) Kesin tavırlar açıkça değil üstü örtülü olarak sergilendiği sürece kabul görür. İzleyici televizyon mesajının

hem kaynağı hem alıcısı olarak bu karmaşık yapının içinde yer alır. Televizyon göstergesi, gösterdiğinin/yerine durduğunun bazı özelliklerini taşıdığı için ikonik gösterge durumundadır. İkonik gösterge kodlanmış gösterge olarak karşımıza çıkmaktadır. Televizyonda gerçeklik görüntüsü geçişçi uygulamanın bir sonucudur. Doğallık ise evrensel gibi görünen ama önceden öğrenilmiş kültürel algılamalara dayanan kodlarla sağlanır. Kodların doğallık içinde sunumu ve algılanımı ideolojik etkinin ürünüdür. (Türkoğlu, 2000:27) Gördüklerimiz özlemlerimizi de içinde bulduğumuz yaşamın koşullarını da hiç çatıştırmadan içinde barındırır. Sergilenen gösterinin unsurları, gündelik yaşamımızda hali hazırda kullandığımız unsurlardır, “doğru zamanda, doğru yerde olmanın” getirdiği başarı, şans oyunları ile haklılaştırılır. Başarılı olmanın gözle görülebilir nesnelere veya parayla kanıtlandığı ödüllü yarışmalarda kazanan hak ettiği için kazanır, kaybeden de şanssız olmadığı için kaybeder. (Türkoğlu, 2004a:269-270) Biz de bir medya ritüeli olan Survivor yarışmasındaki ikonik göstergeleri, ritüelleri inceleyerek gerçek yaşamdaki yansımalarını değerlendireceğiz.

3.Ritüel ve medya ritüelleri

Ritüel, birey ya da gruplarla ilgili bazı değerlerin, uygun zamanlarda, sembolik ve aşağı-yukarı değişmeyen ardışık davranış biçimleri ile tekrarlanmasıdır. Standartlaşmış ve tekrarlanan sembolik davranış biçimi olan ritüel, bireysellikten öte grup bilincini ve birlikteliğini ortaya koyan duygusal bir kanal, yeni bilgi ve tecrübeler için bir rehber olarak geçmiş günümüze, günümüzü de geleceğe bağlayan bir bağ olarak da tanımlanabilir. (Karaman, 2010:229). Ritüeller eylemlerle şifrelenen kolektif hafızalardır. Ritüeller insanlara zorlu geçiş dönemlerinde, çelişkili ilişkilerde, hiyerarşilerde ve günlük yaşamın normlarına karşıt, aşırı veya sorunlu arzulara yardımcı olur. (Çevik, t.y.:12)

Fransız sosyolog Emile Durkheim’a göre ritüeller topluluk olma, bir gruba ait olma ve grup olarak birlikte olma duygusunu desteklerler. Ritüelin bir sosyal grubun bütünlüğünü korumadaki rolünü vurgulayan Durkheim, ritüellerin sosyal uyum ve birliğin muhtemel ifadesi olduğunu savunurken,

İngiliz antropolog Max Gluckman ise tam tersi ritüellerin karmaşık toplumsal gerilimlerin varlığının ve onlarla müzakere ve aracılığın ifadesi olduğunu ileri sürer. Gluckman ritüelleri sosyal eşitlik ve birliği yeniden üreten bir mekanizma olarak tanımlar. (Larsen, Tufte, 2003:91)

Katılımcılar ritüelin içerdiği mesaj konusunda farklı ölçülerde ikna olsalar da, toplu katılım bireylerin kendi statülerini aşan ortak bir toplumsal ve ahlaksal düzene katılımlarını sağlar. Ritüeller, toplumun mevcut halinin sürdürümünde işlevseldir ve toplumdaki mevcut iktidar yapıları, hiyerarşiler ve statülerin meşruluğunu pekiştirir. Ritüel ayrıca insanın belirsiz durumlar karşısında duyduğu kaygıyı azaltır. (Özbudun, 2009:2)

Etnografinin temel varsayımı belli bir süre bir arada olan her insan kümesinin bir kültür geliştireceğidir. Televizyon stüdyosunda bir araya gelen katılımcıların ya da ekran başında aynı programı sürekli olarak izleyenlerin belli bir kültürel cemaat oluşturduğu kabul edilebilir. Nick Couldry'e göre televizyonun sunduğu "cemaat oluşturma hali", gevşek, yapılanmamış bir toplumsallık ve "bir aradalık" duygusu yaşatır. "Medya ritüelleri" kavramını kullanan Couldry "sosyal gedik"ten kaynaklı boşlukların krize dönüşmemesi için medyanın ritüelistik bir ortam sunduğunu ve alternatif bir sosyalleşme alanı yarattığını söyler. Oluşan bu ritüelistik ortama da "medyanın ritüel uzamı" der. Ritüelistik ortamda "medya kişisi" ya da ünlülerin varlığında biçimlenebilen davranışlar, stüdyonun düzenlenişi, canlı yayın vb. belirleyenler üzerinden bakıldığında belli kalıp eylemlerin, uzamın ana hatlarını oluşturduğu düşünülebilir. Gündelik yaşamda bireylerin biriktirdikleri mitler, inanışlar, ortaklaşmalar ve çatışmalar da medya dolayımıyla oluşmuş sosyal uzamdan ayrı düşünülemez. Belli bir televizyon programının sürekli izleyicisi olmak ortak paydasında buluşan, farklı kültürel, sınıfsal, sosyal ardyörelere ait insanlar "geçici" de olsa bir kültürel grup oluştururlar. Hall'un ifadesiyle "televizyon, birbirinden farklı hayatların, ayrı parçaların "imgesel" bütünleşmelerinin aracıdır". (Rahte, 2010:67-68)

İnsanla insan arasındaki ilişkilerin araçsallaştığı; yaşamı sürdürme olanaklarının insanın kendisinin ve yakın yaşam uzamındaki tanıdıklarının

yetki alanından çıkıp anonim kimlikli kurumlara geçtiği; tüm toplumsal edimlerde tek ölçütün etkinlik ve verimliliğe dönüştüğü, insanın kendi varoluşu için bile özün değil, fetişleştirilmiş görünüşün egemen olduğu yarışmacı, temellükçü ve yoğun bir yabancılaşmaya dayanan çağdaş toplumda Oskay, kitle iletişiminin insanları başat kültür etrafında toplamaya çalışan bir kültürel pekiştirme süreci olduğunu vurgular. (Oskay, 1994:65) Modern dünyada, bireylerin ve toplumun değer yargılarını şekillendiren en önemli kurumların başında kitlesel medya gelir. Medya ritüelleri üzerine çalışan Nick Couldry, toplumlardaki sosyal dönüşümün medya sayesinde sağlandığını ve medyanın yapısına paralel olarak iyi ya da kötü sonuç verdiğini söyler. (Sevginer, 2012:1)

3.Survivor yarışmasındaki ritüelistik düzenleme

Türkiye ve dünyada en çok izlenen yarışma programlarından biri olan Survivor yarışması bir medya ritüeli olarak Türkiye’de son on yıldır yerini almıştır. 50 ülkede yayınlanan ve her sene tekrarlanan yarışmada tüm dünyada benzer belli bir akış izlenir. Türkiye’de Survivor yarışması eğlenceyi şiar edinmiş bir kanalda (TV 8) yayınlanmaktadır. Bu kanalda sadece eğlence ve yarışma programları yer almakta, haberler sunulmamaktadır. Acun Ilıcalı, kanalı satın aldığı anda haber merkezini kaldırmış ve sadece eğlence programlarına odaklanmıştır. Issız bir adada yaşam mücadelesi ve hayatta kalma savaşını anlatan Survivor yarışması Türkiye’de genelde kış-ilkbahar döneminde yayınlanmakta ve yazın başında sona ermektedir. Yarışmaya katılanlar da izleyenlerin çeşitli duygularına hitap etme, eğlendirme, şaşırtma, güç ve yeteneği ile hırslandırma gibi özellikler aranmaktadır. Survivor 2016’yı ünlüler takımındaki “Avatar Atakan” isimli dövüş sporcusu kazanmıştır. Törenselleştirilmiş bir düzenlemeyle (belli kurallar, bu kuralları gözeten denetleyiciler ve belli bir amaca yönelik olma durumunun, sınırlandırılmış bir mekan ve zamanda) sunulan Survivor’da ritüelistik düzenleme şu şekildedir:

a) Toplumsal aktörlerin konumu:

Moderatör-Hakem-Sunucu: Son karar verme mercii, programın en önemli aktörü ve düzenleyicisi konumundaki Acun Ilıcalıdır. Yarışlar

sırasında bir hakem gibi hareket eder. Yarışma alanını gören bir platform veya bölümde yarışmayı yönetir. Aynı anda, tartışmalı biten yarışlarda görüntüleri inceleyip kazananı açıklar. Anlaşmazlıkları çözer. Gerektiğinde ciddi bir üslupla uyarılar verir. Ne derse o olur. Gelişen durumlara göre yeni düzenlemeler yapabilir. Adaleti sağlamaya çalışır. Yarışmacılarla zaman zaman babacan ve dostvari bir şekilde atışır. İktidar ve kural koyucu konumundadır. Yardımcısı Alp Kırşan da onun yokluğunda yarışları yönetir.

Yarışmacılar: Yarışmaya başlamadan aylar öncesinde binlerce aday arasından yarışmacılar seçilir. Ünlüler ve gönüllüler diye ikiye ayrılır. Hayatta kalma savaşını en iyi şekilde vereceği düşünülen güçlü, genelde sporcu, ünlü ve ilginç karakterler seçilir. Yarışmacılar arasına az sayıda bir veya iki güçsüz kırılğan yarışmacı da iliştilir. İzleyen herkesin kendisinden bir şeyler bulabileceği, ya da kendisine çok uzak hissedeceği sevgi ve nefret duygularını uyandırabilecek çeşitli karakterler konulur.

Seyirciler: Ekran karşısındaki milyonlarca insan, aynı zamanda eleme gecelerinde oylamalara katılarak jüri vazifesini de görür.

Noter: Yarışmanın oylama ve eleme gecelerinde adı anılan, yarışmaya bir resmiyet kazandıran, hakkaniyet ve adaletin korunduğunu gösteren kişi. Halk oylamasından gelen oy sonuçlarının doğru bir şekilde yansıtıldığını gösteren makam.

Yapım ekibi-doktor: Yapım ekibi kendini göstermez. Medya ritüellerindeki aktarıcı/düzenleyen gibi kendini geri plana çeker. İkonik gerçeklik geri planda durur. Doktor herhangi bir sakatlanma anında olaya müdahale eden, yarışmacıları sakinleştiren kişi.

b) Ortamın genel toplumsal ve ekonomik yapısı:

Mekan, tropikal iklimin hüküm sürdüğü dünyanın öbür ucundaki el değmemiş, bakir bir ada.

Yarışma alanları çeşitli zorlu parkurlardan oluşan bazen suda bazen çamur vs. doğa ile uyumlu açık mekanlar.

Konsey, yarışmacıların hâkim karşısında gibi saygıyla oturduğu, fikir beyan ettiği, kendini savunduğu, suçlamalarda bulunduğu, önemli kararların açıklandığı törensel bir ortam. Eleme olacak takımdaki yarışmacılar konseyin yapılacağı alana ellerinde, oradaki yaşamlarını simgeleyen meşaleler ile gelir, yanan meşalelerini sırayla yerlerine koyar ve otururlar. Oylama sonunda elenen yarışmacı kararı saygıyla karşılar, veda konuşması yapıp meşalesini alır, ağır ağır konseyi terk eder ve meşalesi söner. Bu onun oradaki varlığının sona erdiğini gösterir.

c) Ritüel-seremoni organizasyonu kimler tarafından nasıl hazırlanıyor? Performansın uyandırdığı beklentiler ve sonuçlar:

Yaklaşık 500 kişiden oluşan geniş bir prodüksiyon ekibi çalışmaktadır. Ancak ekipten hemen hemen hiç kimse ekrana yansımaz. Yarışmacılar dışında yalnızca Acun Ilıcalı ve Alp Kırışan ekranda görünür. Acun Medya tarafından hazırlanan programda ortamın ıssız ve yarışmacıların yalnız olduğu hissi verilmeye/gerçekliği yaratılmaya çalışıldığı için, sağlık gibi önemli müdahale anlarında ve sadece gerekli olduğunda diğer çalışanlar gözükebilmektedir. İkonik olmak için düzenleyiciler ve kamera kendini saklar.

Kural koyucular tarafından kazananın ödüllendirilmesi, kaybedenin, güçsüz olanın cezalandırılması yani elenmesi sonucu gerçek yaşamın doğrulanması/onaylanması gerçekleşmektedir. Konseyde eleme gecesinde yarışmacılar, elenmesi için bir aday çıkarır. Takımdaki herkesin bir oy hakkı bulunur. Ancak dokunulmazlık yarışmasını kazanan o haftanın en güçlü/başarılısı elenemez ve elenmesi için tek başına bir aday söyleyebilir. Yarışmacılar sırayla oylamanın yapılacağı alana gider, oyunu kullanıp bir yorumda bulunur. Herkes oyunu kullandıktan sonra Acun Ilıcalı oy kutusunu açar, elenen adayın ismini okur. İsmi açıklanması uzatılır, gerilimli bir müzik ve yarışmacıların yakın plan çekimleri eşliğinde herkes sessizce bekler. Son açıklama yapılmadan uzunca bir reklam arası verilir.

Açıklanmanın ardından elenen yarışmacının kısa bir vtr'si gösterilir, hayatı film şeridi gibi gözlerimiz önüne serilip uğurlanır.

4. Survivor ritüellerinin toplumsal yaşamımızdaki iz düşümleri

Jacques Ellul ve Isaac Balbus gibi eleştirmenler ölü emeğin, yani teknolojinin çoğalmasının, insanlığı angaryadan kurtarıp gerçekten özgürleştirmek yerine zihinsel, ahlaki ve duygusal hayatlarının işgal edilmesine yol açtığını, dolayısıyla da onları toplumsal değişimi arzulayamaz hale getirdiğini ileri sürer. Tekniğin insan varoluşunun her yanına müdahalesini inceleyen Ellul'un deyişiyle, “büyük şehir hayatı büyük ölçüde katlanılmaz hale gelirken eğlence teknikleri geliştirildi. Şehrin yol açtığı acıyı eğlence yoluyla kabul edilebilir hale getirmek kaçınılmaz oldu..” (Modleski, 1998: 197-198)

Çağımızda, öznel akıl bütün kendiliğindenliğini, üretkenliğini, yeni içerikler bulma ve öne sürme gücünü, tek sözcükle öznelliğini yitirmektedir. Bu, tam da üretici güçlerin müthiş büyüme döneminde bu güçleri tahrip etmeye yönelen toplumsal eğilimle koşutluk içindedir. Aldous Huxley'in negatif ütopyası, aklın biçimselleşmesinin bu yönünü dile getirir. Burada kahraman yeni dünyanın teknikleri ve onlarla bağlantılı zihinsel işlemlerin son derece incelmış olduğu görülür. Ama bunları hizmet ettikleri amaçlar – bir ekranda gösterilen bir kürke dokunuyormuşsunuz duygusunu veren budalaca “hissettiriciler”, sistemin temel sloganlarını uyuyan çocukların zihnine işleyen “hiponopedi” vs.- bütün bunlar, düşünceye yer alan bir kötürümleşme sürecini yansıtır; bu süreç düşünmenin engellendiği bir sisteme yol açar ve sonunda da, bütün hayat içeriklerinin nesnel budalalığının bir izdüşümü olan bir öznel “aptallığa” varır. Düşünmenin yerini basma kalıp düşünceler alır. Bunlara da bir yandan fırsatçı bir tutumla bir yana atılacak ya da benimsenecek basit yararlı araçlar olarak, bir yandan da fanatik tapınma nesnelere olarak bakılır. (Horkheimer, 2005:92)

Çeşitlilik, kitle iletişim araçlarında eskiye nazaran daha çok yer alır; ama bunun bariz, şüpheye yer bırakmayan bir kazanım olduğu söylenemez.

1950'lerin sonlarında bilincin homojenleştirilmesinin sermayenin büyümesi açısından verimli olmadığı anlaşılmıştır; yeni metalar için yeni ihtiyaçların yaratılması gerekmektedir. Ama bu negatiflik ne özgürleştirici ne de şok edicidir, çünkü gündelik hayatın temel yapılarını dönüştürme yönünde herhangi bir emare taşımaz. Tersine, kültür endüstrisi aracılığıyla sermaye, hem artsüremsel olarak (sürekli yeni ve farklı metalar üretmesiyle) hem de eşsüremsel olarak (alternatif hayat tarzlarını kışkırtmasıyla) yadsımanın dinamiklerini kendi bünyesinde eritmiştir. (Adorno, 2012:37)

Emperyalizmin küreselleşme ideolojisi ile refahın yeniden üretilip paylaşımı ve demokrasi söylemi ile medya 21.yüzyılda yürürlüğe koyduğu temel politikaların uygulama araçlarından biridir. Küresel yönetim mühendisliği medya kuruluşlarında meydana gelen kartelleşme ve bunun neticesinde ortaya çıkan siyasal iletişim gücü ve onun araçlarını değişime uğratarak yeni rol ve işlevler ihdas etmiştir. Bunlardan başlıcaları; kimlik üretme, kitleleri kontrol altına alma, kitleleri gözetim altında tutarak yeni değerler transfer etme, psikolojik harekât uygulama, rıza üretme ve Amerikan kültür ve yaşam tarzını kabul ettirmek üzere işlevsel bakımdan donatarak, dünya toplumlarını da bu tür politikaların “tüketicisi” yapmaktır. (Paçacı, 2014:51)

Muhafif gazeteci Banu Avar'a göre de ekranda 'yeni dünya düzeni'nin yırtıcı, aktörleri vardır. Survivor da gelecek çağın duygusuz robotlarını üretmek için mükemmel bir ekran denemesidir. Avar yazdığı “Survivor ve Benzerleri Toplumu Formatlıyor” başlıklı yazıda Survivor'ı bir vahşi kapitalizm yarışması olarak tanımlayarak, şunları söylemiştir: “Survivor’ın ana fikri: ‘Hayatta kalmanın tek şartı var: Kazanmak isteyen her şeyi yapar, herkesi harcar!’dır. Bu kapitalizmin de ana kuralıdır. Kapitalizm orman kanunudur. Güçlü olan öbürlerini yok eder. Kural budur! Bunun için ekonomiyi, siyasi mekanizmaları, silahlı gücü, bilimi ve medyayı kullanır. Bu gibi oyunlarda kapitalizmin arkadan vurma yöntemleri geçerlidir. Ve o yöntemleri en iyi benimseyenler model olarak gösterilir.” (Avar, 2011:1) Kapitalizmde para kazanan herkes ve

kazandıran her şey yüceltilirken her dönem bunun için yeni uygulama alanları ve popüler anlatılar /ürünler bulunur.

Popüler kültürün de tecimselleşme ile başladığı söylenebilir. Kölelerin gladyatör olarak dövüştükleri arenaya bilet alarak giren Romalı özgür vatandaşlar da eğlenceyi para karşılığı satın alıyorlardı. Gladyatör oyunları Roma imparatorluğunda düzeni destekleyici, politik yanı ağır basan, popüler bir eğlence biçimi olarak kabul edilmekteydi. Gladyatörler; savaş tutsakları, mahkûmlar ve özel okullarda yetiştirilmiş (az sayıda) gönüllü kişilerdi. Önce grup halinde veya çift olarak gladyatörler dövüşüyor, sonra vahşi hayvanlarla gladyatörlerin mücadeleleri sergileniyordu. Oyuncu/kurbanları, seyircileri, belli bir dozda tutulan şiddet unsuru ve heyecan-rahatlama kurguları, ödülleri ile gladyatör oyunları gerçek bir eğlence gösterisiydi. (Türkoğlu, 2004a:92-223) Survivor yarışmasını da modern çağın gladyatör oyunlarına benzetmek mümkündür. Yenilenler aslanlara yem olmasa da yaratılan o dünyadan uzaklaştırılma ve elenme korkusuyla karşı karşıyadırlar. Kapitalizmin güçsüzü eleyip güçlüyle devam etmesinde veya Darwin'in doğal seleksiyonunda olduğu gibi, süregelen yaşam şartları ve varolan toplumsal düzen burada da doğrulanmış olur.

Gladyatörler gibi kıyasıyla yaşam mücadelesinin verildiği Survivor 2016'da da çok sayıda yaralanma ve sakatlanma olmuştur. Doğal yaşama uyum sağlayan ve sakatlıklardan hızlıca kurtulup iyileşenler/güçlüler yarışa devam ederken çok sayıda yarışmacı Survivor'ı bırakmak zorunda kalmıştır. Yarışmanın birincisi olan Avatar Atakan denge tahtasından düşmüş, kafası tahta ile düzenek arasında kalarak başının arkasından yaralanmıştır. Olası bir beyin kanaması tehlikesi atlatmış olmasına rağmen tam bir survivor olarak kısa sürede iyileşmiş ve yarışlara dönmüştür. Diğer popüler yarışmacılardan Semih baş parmağını kırmış, en güçlü kadın yarışmacı Nagehan kazanma hırsına yenik düşerek tam bayrağı alacakken bacağından sakatlanmıştır. Ancak ikisi de finale yakın bir zamanda sakatlandığı için iyileşmeden elenerek destekçileri arasında hayal kırıklığı yaratmışlardır. Yine diğer yarışmacılar da el, bacak, diz gibi

çeşitli bölgelerinden sakatlanmıştır. Yarışlar zor, yorucu ve heyecanlıdır. Özellikle sakatlanmaların olduğu yarışlar seyircide büyük merak uyandırmaktadır. İstenen bir durum olmamasına rağmen Semih'in parmağının kırılması ve o anda yaşananlar tekrar tekrar ekrana getirilerek, tanıtımlarda kullanılmıştır.

Doğal yaşam özlemi. Doğal yaşam ve doğadan çok uzaklaştığımız çağımız modern toplumlarında doğallık ve doğa ile özgürleşme özlemi kendini hissettirmektedir. Bütün gün masasının başından hiç kalmadan çalışan, aktivite eksikliği ve hareketsiz yaşamdan muzdarip günümüz modern kent insanı için Survivor, koltuğuna uzanıp avatarına bağlanarak adeta gündüz yaşadığı hayatla bağını kopartıp, karşıtıyla mutluluğa ulaştığı bir mecradır. Tek etkinliği iş çıkışı spor salonuna gidip bir yere varmayan bir koşu yapmak olan modern çağ çalışanları; evlerinde oturup, harika bir doğada yapılan bu insanüstü mücadeleyi izleyerek doyum sağlamaktadır. Doğallık özlemi günümüzde kıyafetlerde de kendini göstermeye başlamıştır. Eskinin şaşalı kıyafetleri yerini doğal, sportif ve rahat giysilere bırakmıştır. Survivor yarışmasında da sponsor spor firmasının verdiği kıyafetler sezon boyunca kullanılır. Her gün ne giyeceğim düşüncesinin aşılandığı, modanın en önemli endüstrilerden biri olduğu günümüzde her gün aynı kıyafetleri giyerek, yırtılmasına, kirlenmesine umursamadan yarışan yarışmacılar belli bir özgürlüğü de simgelemektedir. Bu özelliği sunucunun kişiliğinde de bulmak mümkündür. Acun Ilıcalı da kıyafet konusunda rahatlık ve sadelikten yanadır.

Kazanmak adeta kutsanmaktadır. Kazanmak için mücadele etmek ve rakiplerini geride bırakmak zorunluluğu her dönem var olmuştur ama günümüz modern çağında çocukluktan başlamak üzere bir yarışma düzeni kurulmuştur. Sürekli sınavlara giren ve kazanması gerektiği söylenen çocuklar başka türlü bir düzen olabileceğini dahi hayal edememektedir. Ve kazanma sistemi çocukluktan ölene kadar devam eder. Survivor'da da kazanmak için mücadele etmek zorunda olduğun vurgulanır. Kazanırsan karnın doyar ve rahata ulaşırsın, bir barakan olur, lüks tatillere gidersin.

Kazanmak adeta kutsanır. Kazanan aynı zamanda dokunulmazlığı da alır, kimse onu eleyerek oyunun dışında bırakamaz/yaşamına devam eder.

Genel değer yargılarının doğrulanması. İki patates için dahi saatlerce mücadele eden yarışmacılar aynı zamanda gerçekte elinde olan ama kıymetini anlayamadıkları şeylerin de önemini anlarlar. Yarışma sonunda yarışmacıların tümü hayatlarındaki sıradan şeylerin (bir kap yemek, ev, aile gibi) değerini daha iyi anladıklarını söylerler. Bir tabak yemek kazanıp mutluluktan deliye dönen insanları görmek kendi yaşantımız için de şükretmemizi sağlamaktadır. Şükretmek ve elimizdekiyle yetinmek, kültürümüzün önemli bir unsurudur.

Kutsal aile kavramı ve önemi de sıkça vurgulanır. Ailelerinden bir haber alabilmek veya onlarla iletişim kurabilmek için yarışmacılar amansızca mücadele eder. Özellikle iletişim ödülleri olduğu yarışlar çok daha hırslı ve duygusal geçer.

Amerika ütopyası. Büyük ödüller ise genelde Amerika seyahati ve Amerikan kültürünün ikonlarını seyretme imkanındır. Beyonce konseri, NBA maçı, Hollywood stüdyolarının gezilmesi vs..

Toplum tarafından kabul edilmelisin, seyirci beğenmezse kabul edilmezsin, dışlanır ve dışarıda kalırsın. Her hafta yapılan halk oylamasıyla yarışmadan elenecek olan yarışmacı seçilir. Halkın beğendiği, onayladığı, yakın bulduğu karakterler yarışmaya devam eder. Toplumun genel değer yargılarına aykırı hareketler hoş karşılanmaz. Yarışmanın ikincisi olan Serkan, yemek konusunda Semihle yaptığı tartışma sonucu oy kaybına uğramıştır. Semih'in yemek hakkını yere dökceğini, oradan yemesini söyleyen Serkan, izleyicilerden tepki almış ve yarışmayı kaybetmesinde bu sözlerinin etkiliği olduğu yorumları yapılmıştır. Oysa beğenilen/hayranlık duyulan kişilerin davranışları gerçek hayatta da karşılığını bulur ve tekrarlanır. Yarışmayı kazanan Avatar Atakan'ın bir ritüel haline dönüştürdüğü ve her kazandığı yarışma sonrası yaptığı yumruk atma ve ardından diz vurma hareketi adeta onun bir simgesi

olmuştur. Atakan'ın anlattığına göre çocuklar artık sokakta oyun oynarken onun yarışma kazandıktan sonra yaptığı ve ritüel haline getirdiği bu hareketi yapmaktadır. Kendisini Atakan ile özdeşleştiren ve onun hareketini taklit eden çocuklar onun gibi bir başarı elde ettiklerini ve kazandıklarını düşünerek bir özdeşim yaşamaktadır. Bir egonun başka bir egoda özümsemesi ve bunun sonucunda bir egonun bazı açılardan diğer gibi davranması, onu taklit etmesi, bir anlamda kendi içine alması (Freud, 2007b:89) anlamına gelen özdeşim, genelde bu yaştaki çocuklarda babayı taklit etme şeklinde görülürken medyanın yadsınamaz etkileri sonucu onun yerini medya figürleri/avatarı alabilmektedir.

Var olan düzenin/statünün onaylanması, devamlılığı. *Demokrasi söylemi.* Milyonlarca insanın izlediği ve oy attığı Survivor'da halk kendi seçtiği oy verdiği yarışmacı kazanınca sevinir, demokratik bir ortamda yaşadığı inancı vurgulanır. Siyasi seçimlerde kendi partisi kazanamasa da, kendi tuttuğu yarışmacının yarışmayı kazanması ona gücün kendi elinde olduğu inancını verir. Oylama ile adalet ve demokrasi duygusu pekişir.

Oyunu kuralına göre oynamalısın. Aynı zamanda oradaki iktidara bağımlı ve tabisin aksi takdirde diskalifiye olursun. Kurallara uymayan ve şiddete başvuran bir yarışmacı (Zafer) yarışmadan diskalifiye olmuştur. Önceki yıllarda da benzer durumlar yaşanmış Pascal Nouma da girdiği bir tartışma sonrası tehdit oluşturduğu gerekçesi ile programdan çıkartılmıştır. ***Eşitlik hissi verilir.*** Ünlüler ve gönüllüler diye iki takımdan oluşan Survivor'da tüm yarışmacılar eşit şartlarda, aynı konumda ve statüdedirler. Normalde yanına bile yaklaşamayacağın "sosyal statü ve sınıf farkı olan" ünlülerle aynı konumda ve bir arada olmak, insanlara eşitlik hissi vermektedir. Burada ünlülere normal hayatlarında şöhreti getiren para ve yetenekleri bir ayrıcalık getirmez. Doğada yaşama becerisi ve insani ilişkileri önemlidir. Yalnızca birkaç kez ünlülerden bir kısmı bu statü farkını vurgulamıştır. Bu da izleyicilerden olumsuz tepki almıştır. 2016 yılındaki yarışmanın en ünlüsü Yılmaz Morgül yine ünlüler takımından futbolcu Yattara'ya Afrika kökenini ve geldiği fakirliği hatırlatan bir ima yapınca oyları düşmüş ve elenmekten kurtulamamıştır. İlerleyen

bölümlerde bu kez de Yattara kendinden daha az ünlü radyocu Yunus Günçe'ye kendisi ile eşit/denk olmadığını, tanınmayan biri olduğunu, kendisinin ise seçkin bir çevresi olduğunu hatırlatınca oyları düşüşe geçmiş o da daha önce elenmesine sebep olduğu Morgül ile aynı sonu paylaşmıştır. İzleyenler oylarıyla bu tür kibirli davranışları cezalandırmışlardır. İzleyiciler gündelik hayatta zaman zaman karşılaştığı bu hor görenlerden sanal bir ortamda intikam almıştır.

Meşrulaştırıcılık. Egemen ideoloji ile paralellik gösterilir. Acun Medya'nın hazırladığı bu tür eğlence yarışmalarında siyasi tartışmalara girilmese de zaman zaman egemen ideoloji ile paralellikler gözlenir. Kürt açılımının zirve yaptığı dönemlerde Acun Medya'nın hazırladığı "Yetenek Sizsiniz" gibi yarışmalarda Türk milliyetçiliği ile ilgili simge ve sözlere mesafeli yaklaşılırken (Türk bayrağı kullanılmasına izin verilmemesi-bayrağın mozaiklenmesi) hükümetin açılımı rafa kaldırması ve doğuda amansız bir mücadeleye girişmesi ile durum değişmiştir. İnsanların etnik kimliklerini vurgulamaları çok hoş karşılanmasa da o dönemin şartlarına göre bazılarında izin verilebilmektedir. Survivor yarışmasının finalinden bir gün önce yaşanan havalimanındaki terör saldırısı nedeniyle 2-3 gün ertelenen final gecesinde birlik bütünlük mesajları verilmiştir. Yarışmacı Yılmaz Morgül'ün burada yaptığı birlik konuşmasındaki "hepimiz Türküz", "Ne mutlu Türküm diyene" sözleri salondan büyük alkış olsa da doğudan gelen bazı konuklar arasında soğuk rüzgârlar estirmiş ve alkışlanmamıştır. Yani bir dönem Türk bayrağını siyah bant ile kapatan Acun Medya ekibi bu kez Türklük sloganlarına izin vermiştir. (Aynı konuşmayı Morgül iki hafta sonra Acun Medya'nın başka bir yarışma programı olan Rising Star'daki konuşmasında da tekrar ederek büyük alkış almıştır.)

SONUÇ

Kitle iletişiminin insanları başat kültür etrafında toplamaya çalışan bir kültürel pekiştirme süreci olduğu ve insanlarda sanal bir rahatlama sağlayarak doyum yarattığı söylenegelmiştir. Ancak kitle iletişim araçları doyum yaratırken bir yandan da eksiklik/açlık duygusu yaratmaktadır.

Midesini her gün alabileceğinden fazlası ile doldurup genişlemesine yol açan, daha çok, daha çok yemek isteyip sonunda da sağlıksız bir bünyeye kavuşan insanlar gibi televizyon bize ihtiyacımız olandan fazlasını sunmaktadır. İnsanlar çok farklı hayatlar görerek her birine karşı ayrı ayrı bir özlem ve açlık duymaktadırlar. Bir yandan çok romantik bir aşk yaşamak, bir yandan bir süper kahraman gibi olup her türlü zorlukla başa çıkmak, bir yandan küçük bir sahil kasabasında yaşayıp günlük uğraşlarla vakit geçirip sade bir hayat yaşamak, bir yandan da dünyanın öbür ucunda tropikal bir adada bir survivor olmak isterler. Buna daha nicelerini katmak mümkündür. Bir tek kişinin hayatına sığması imkansız bu çok sayıda değişik yaşam tarzları, seyrederken eğlendirse de televizyon kapanıp da kendi yaşantısına çekildiğinde insanda belli bir eksiklik hissi yaratmaktadır. Bunları seyrederken mutlu olan insanlar kendi gerçek dünyalarına döndüklerinde neden olduklarını çok da anlamadıkları bir sıkınlık içine girerler. Kitle iletişim araçları olmadığı normalde bir insanın haberi dahi olamayacak bu yaşam tarzları insan kişiliğinde çelişkilere de yol açmaktadır. Elindeki hayatın tadını çıkaramayan, sürekli başka hayatlara özenen insanlar topluluğu yaratmaktadır. Süper kahramanlar gibi üstün güçleri olmayan sıradan insan zorluklarla başa çıkamayınca yada televizyondaki romantik aşkı gerçek hayatta bulamayınca bunalıma girmektedir.

Ritüeller ise; obsesif kompulsif kişilik bozukluğu olan insanların sürekli aynı şeyleri yaparak sakinleşmelerinde olduğu gibi insanlarda bir rahatlama ve güven duygusu hissi oluşturmaktadır. Düzenin devam ettiği her şeyin eskisi gibi olduğu ve olacağı hissi insanı güvende ve huzurlu hissettirir. Toplum olarak sorunlarımızı bu ritüeller aracılığı ile unutup bir kolektif bütünün parçası olduğumuzu düşünerek rahatlarız. Medya ritüelleri bir yandan egemen kültürü pekiştirirken bir yandan toplumsallaşma sağlayarak ve farklılıklar konusunda uzlaşarak, düzenin ve toplumun mevcut halinin sürdürümü işlevini görür.

En çok neyden dert yanıyorsak o dönemde onu doyuran programların reyting sıralamasında yükselme eğiliminde olduğu görülmektedir. Artık

eskisi gibi aşkların olmadığından şikâyet ettiğimiz şu günlerde Türk televizyonlarında romantik komedi türündeki dizilerin tüm ekranları kaplaması tesadüf değildir ya da Amerika örneğine bakarsak Vietnam yenilgisi sonrası bozulan psikolojilerin Rambo filmleri ile düzeltilmeye çalışıldığı bilinen bir gerçektir. Korkuları bastırmak için ekonomik kriz dönemlerinde eril güçlü figürler ortaya çıkarken, toplumsal dehşete düştüğümüz, terörize olduğumuz zamanlarda da eğlenceli karakterler ve programlar öne çıkmaktadır. Ağır depresyondaki insanların sürekli uyumak istemesi, böylelikle sorunlarından uzaklaşacağı düşüncesinde olduğu gibi de, günümüz sorunlu toplumlarında insanlar medya ritüelleri aracılığıyla televizyonla yarı uyku haline geçerek dertlerinin, sıkıntılarının üstünü örtmektedir. Ancak bu zayıflık hali en çok medya yöneticilerinin ve iktidarın işine yaramaktadır. Danışıklı dövüş şeklindeki bu birliktelikle biri elindeki ürünü satarken diğeri de düzenin devamını sağlayarak isteklerine ulaşmış olmaktadır.

KAYNAKÇA

- [1] Adorno, W.T. (2012). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. Yedinci Baskı. N. Ülner, M. Tüzel ve E. Gen (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- [2] Avar, B. (2011). 'Survivor' ve Benzerleri Toplumu 'Formatlıyor'. [9 Mayıs 2011] <http://banuavar.com.tr/survivor-ve-benzerleri-toplumu-formatliyor-banu-avar/>
- [3] Çevik, A. *Performans, Ritüel, Oyun*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi. (Çevrimiçi), aves.comu.edu.tr/ImageOfByte.aspx?Resim=8&SSNO=1&USER=335
- [4] Freud: (2007a). *Uygarlık , Din ve Toplum*. 6. Basım. S. Budak (çev.). İstanbul: Öteki Yayınevi.
- [5] Freud: (2007b). *Psikanalize Yeni Giriş Dersleri*. 6. Basım. S. Budak (çev.). İstanbul: Öteki Yayınevi.
- [6] Hebdige, D. (2004). *Altkültür: Tarzın Anlamı*. 1. Basım. S. Nişancı (çev.). İstanbul: Babil Yayınları.

- [7] Horkheimer, M. (2005). *Akıl Tutulması*. 6. Basım. O. Koçak (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- [8] Karaman, K., (2010) Ritüellerin Toplumsal Etkileri, Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı:21.
- [9] Kellner, D. (2010). *Medya Gösterisi*. Birinci Baskı. Z. Paşalı (çev.). İstanbul: Açılımkitap Yayınları.
- [10] Larsen, B.S. ve Thomas T. *Rituals in the modern world - applying the concept of ritual in media ethnography*. In: Global Media Studies - Ethnographic Perspectives. Ed. Patrick D. Murphy and Marwan M. Kradı. Routledge. New York. 2003
- [11] Modleski, T. (1998). *Eğlence İncelemeleri*. Birinci Baskı. N. Gürbilek (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- [12] Oskay, Ü. (1994). *Çağdaş Fantazya. Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. Birinci Baskı. İstanbul: Der Yayınları.
- [13] Oskay, Ü. (2000). *Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri*. Dördüncü Baskı. İstanbul: Der Yayınları.
- [14] Özbudun: (2009). *Tören, Ulus-Devlet, İktidar*.
- [15] Özsoy, A. (2011). *Televizyon ve İzleyici*. Birinci Baskı. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- [16] Paçacı, İ. (2014). *Elektronik iletişim çağı ve oluş(turul)makta olan yeni(!) toplum düzeni üzerinde küresel toplum mühendisliği etkisi*. Marmara İletişim Dergisi. Yıl: 2014. Sayı: 21. ss. 19-56. ISSN:1300-4500
- [17] Rahte, E.Ç. (2010). *Kamusallık, Toplumsal Katılım ve Medya: Kadın Programları Etnografisi*. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi. Sayı: 13. Öğr. Gör. Dr. Emek Çaylı Rahte.
- [18] Sevginer, P.(2012). *Medya ve Siyaset ilişkisi içerisinde Türkiye’de gazetecilik ve sansür*. Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Yüksek Lisans Tezi. Danışman Yrd. Doç. Dr. Murat Akser. İstanbul.
- [19] Türkoğlu, N. (2000). *Görü-Yorum*. 1. Basım. İstanbul: Der Yayınevi.

- [20] Türkoğlu, N. (2004a). *Toplumsal İletişim İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara*. Birinci Baskı. İstanbul: Babil Yayınları.
- [21] Türkoğlu, N. (2004b). *Kültürel üretim alanları Renkli Atlas*. Birinci Baskı. İstanbul: Babil Yayınları.